




Das Schachspiel.


 Diese Art Spiele ist die scharfsinnigste, und hat, wie eine der besten Wissenschaften, solche gewisse Gründe, daß der Erfinder desselben selbst für einen der größten Geister seiner Zeit, annoch von der klugen Welt gehalten wird. Wenn Könige und Prinzen, auch der hohe und vornehmste Adel, das Schachspiel durch ihren Beyfall so sehr in die Höhe gebracht, daß es den vordersten Rang einnimmt, und ein Königliches Spiel genennet wird: so ist dieses nicht weniger edel, und hat in gewissen Stücken vor dem Schachspiel in so weit den Vorzug, als man nicht so gar vieles mit einer lebhaften Einbildung sich zu schaffen machen darf, wenn man es rein und nach den Regeln spielen will. Seine Stärke besteht darinn, daß der Spieler bey gewissen Zügen die ganze Parthie seines Gegners, die er auszuführen gedenket, muthmassen, und auch wohl, als gewiß, bestimmen kan; und die Kunst, ordentliche Schlüsse zu machen, ist hier so ausnehmend in der Übung, daß ein wahrer Kenner einen jeden Stein, den er ziehet, einen, wie den andern, bis zu dem letzten also erweislich angeben kan, daß allemahl ein Zug in dem vorhergegangenen seinen Grund findet.

bet. Das Schachspiel ermüdet Geist und Sinnen, und macht in einer anhaltenden Dauer verdrüsslich. Hier sind mehrere Veränderungen, und eine geschwindere Ausführung eines Schlusses zu bemerken. Es ist unter allen Spiel-Belustigungen die unschuldigste, und bringet, da es so leicht keinen Affect in den Spielern erregt, eine solche aufmerksame Gedult, daß eine gewisse stille Reizung die Kenner einnimmt, sowohl ihr eigenes, als des Mitspielenden Betragen und Geschicklichkeit zu überdenken, und offenbar die heimlichsten Wege zu suchen, einander von dem Bret zu bringen. Man findet in den Historien vieles von dessen Erfindung aufgezeichnet. Es ist bey den Morgenländern besonders in Achtung, und das witzige Athen, das zu seiner Zeit so vielen Völkern zur Nachahmung diente, hat es den Stoickern, die sonst alle Spiele verbannet, gegeben, die es auf die Nachwelt fortgepflanzt. Unter den Gelehrten, bey dem Adel, der bey seinen Ergötzlichkeiten eine gewisse Eingezogenheit gerne beobachtet, war es lange Zeit in größter Achtung, und behauptet noch heut zu Tage, den Rang fast überall, daß auch die strengsten Moralisten sich es als eine persönliche Zierde anrechnen, wenn sie in demselben wohl erfahren sind. Bey einer andern Gelegenheit wird eine nähere Ausführung von dem Ursprung, und der Uebung, die der Fleiß der Menschen daran gewendet, ein mehrers zu melden seyn. So, wie es indessen dermahlen in Gebrauch von erhabenen Geistern gehalten werde, mag hier folgende Anleitung dienen. Noch diese Anmerkung wollen wir vorher anfügen, daß diejenigen nicht wohl irren, die den Nahmen desselben, von dem Damm, oder ei-

ner

ner Wehre herleiten, da der Spieler immer seine Steine gegen des Andern Eingriff verwahret, sich in Bertheidigung zu erhalten bemühet, und beständig dem fremden einbrechenden Stein vorsehet, daß dieser nicht anderst, als zum Nachtheil seiner hinter ihm stehenden Gehülffen eindringen möge. Es ist nur ein Gedanke eines zärtlichen Verehrers des schönen Geschlechts gewesen, der den Namen dieses Spiels von dem Wort Dames hergeleitet, als vor geraumen Jahren, besonders am Französischen Hof, zu Louis XIV. Zeiten, das Frauenzimmer mit den Cavaliers in Gesellschaften keine Parthie lieber aufgenommen hatte, als wenn diese Art zu spielen ihm vorgeschlagen worden.

Das Dammbret selbst verdienet, um desto deutlicher die verschiedene Veränderungen, so wir beschreiben, zu verstehen, vor Augen gestellt zu werden.

Es zeigt sich demjenigen, der die Steine vor sich liegen siehet, auf diese Weise.

29	30	31	32
25	26	27	28
21	22	23	24
17	18	19	20
13	14	15	16
9	10	11	12
5	6	7	8
1	2	3	4

Der, so die Steine gegen sich liegen siehet, kan sich deren Ziehung also vorstellen:

4	3	2	1
8	7	6	5
12	11	10	9
16	15	14	13
20	19	18	17
24	23	22	21
28	27	26	25
32	31	30	29

Die Numero sind die Züge, die auf dem Bret gemacht werden. Damit diese leichter begriffen werden, so sollen nachfolgende Schematismi ein und andere Arten derselben darstellen, und wir wollen nur die Steine, so gewöhnlich, um die des Spielers und Gegenspielers zu unterscheiden, schwarz und weiß sind, mit dem Buchstaben W. die weissen, und mit S. die schwarzen andeuten. Der kleine Buchstabe zeigt an, aus welcher Numero der Stein auf eine andere gerücket, oder, indem er einen an ihm stehenden Stein des Gegners geschlagen, in welche Numero er sodann versetzt worden.

Man pfleget im Spielen überhaupts folgende Ordnung zu halten :

1.) So, wie obige Tafel an die Hand giebt, muß das Dammbret mit den Steinen besetzt werden, daß N. 1. zur lincken, und N. 4. zur rechten Seite stehe. Nach dieser Stellung lassen sich die unten angefügte Spiel-Veränderungen eigentlich erklären.

2.) Einige Gesellschaften ziehen durch das Loos, damit nicht ein Spieler, im Vor- oder Nachzug, dem andern einen Vortheil verrücken möchte. Mehrentheils bietet man dem Vornehmern die Ehre, den Angriff zu führen, an.

3.) Die Wohlstandigkeit läset nicht gerne zu, einen Stein hin und her zu heben, und dadurch die Aufmerksamkeit des andern, der über den ganzen Plan eine freye Aussicht haben will, zu hindern. Da und dorten ist es eingeführet, daß, wenn ein Spieler einen Stein einmahl gehoben, er solchen fort rücken muß, weil er vorher Zeit genug übrig gehabt, den Zug, den er thun sollte, zu machen.

4.) Das

4.) Das Schlagen der Steine ist, wenn ein schwarzer und weißer Stein so aneinander stehen, daß von jedes Spielers vorliegender Bret-Seite zu der des andern Spielers hinüber, der eine Stein, wenn er über den andern gehoben wird, in des Gegners leeres Feld, so mit dem Stein in der fortlaufenden Linie stehet, eingesetzt werden könne.* Wer diesen Vortheil, des Gegners Stein, der so nahe stehet, und weggenommen werden könnte, zu nehmen, übersieht, dem wird sein eigener Stein, den er sich zum Nutzen über den andern hinüber heben und schlagen hätte können, entzogen, und, indem er nicht mehr im Bret seyn darf, mithin auch nicht über den andern Stein in das offene Feld durch den Schlag gesetzt wird: so heist dieser entzogene Stein ein geblasener Stein. Der Scherz guter Freunde, und sich am Stande gleicher Personen, pflegt, wenn dieses Blasen geschieht, einen libillum, oder siffler zu gebrauchen, dadurch man die Unachtsamkeit seines Freundes, oder, daß er seine Gedanken bey dem Spiel nicht auf das, so er am ersten hätte thun sollen, gewendet habe, liebeich bestraffet. Da aber eben dieses Blasen der Steine öfters einigen Widerwillen unter Spielern verursacht, zumahl, wo solche um einen etwas hohen Werth gespielt: So ist dasselbe nicht allerdings gültig, indeme bisweilen ein geschickter Spieler mit gutem Bedacht 2, auch wohl 3. Steine freywillig hin giebt, um 4. andere seiner Gegners

da-

* Weil der Stein über einen andern Stein des Gegners gehoben wird, und, nicht, wie im Fortrücken, so stille auf dem glatten Bret in das offene Feld des Feindes eingesetzt wird, sondern einigen lauten Schlag macht: so nennet man solches von daher, das Schlagen des Steines.

dadurch zu gewinnen, oder zu schlagen. Dahero in einigen Gesellschaften gewöhnlich ist, daß derjenige, so des Gegners Stein nicht da geschlagen, wo solches zu thun des Spiels Regul erfordert hätte, gehalten ist, das Spiel verlohren zu geben, um durch diese Straffe seine eigene Aufmerksamkeit zu ermuntern, oder ein vorsehliches Übersehen zu unterlassen. Ein des Spiels erfahrner Meister wird allemahl den Fall zu vermeiden suchen, wo ihm eine seiner Steine geblasen wird.

5.) Der, so seinen Stein an den Rand des Brets auf seines Gegners Seite spielet, daß er das Recht erlangt, einen Damm zu machen, besetzt selbst den Stein mit einem andern gleicher Farbe. Die Klugheit rätchet dem Spieler an, daß er diesen Platz, wo er Damm gemachet, nicht ohne Noth und ohne Vortheil verlasse; und da er zum Zeichen der Damm eben seinen Stein mit noch einem andern besetzt, und dadurch ein Recht erlangt hat, freyer damit im Spiel, als mit einem einzeln Stein umzugehen, so hütet er sich, diesen Damm ohnbesetzt herauszuziehen, damit nicht der Gegner solchem, als einen andern einzeln, halten, und aus dem Vortheil bringen möge.

6.) Wenn auffer zwey Personen, so eigentlich dieses Spiel angehen, noch eine dritte sich mit einfindet: so wechseln sie bey jedem Spiel also, daß einer von denen in voriger Parthie gewesenener Spieler aufstehet, den dritten einstehen lästet, und biß wieder an ihn die Ordnung kommt, König wird. Heben indeß die zwey spielende das Spiel auf, so pflegt jeder die Helffte einzulegen, und wann einer von dem andern die Revange auf ein ander Spiel verlanget: so legt

der Verlangende so dann gedoppelt ein ; wiewohl hierinn die Willkühr und Gewohnheit an verschiedenen Orten , ebenfalls Unterschied machen.

Wir gehen nunmehr zu den eigentlichen Regeln dieses Spiels, die sich überhaupt auf diese 2. Fälle beziehen. I. Wie mit 1. 2. 3. 4. 5. Damm verfahren, was für Angriffe und Bertheidigung geführet, und wie der Gegner in eine so genannte Falle gelockt werden könne. II. Wie es im Spielen mit vollen Steinen zu halten, die Gegners Steine gesperrt, und einige andere Vortheile angewendet werden mögen.

Der geneigte Leser wird die aus der Erfahrung genommene Art der Züge auf dem Bret, so , wie sie nach den Num. der obenstehenden Figur , als der Felder des Brets , leicht erkannt werden, mit seiner Aufmerksamkeit und Reducirung der Fälle auf Regeln selbst anzuwenden belieben.

I.

Einige Arten, so die Weise mit den Dammern geschickt zu verfahren, in sich enthalten.

I.				S.	26	a	30
Mit zweyen Dammern eine zu sperren:				W.	18	a	14
				S.	30	a	27
Standt:				W.	14	a	19
S. Damm auf 29.				S.	27	a	31
W. 2. Damm eine auf 25. die andere auf 18.				W.	29	a	23
züg dann:							
S.	29	a	26	also ist die schwarze Damm versetzt auf 8. Züge.			
W.	25	a	29				

2.
Zwey und Zwey Damme.

Standt:

S. 18. und 28.
W. 19. und 27.
züg alsdann:

W.	27	a	23
S.	18	a	14
W.	19	a	10
S.	28	a	19
W.	10	a	13
S.	19	a	14
W.	13	a	17
S.	14	a	18

so ist die schwarze Dame
versetzt auf 8. Züg.

3.

Mit 2. und 3. Dammen.

Standt:

S. auf 25 und 26
W. auf 17 28 und 14
züg dann:

W.	14	a	11
S.	25	a	29
W.	18	a	21
S.	26	a	30
W.	11	a	15
S.	29	a	26
W.	15	a	19
S.	26	a	29
W.	19	a	22
S.	29	a	25
W.	21	a	26

die schwarzen habens ver-
lohren auf 11. Züg.

4.
eine andereere dahin schla-
gende Urth.

Standt:

S. auf 21. und 7.
W. auf 22. 19. 15.

dann züg.

W.	19	a	14
S.	7	a	4
W.	15	a	12
S.	21	a	25
W.	22	a	18
S.	4	a	8
W.	12	a	7
S.	8	a	4
W.	7	a	11
S.	25	a	29
W.	11	a	7

die schwarzen habens verloht
ren auf 11. Züg.

5.

Wie dem, der drey Dammen
hat, und nicht den Vortheil
weiß, dem der zwey Dammen
hat, heraus zu treiben, eine
Falle gelegt werden könne.

Standt:

S. auf 29. und 7.
W. auf 21. 14. 8.

züg alsdann:

W.	8	a	4
S.	7	a	12
W.	4	a	8
S.	29	a	25
W.	8	a	15
S.	25	a	20

auf 6. Züg.

h 2

6. Noch

6.
Noch eine Art mit 2. und 3.
Dammen.

Standt:

S. auf 25. und 26.

W. auf 17. 19. 15.

züg alsdann:

S.	25	a	29
W.	19	a	23
S.	29	a	25
W.	15	a	20
S.	25	a	29
W.	23	a	27
S.	26	a	21
W.	17	a	26
S.	29	a	31
W.	20	a	23

die Schwarzen habens ver-
lohren auf 10. Züg.

7.
Noch eine Art mit 2. und 3.
Dammen.

Standt:

S. 25. und 26.

W. 17. 18. und 14.

züg alsdann:

S.	25	a	29
W.	18	a	21
S.	26	a	30
W.	21	a	25
S.	30	a	26
W.	14	a	19
S.	26	a	30
W.	17	a	13
S.	29	a	26
W.	25	a	29
S.	26	a	21
W.	13	a	17

S. 21 a 25
W. 19 a 23
verlohren in 14. Züge.

8.
Noch eine Art mit 2. und 3.
Dammen.

Stand:

S. auf 25. und 26.

W. auf 17. 18. 14.

züg alsdann:

S.	25	a	29
W.	18	a	21
S.	26	a	30
W.	21	a	25
S.	30	a	26
W.	14	a	19
S.	26	a	30
W.	17	a	13
S.	30	a	26
W.	13	a	18
S.	26	a	30
W.	18	a	22
S.	30	a	26
W.	21	a	27
S.	26	a	30
W.	19	a	23
S.	29	a	26
W.	25	a	29
S.	26	a	21
W.	27	a	22
S.	30	a	26
W.	29	a	25
S.	26	a	28
W.	25	a	18
S.	28	a	23
W.	18	a	22

verlohren auf 26. Züg.

9. Mit

9.

Mit 4. und 4. Damen, ein schöner Strich.

Standt:

W. 6. 7. 8. und 10.

S. 17. 19. 26. und 30.

züg erstlich:

W. 10 a 13

S. 17 a 12

W. 8 a 29

S. 30 a 27

W. 29 a 26

S. 27 a 23

W. 26 a 22

S. 23 a² oder 28

W. 22 a 19

S. 20 a 24

W. 19 a 23

ist verkehrt auf 11. Züg.

10.

Mit 5. schwarzen einfachen Steinen, und eine weiße Damm mit 3. einfachen.

Standt:

S. 6. 13. 16. 21. 31.

W. 19. eine Damm, und 3. einfache auf 8. 20. 24.

züg alsdann:

W. 8 a 12

S. 16 a 7

W. 24 a 28

S. 31 a 15

W. 19 a 26

auf 5. Züg.

11.

Eine sonderbare Art mit einer weissen Damm, und 3. einfachen, dann 2. schwarze Damm und 2. einfache.

Standt:

W. 29. 30. 26. einfach, und 14. die Damm.

S. 28. 25. einfach, und 31. 23. die Damm.

züg alsdann:

W. 14 a 19

S. 23 a 14

W. 30 a 27

S. 31 a 22

W. 26 a 10

S. 28 a 32^D

W. 10 a 6

S. 32 a 28

W. 6 a 3^D

S. 28 a 23

W. 3 a 6

S. 23 a 19

W. 6 a 11

S. 19 a 22

W. 11 a 14

S. 22 a 27

W. 14 a 19

S. 27 a 30

W. 29 a 23

die schwarzen habens verlohren auf 19. Züg.

12.

Kurzweilige Vorstellung, welches nicht so leicht kan bengebracht werden, ohne sonderbares Nachdencken, und ist gericht, wie man kan mit 2. Damm 12. blosse

5 3

Steis

Steine auf zweymal heraus
schlagen, der erste Schlag
trifft 9. der andere 3. und ge-
schiehet auf folgende Weiß.

Standt:

W. Damm 1. und 29.

S. bloße 5. 10. 11 12. 14.
18. 19. 20. 23. 26. 27. und 28.

züg alsdann:

W. Damm auf 29. springt
auf 22. 31. 24. 15. 6. 13. 22.
15. und 8.

Die andere Damm springt
auf 10. 19. und 28.

II.

Fälle, wie mit dem vollen Spiel um-
zugehen.

1.
Gesperretes Spiel.

W.	12	a	15
S.	23	a	19
W.	8	a	12
S.	28	a	23
W.	9	a	13
S.	21	a	18
W.	5	a	9
S.	25	a	21
W.	13	a	17
S.	32	a	28
W.	10	a	13
S.	19	a	14
W.	1	a	5
S.	23	a	19
W.	6	a	10
S.	28	a	23
W.	12	a	16
S.	19	a	12
W.	10	a	28

Die weißen Steine haben
1. bevor auf 19. Züg.

2.

Eben dergleichen Art.

S.	23	a	19
W.	9	a	13

S.	21	a	18
W.	13	a	17
S.	25	a	21
W.	5	a	9
S.	28	a	23
W.	10	a	13
S.	32	a	28
W.	1	a	5
S.	19	a	14
W.	12	a	15
S.	23	a	19
W.	8	a	12
S.	28	a	23
W.	6	a	10
S.	23	a	20
W.	12	a	16
S.	19	a	12
W.	16	a	23
S.	27	a	20
W.	7	a	23
S.	14	a	7
W.	4	a	11

Die Weissen haben bevor auf
24. Züge.

3.
Wieder ein anderer Fall.

S.	23	a	19
W.	9	a	13
S.	21	a	18
W.	5	a	9
S.	25	a	21
W.	13	a	17
S.	28	a	23
W.	10	a	13
S.	32	a	28
W.	1	a	5
S.	19	a	14
W.	12	a	15
S.	23	a	19
W.	8	a	12
S.	27	a	23
W.	6	a	10
S.	31	a	27
W.	3	a	6
S.	29	a	25
W.	4	a	8
S.	23	a	20
W.	12	a	16
S.	19	a	12
W.	10	a	19
S.	22	a	15
W.	16	a	38

Die Weissen habens bevor
auf 26. Züg.

4.
Eine gemeine Falle.

W.	10	a	14
S.	23	a	19
W.	14	a	23
S.	28	a	19
W.	5	a	10
S.	32	a	28

W.	10	a	13
S.	21	a	17
W.	2	a	5
S.	17	a	10
W.	5	a	32

Die Weissen habens bevor
auf 11. Züge.

5.
Eine verborgene Falle.

W.	23	a	20
S.	12	a	15
W.	10	a	16
S.	11	a	14
W.	28	a	23
S.	15	a	19
W.	22	a	15
S.	14	a	18
W.	21	a	14
S.	10	a	28
W.	32	a	23
S.	7	a	12
W.	16	a	7
S.	3	a	28

Die Schwarzen habens be-
vor auf 14. Züg.

6.
Mit vollem Spiel.

W.	10	a	14
S.	21	a	17
W.	5	a	10
S.	15	a	21
W.	12	a	16
S.	24	a	20
W.	8	a	12
S.	23	a	19
W.	9	a	13
S.	27	a	22

5 4

W. 1

W.	1	a	5
W.	22	a	18
W.	13	a	22
W.	17	a	13
W.	10	a	17
W.	19	a	1
W.	4	a	8
W.	26	a	19
W.	17	a	26
W.	29	a	22
W.	12	a	15
W.	19	a	12
W.	8	a	24
W.	23	a	19
W.	7	a	12
W.	30	a	27
W.	16	a	20
W.	28	a	23
W.	12	a	16
W.	19	a	15
W.	11	a	14
W.	15	a	12
W.	6	a	10
W.	12	a	8
W.	10	a	13
W.	8	a	4
W.	14	a	18
W.	23	a	19
W.	18	a	21
W.	4	a	8
W.	21	a	26
W.	19	a	15
W.	26	a	30
W.	8	a	12
W.	13	a	18
W.	15	a	11
W.	18	a	21
W.	11	a	7
W.	21	a	25
W.	7	a	4
W.	25	a	29

W.	4	a	7
W.	29	a	26
W.	7	a	11
W.	3	a	6
W.	11	a	14
W.	6	a	10
W.	11	a	5
W.	2	a	9
W.	1	a	5
W.	9	a	13
W.	5	a	10
W.	13	a	18
W.	10	a	14
W.	18	a	22
W.	22	a	18
W.	20	a	27
W.	31	a	28
W.	26	a	10

Standt von den Fallen
 schwarze 2. Damm eine auf
 21. die andere auf 19. und 4.
 bloße auf 1. 2. 6. 10. Weise 2.
 Damm eine auf 3. die andere
 auf 7. und 4. bloße auf 9. 13.
 15. 17. 69. Zug NB. N. 15.
 auf 11. ziehet man herunter
 5 verlohren.

7.
 Eine fernere Art von obigen.

W.	22	a	19
W.	9	a	13
W.	21	a	17
W.	11	a	14
W.	26	a	21
W.	6	a	11
W.	29	a	26
W.	12	a	15
W.	19	a	12
W.	8	a	15

W.

W.	23	a	20
S.	7	a	12
W.	20	a	16
S.	14	a	19
W.	16	a	7
S.	3	a	12
W.	27	a	23
S.	4	a	7
W.	23	a	14
S.	11	a	18
W.	21	a	14
S.	10	a	19
W.	17	a	10
S.	5	a	14
W.	28	a	23
S.	19	a	28
W.	32	a	23
S.	12	a	16
W.	26	a	22
S.	2	a	6
W.	31	a	27
S.	6	a	11
W.	22	a	18
S.	14	a	21
W.	25	a	18
S.	7	a	12
W.	27	a	22
S.	1	a	5
W.	23	a	19
S.	5	a	10
W.	30	a	27
S.	16	a	20
W.	18	a	14
S.	11	a	18
W.	22	a	6
S.	18	a	31 ^D
W.	24	a	8

Standt von den Fallen 10.
11. 12. 15. 20. schwarze alle

sind einfach. Weis 18. 10. 22.
24. 27. auch alle einfach.
NB. mag man ziehen, finden
sich 47. Züge.

8.

Sonderliche Art von Sperren mit 18. Zügen.

W.	23	a	19
S.	9	a	13
W.	21	a	18
S.	13	a	17
W.	28	a	23
S.	5	a	9
W.	32	a	28
S.	11	a	15
W.	18	a	14
S.	10	a	13
W.	23	a	20
S.	6	a	10
W.	20	a	11
S.	12	a	16
W.	14	a	5
S.	7	a	32 ^D
W.	25	a	21
S.	1	a	10

9.

Der den weisen Steinen ge-
setzte sogenannte gewöhn-
liche March.

W.	23	a	20
S.	10	a	14
W.	20	a	16
S.	5	a	10
W.	28	a	23
S.	12	a	15
W.	23	a	20
S.	1	a	5

h s

W.

W.	32	a	28
W.	15	a	19
W.	22	a	15
W.	9	a	13
W.	27	a	23
W.	13	a	18
W.	21	a	17
W.	18	a	21
W.	25	a	18
W.	14	a	21
W.	31	a	27
W.	10	a	14
W.	27	a	22
W.	14	a	19
W.	23	a	14
W.	11	a	27
W.	30	a	23
W.	21	a	30
W.	29	a	25
W.	30	a	26
W.	25	a	21
W.	5	a	10
W.	21	a	18
W.	26	a	21
W.	18	a	13
W.	21	a	18
W.	13	a	9
W.	7	a	11
W.	16	a	12
W.	4	a	7
W.	20	a	16
W.	11	a	27
W.	28	a	23
W.	8	a	15
W.	23	a	20
W.	6	a	11
10.			
W.	10	a	13
W.	21	a	17

W.	13	a	18
W.	22	a	13
W.	9	a	18
W.	26	a	22
W.	5	a	9
W.	22	a	15
W.	9	a	18
W.	29	a	26
W.	6	a	10
W.	26	a	22
W.	18	a	21 sp.
W.	25	a	18
W.	10	a	14
W.	18	a	13
W.	14	a	18

und gehet zu einer Damm, behält auch ein best Spiel, und kan die Weisen zum Ruin, auch noch zum ver- spielen bringen.

II.

Verlust der schwarzen Steine.

W.	23	a	20
W.	9	a	13
W.	21	a	17
W.	12	a	16
W.	38	a	28
W.	8	a	12
W.	22	a	19
W.	11	a	14
W.	20	a	15
W.	4	a	8
W.	15	a	11

Das Dammspiel.

123

S. 6 a 22
 W. 27 a 4D
 die Schwarzen habens ver-
 lohren auf 13. Züg.

W. 29 a 26
 S. 2 a 6
 W. 26 a 21
 S. 17 a 26
 W. 30 a 14

Die Schwarzen habens ver-
lohren auf 34. Züg.

12.

Ein besonders künstliche
Spiel-Maxime, eben zu dem
vorherstehenden schicklich

S.	10	a	14
W.	22	a	18
S.	12	a	15
W.	26	a	22
S.	7	a	12
W.	23	a	19
S.	14	a	23
W.	28	a	19
S.	5	a	10
W.	32	a	28
S.	1	a	5
W.	21	a	17
S.	4	a	7
W.	28	a	23
S.	12	a	16
W.	19	a	12
S.	8	a	15
W.	17	a	13
S.	10	a	17
W.	18	a	14
S.	11	a	18
W.	22	a	13
S.	9	a	18
W.	23	a	20
S.	16	a	23
W.	27	a	4D
S.	3	a	7
W.	4	a	11
S.	6	a	15

13.

Ein Last-Spiel, den Gegner
mit 12. Steinen zu sperren,
daß keiner her aus komme.

S.	23	a	19
W.	10	a	13
S.	28	a	23
W.	5	a	10
S.	32	a	28
W.	1	a	5
S.	21	a	17
W.	12	a	16
S.	24	a	20
W.	8	a	12
S.	28	a	24
W.	11	a	14
S.	20	a	15
W.	4	a	8
S.	24	a	20
W.	7	a	11
S.	31	a	28
W.	3	a	7
S.	28	a	24
W.	14	a	18
S.	26	a	21
W.	11	a	14
S.	30	a	26
W.	7	a	11

24. Züg.

Das