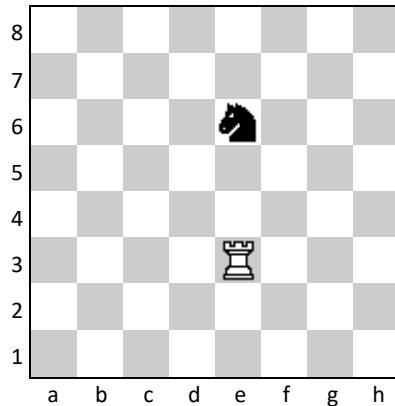


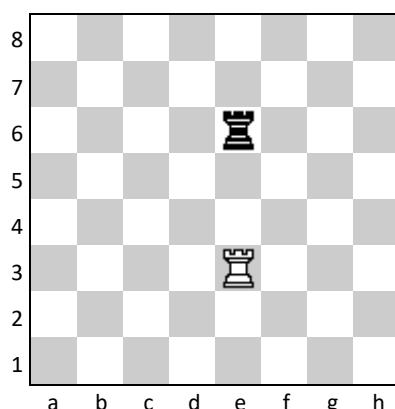
## SCHLAGEN

### Schlagen

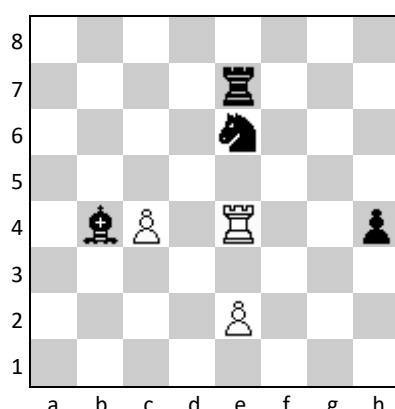
Im folgenden Diagramm kann der weiße Turm den schwarzen Springer mit Te3xe6 schlagen.



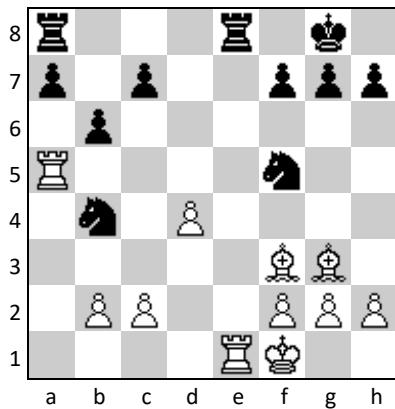
Gleiche Figuren können sich gegenseitig schlagen. Daher ist es entscheidend wer sich in der Stellung am Zug befindet.



Im folgenden Diagramm kann der weiße Turm nur den schwarzen Springer mit Te3xe6 oder den schwarzen Bauern mit Te3xh4 schlagen. Der schwarze Turm und der schwarze Läufer können nicht geschlagen werden, weil sich diese hinter einem Stein befinden. Eigene Figuren wie die beiden weißen Bauern können ebenfalls nicht geschlagen werden.



## Beispiel



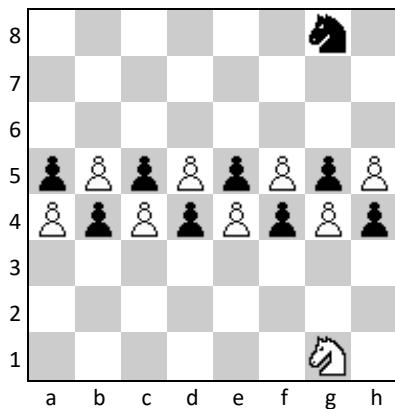
Die Schlagmöglichkeiten im Diagramm sind:

Für Weiß: Lf3xa8, Lg3xc7, Te1xe8, Ta5xa7 oder Ta5xf5.

Für Schwarz: b6xa5, Te8xe1, Sb4xc2, Sf5xd4 oder Sf5xg3.

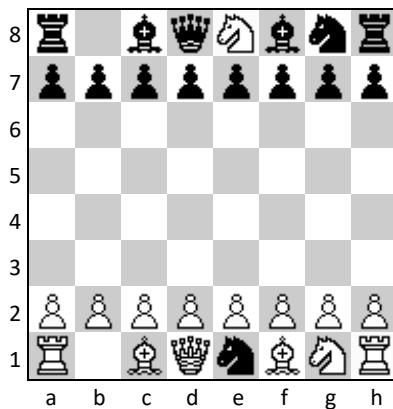
## Spiele

### Rösselsprung



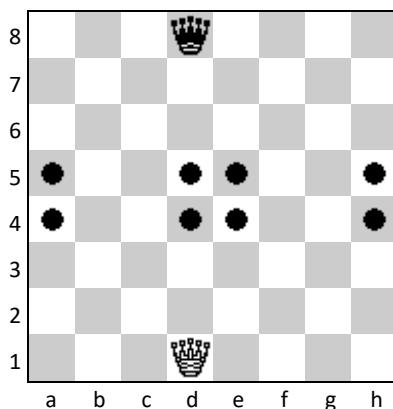
Bei diesem Spiel dürfen nur die Springer ziehen. Ziel des Spiels ist es, alle gegnerischen Bauern zu schlagen. Wem dies als Erstes gelingt, gewinnt das Spiel. Erreicht Schwarz dies gleich unmittelbar nach dem letzten weißen Zug, so endet die Partie unentschieden.

## Fremder Springer



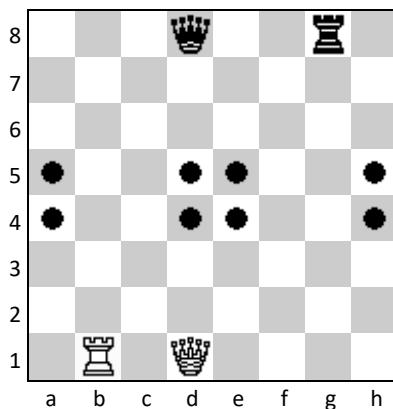
Bei diesem Spiel dürfen nur die Springer ziehen. Ziel des Spieles ist es, alle gegnerischen Steine zu schlagen. Wem dies als Erstes gelingt, gewinnt das Spiel. Erreicht Schwarz dies gleich unmittelbar nach dem letzten weißen Zug, so endet die Partie unentschieden.

## Torten essen



Ziel des Spieles ist es, die meisten Torten (Steine) mit der Dame zu verspeisen. Dabei muss aufgepasst werden, dass man die eigene Dame nicht verliert, da sich die Damen auch gegenseitig schlagen dürfen. Gezogen wird abwechselnd, wobei über die Steine nicht gesprungen werden darf.

## Variante



## **Einsetzspiel**

Das Spiel wird mit dem leeren Brett gestartet. Es werden abwechselnd beliebige Steine der eigenen Farbe auf einem beliebigen Feld eingesetzt. Beim Einsetzen muss darauf geachtet werden, dass die eingesetzte Figur keine anderen Figuren, auch keine eigene, schlagen kann. Wird eine Figur so eingesetzt, dass er eine andere Figur schlagen kann, verliert der Einsetzende die Partie.