



Übung 39

Übungstexte (1)

Erinnerst du dich noch an das **Damespiel**, das du als Vektorgrafik erstellt hast?

Die nachfolgenden Texte beschäftigen sich mit den **Spielregeln**.

1. Erfasse die **Fließtexte** (10 Minuten).
2. Werte deine Arbeiten aus; kontrolliere Anschlagszahl und Fehler.

Text 1 – Damespiel

| | |
|--|-----|
| Das Damebrett liegt so, dass das Eckfeld links unten ein | 60 |
| dunkles Feld ist. Gespielt wird auf den dunklen Feldern. Zum | 125 |
| Spiel benötigt man ein Damebrett mit vierundsechzig Feldern | 188 |
| sowie zwölf weiße Steine und zwölf schwarze Steine. Weiß | 248 |
| beginnt das Spiel. Ein Stein wird immer ein Feld schräg | 308 |
| vorwärts gezogen. Ein Stein kann vorwärts und rückwärts | 366 |
| gegnerische Steine überspringen. Springen ist Pflicht und | 427 |
| Mehrschlag geht vor. Der gegnerische Stein wird dann aus dem | 491 |
| Spiel genommen. Erreicht ein Stein die oberste Reihe des | 552 |
| Damebretts, so wird dieser als Dame gekrönt, indem man einen | 615 |
| weiteren Stein auf ihn setzt. Ein Stein, der während des | 675 |
| Springens die oberste Reihe des Damebretts erreicht, aber | 736 |
| wieder zurück muss, um noch mehr Steine zu überspringen, | 794 |
| bleibt ein einfacher Stein. | 822 |

Text 2 – Damespiel

| | |
|--|------|
| Eine Dame kann ein bis mehrere Felder schräg vorwärts und | 61 |
| rückwärts geschoben werden. Eine Dame kann vorwärts und | 119 |
| rückwärts springen. Man braucht die Dame nach dem Springen | 181 |
| nicht hinter den zuletzt geschlagenen Stein zu platzieren. | 241 |
| Wenn man mit einer Dame und einem Stein ebenso viele Figuren | 306 |
| schlagen kann, darf man wählen. Dameschlag geht dann nicht | 366 |
| vor. Erst nach dem Springen werden die geschlagenen Figuren | 429 |
| vom Brett genommen. Während des Springens darf man nicht | 489 |
| zweimal über dieselben Figuren, wohl aber über dasselbe leere | 552 |
| Feld. Berührt man die Dame oder einen Stein, den man auch | 614 |
| setzen kann, so muss dieser geführt werden. Wenn der Gegner | 676 |
| einen Zug macht, der nicht den Spielregeln entspricht, wenn er | 741 |
| zum Beispiel vergisst zu springen, oder er springt zu wenig | 802 |
| Figuren, dann ist es fair, ihn darauf aufmerksam zu machen und | 866 |
| ihn zurückspringen zu lassen. Aber man darf auch weiter | 923 |
| spielen. Wer keinen Zug mehr machen kann, hat die Partie | 983 |
| verloren. Wenn keiner gewinnen kann, ist sie unentschieden. | 1043 |