

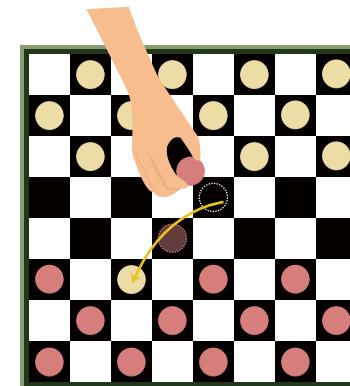
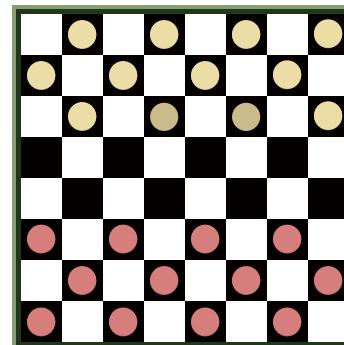
# Über Checkers/Dame

Checkers (auch bekannt als Dame in vielen Ländern) ist ein klassisches Strategiespiel für zwei Spieler, das auf einem 8x8-Brett mit abwechselnd dunklen und hellen Feldern gespielt wird. Nur die dunklen Felder werden für Spielzüge verwendet. Jeder Spieler beginnt mit 12 Steinen, die auf den drei nächstgelegenen Reihen platziert sind. Ziel des Spiels ist es, alle gegnerischen Steine zu schlagen oder sie so zu blockieren, dass sie keine Züge mehr ausführen können.

Das Spiel fördert strategisches Denken, vorausschauende Planung und das Einschätzen gegnerischer Züge. Es ist leicht zu lernen, bietet aber eine überraschende taktische Tiefe, die sowohl Anfängern als auch erfahrenen Spielern Freude bereitet.

## Die Ausrüstung

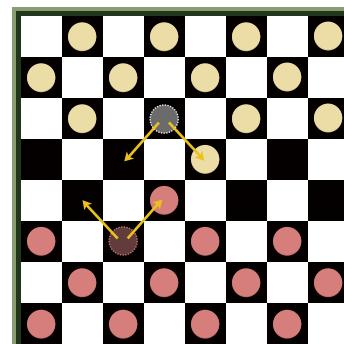
- **Das Spielbrett:** Das Brett besteht aus 64 abwechselnd dunklen und hellen Feldern, aufgeteilt in 8 Reihen und 8 Spalten. Nur die dunklen Felder werden im Spiel genutzt. Das unterste linke Feld sollte beim Aufstellen dunkel sein.
- **Startaufstellung:** Zu Beginn platzieren beide Spieler ihre 12 Steine auf den dunklen Feldern der drei ihnen am nächsten gelegenen Reihen. Die beiden mittleren Reihen bleiben leer. Dadurch entstehen drei vollständige Linien von Steinen auf jeder Seite.
- **Steine (einfache Spielsteine):** Das Spiel beginnt mit sogenannten „Steinen“, die sich diagonal um ein Feld nach vorne bewegen.
- **Damen (gekrönte Steine):** Erreicht ein Stein die gegnerische Grundlinie (hinterste Reihe), wird er zur Dame gekrönt. Dies wird entweder durch Aufstapeln eines zweiten Steins oder durch Umdrehen des Steins markiert. Damen dürfen sich nur eine Feldweite diagonal vorwärts und rückwärts bewegen, außer beim Schlagen.



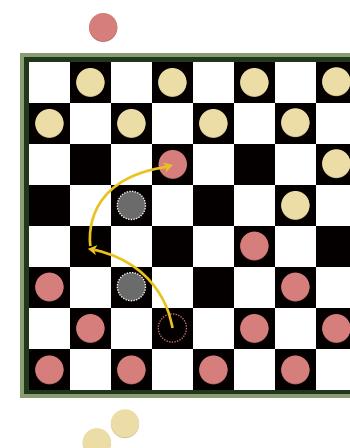
## Spielablauf

Das Spiel wird abwechselnd Zug für Zug gespielt, wobei der Spieler mit den dunklen Steinen immer beginnt.

- **Bewegung:** Einfache Steine bewegen sich eine Diagonale vorwärts auf ein benachbartes freies dunkles Feld. Sie können nicht rückwärts ziehen (außer als Dame).

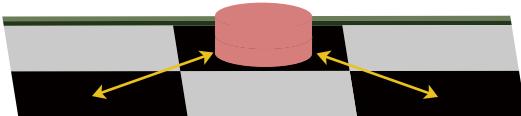


- **Schlagen:** Befindet sich auf einem angrenzenden diagonalen Feld ein gegnerischer Stein und ist das nächste Feld dahinter frei, kann der eigene Stein darüber springen und den Gegnerstein schlagen. Der geschlagene Stein wird vom Brett entfernt.



- **Mehrfachschläge:** Nach einer erfolgreichen Schlagbewegung muss, falls möglich, die gesamte Schlagsequenz im selben Zug abgeschlossen werden. Dies gilt sowohl für einfache Steine als auch für Damen.

- **Pflichtschlag-Regel:** Wenn ein Schlag möglich ist, muss er ausgeführt und die gesamte Schlagsequenz abgeschlossen werden. Bei mehreren Schlagmöglichkeiten kann der Spieler eine beliebige Sequenz wählen, muss diese aber vollständig ausführen.
- **Krönung:** erreicht ein Stein die gegnerische Grundlinie, wird er zur Dame gekrönt und darf sich diagonal in beide Richtungen bewegen und schlagen.



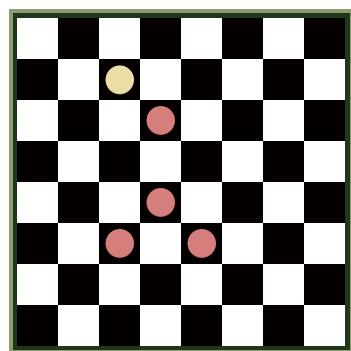
## Spielende

Das Spiel endet unter folgenden Bedingungen:

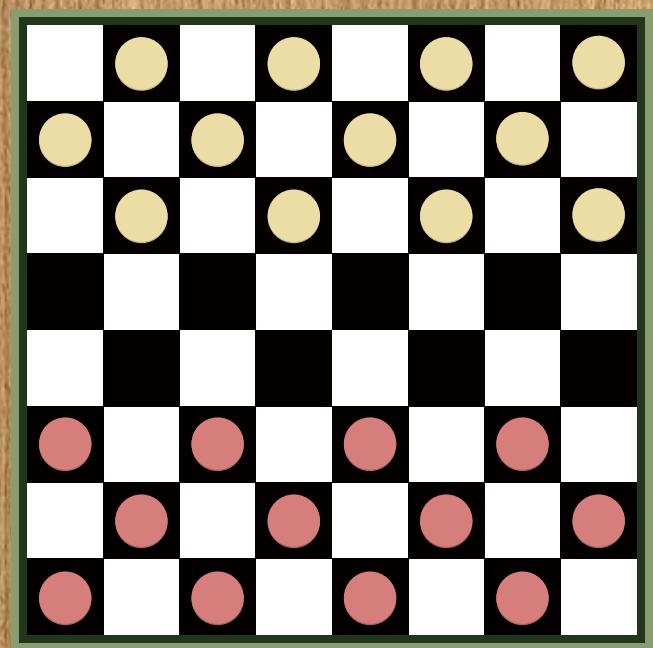
- Alle gegnerischen Steine wurden geschlagen: Der Gegner hat keine Steine mehr auf dem Brett.
- Keine gültigen Züge mehr möglich: Die Steine des Gegners sind blockiert und können sich nicht mehr bewegen.

Ein Spiel kann auch **unentschieden** enden, wenn:

- Eine identische Zugfolge wird dreimal direkt hintereinander wiederholt.
- 40 aufeinanderfolgende Züge erfolgen, ohne dass ein Stein geschlagen oder zur Dame gekrönt wird.



# Über Checkers



Version 1-6

© 2025 Yellow Mountain Imports Inc.