



Ziel des Spieles

Das Ziel jedes Duellanten ist es, entweder den gegnerischen König zu schlagen oder den eigenen König auf das markierte Königsfeld des Gegners zu bringen.

Spielmaterial 1 Spielbrett
2 × 8 Würfel (weiß u. rot)
2 Königswürfel (weiß u. rot)

Vorbereitung des Spieles

Jeder Spieler wählt eine Farbe und setzt dann seine Würfel auf das Spielbrett.

Die Aufstellung geht aus obenstehender Abbildung hervor und ist genau einzuhalten.

Der Spielablauf

Wer die weißen Steine gewählt hat, darf beginnen. Abwechselnd macht jeder Spieler einen Zug mit **einem beliebigen** Würfel. Die Würfel werden von Feld zu Feld **gekipppt!** Die Länge eines Zuges wird bestimmt von der Anzahl der Augen auf der Oberseite des Würfels – vor dem ersten Kippen.

Der König darf immer nur ein Feld bewegt werden, jedoch in beliebiger Richtung – vorwärts, rückwärts, seitwärts – nicht diagonal.

Während eines Zuges kann man **einmal** die Richtung ändern, man darf im rechten Winkel abbiegen. Bewegungen in diagonaler Richtung sind nicht erlaubt. Innerhalb eines Zuges kann man nur vorwärts oder rückwärts ziehen. Beides in einem Zug ist nicht gestattet. Würfel können nicht übersprungen werden.

Das Schlagen

Der Würfel eines Gegners kann geschlagen werden, wenn man mit einem eigenen Würfel genau auf dem vom Gegner besetzten Feld landet. Der geschlagene Würfel wird sofort vom Spielfeld genommen – das Feld wird vom schlagenden Würfel besetzt.

Taktik

Durch das Bewegen der Würfel versucht man zwei Aufgaben zu erfüllen: Den gegnerischen König zu schlagen und den eigenen König zu schützen.

Die Vielfalt der Zugmöglichkeiten ergibt sich aus der Bewegungsart der Würfel – dem Kippen von Feld zu Feld.

3 Punkte beeinflussen das Spiel:

- die Anzahl der Augen auf der Würfeloberseite
- die Möglichkeit einer Richtungsänderung und
- der Punkt der Richtungsänderung

Taktisch geschickt können Sie besonders dann vorgehen, wenn Sie bereits vor dem Zug wissen, welche Augenzahl sich nach dem Zug auf der Würfeloberseite befindet. Die sechs Diagramme auf der Rückseite geben dabei eine Hilfestellung.

Die Diagramme sind wie folgt aufgebaut:

- Das Feld im Mittelpunkt jedes Diagramms zeigt die **Würfeloberseite** vor dem Zug.
- Die **vier Seitenflächen** des Würfels sind am Rand des Diagramms abgebildet.
- Alle anderen Darstellungen zeigen die die Würfeloberseite **nach Vollendung** des jeweiligen Zuges.

Handhabung der Diagramme

Ein Beispiel: Aus der Startposition heraus möchten Sie mit dem weißen Würfel rechts außen – Oberseite 5 – so ziehen, daß sich nach dem Zug eine Bedrohung des gegnerischen Königs ergibt.

Sie wählen das Diagramm mit der 5 in der Mitte – links unten. Sie drehen das Diagramm so, daß sich die 3 Punkte am Rand direkt vor Ihnen befinden, die „1“ links und die „6“ rechts.

Sie haben die Möglichkeit geradeaus zu ziehen und nach links abzubiegen. Sie können folgende Würfeloberseiten erreichen: 3 – 6 – 3 – 1 – 3

Sie wählen den folgenden Zug: 4 Felder geradeaus und ein Feld nach links! Auf der Würfeloberseite befindet sich dann eine „6“.

Damit können Sie in der nächsten Runde den gegnerischen König schlagen – falls er nicht sofort Gegenmaßnahmen ergreift.

Aus den Diagrammen erkennen Sie auch, daß man sich manchen Feldern von 2 Seiten nähern kann. Je nach Richtung befindet sich nach dem Zug eine andere Augenzahl auf der Würfeloberseite.

Ende des Spieles

Das Duell ist beendet, wenn ein König auf dem Königsfeld des Gegners landen konnte oder wenn ein König geschlagen ist.

© 1975 by Parker Spiele und Spielzeug



Parker... mehr als nur ein Spiel

Bei Rückfragen und Anregungen schreiben Sie an:
Parker Spiele und Spielzeug - Marketinggruppe - Klöcknerstraße 1 - 6054 Rodgau 3

