SOS KINDERDÖRFER WELTWEIT

EDITION SOS-KINDERDÖRFER **SPIELE AUS ALLER WELT**

Baschni

SPIELANLEITUNG

Das Spiel um die Krone – Türme bauen, erobern und befreien
Ein Spiel für 2 Spieler ab 6 Jahren
Spieldauer ca. 20 Minuten

Zum Spiel
Von **England** her fand das Spiel **Draughts** seinen Weg ins **russische Zarenreich**, wahrscheinlich spätestens im 18. Jahrhundert.

In **Deutschland** hieß das Spiel später **Dame**, in **Russland** wurde es leicht abgewandelt und hieß **Baschni** (Türme). Und zwar deshalb, weil die geschlagenen Steine des Gegners nicht vom Spielbrett genommen, sondern unter den eigenen Spielstein gelegt und als gefangene Steine mitgeführt wurden. So entstanden kleine Türme, die dem Spiel ihren Namen gaben. Baschni wird oft mit lautstarken Bemerkungen, immer aber mit **feuriger Begeisterung gespielt.**

INHALT

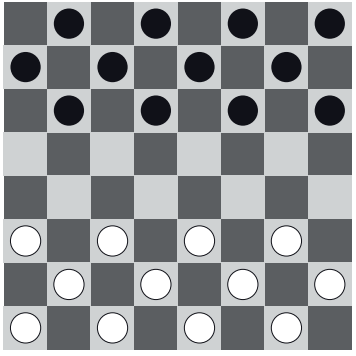
1 Spielplan
2 x 12 Spielsteine im Jutesäckchen
1 Spielanleitung

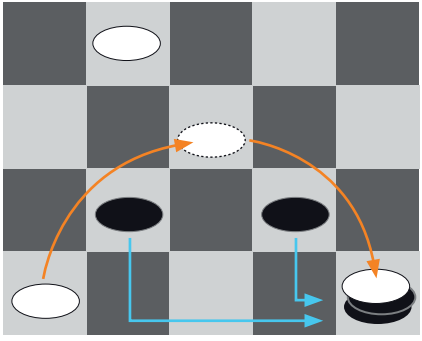
Sieger des Spiels ist, wer alle gegnerischen Steine erobert oder sie blockiert hat.

LOS GEHT'S

1) Die beiden Spieler sitzen sich gegenüber und legen das Spielbrett in ihre Mitte.

2) Jeder Spieler erhält **12 Steine** einer Farbe, die er mit der Krone nach unten auf die hellen Felder in den drei ersten Reihen auf seiner Seite verteilt.





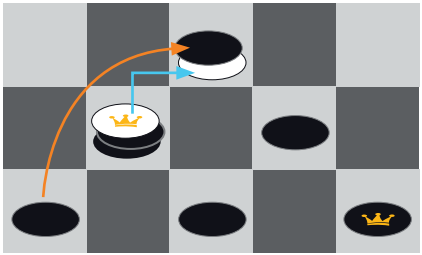
Gespielt wird auf den **hellen Feldern**. Der Spieler mit den weißen Steinen beginnt. Wer am Zug ist, zieht einen seiner Steine auf ein **benachbartes freies Feld diagonal nach vorn.** Danach ist der andere Spieler an der Reihe. Im Verlauf des Spiels dürfen Steine auch diagonal rückwärts bewegt werden. Jeder Spieler versucht, **so viele seiner Steine** wie möglich auf die **gegnerische Seite** zu bringen, damit er Königssteine erhält (siehe nächste Seite).

Gegnerische Steine können **durch Überspringen geschlagen** werden, wenn der gegnerische Stein auf einem **angrenzenden Feld steht und hinter ihm ein freies Feld liegt.** Es besteht jedoch kein Schlagzwang.

Nach dem Überspringen wird der geschlagene Stein **nicht** vom Feld genommen, sondern **unter** den schlagenden Stein gesetzt. So entstehen die Türme.

Die **Farbe des obersten Steins** zeigt an, welchem Spieler der Turm gehört. Es können in einem Zug mehrere Steine geschlagen und aufgetürmt werden. Dabei darf auch in verschiedene Richtungen geschlagen werden. Eigene Steine können **nicht** übersprungen werden.

Türme werden wie einzelne Steine vorwärts oder rückwärts um ein Feld gezogen und können wie einzelne Steine geschlagen werden. Wird ein Turm geschlagen, werden die aufgetürmten Steine **befreit:** Der oberste Stein des geschlagenen Turms wird unter den schlagenden Stein bzw. den schlagenden Turm gesetzt. Übrige Steine des befreiten Turms



verbleiben auf ihrem Feld und können nun wieder regulär von ihrem früheren Besitzer gezogen werden.

Sobald ein Stein oder ein Turm die **gegnerische Grundlinie** erreicht, wird er zum **Königsstein bzw. -turm** und der (oberste) Stein wird mit der **Krone nach oben** gedreht. Königssteine und -türme dürfen ebenfalls diagonal vorwärts oder rückwärts ziehen. **Einmal pro Zug dürfen sie dabei beliebig viele leere Felder überspringen.** Königssteine und -türme können regulär gegnerische Steine bzw. Türme schlagen, aber auch selbst geschlagen werden.

Das Spiel endet, wenn ein Spieler alle gegnerischen Steine geschlagen **oder** die verbliebenen gegnerischen Steine so eingeschlossen hat, dass der Gegner sie nicht mehr ziehen kann.

Viel Spaß!

TIPPS & TRICKS

Jeder Spieler sollte mit seinen Spielsteinen möglichst kompakt vorrücken, um dem Gegner wenig Schlagmöglichkeiten zu bieten.

WAS PASSIERT WENN ...

... mehrere gegnerische Steine direkt hintereinander (ohne Lücke) in der Zugbahn eines Königssteins stehen?

Der Königsstein kann zwar beliebig viele leere Felder in einer Richtung überspringen, aber nur einen gegnerischen Stein.

... ein gegnerischer und ein eigener Stein in der Zugbahn eines Königssteins stehen?

Auch ein Königsstein darf nur gegnerische Steine überspringen, keine eigenen.

VARIANTEN

A) *Spiel mit Schlagzwang.* Besteht die Möglichkeit, einen gegnerischen Stein zu schlagen, muss sie genutzt werden. Wenn mehrere Schlagmöglichkeiten bestehen, steht dem Spieler die Wahl frei.

B) *Sturm nach vorn.* Steine und Türme dürfen nur vorwärts ziehen, nicht rückwärts. Königstürme und Königssteine dürfen hingegen in beide Richtungen ziehen.

SOS KINDERDÖRFER WELTWEIT

SPIELEND HELFEN!

Danke, dass Sie ein Spiel aus der **Edition SOS-Kinderdörfer – Spiele aus aller Welt** gekauft haben. Sie unterstützen damit die Arbeit der SOS-Kinderdörfer weltweit, die einen Teil der Verkaufserlöse erhalten. Die Edition umfasst 20 Spiele, die eine bunte Auswahl an Klassikern aus vielen Ländern und Kulturkreisen bieten. Die Idee für diese Edition entsprang dem Alltag der SOS-Kinderdörfer. Dort ist das gemeinsame Spielen ein sehr wichtiger Aspekt der pädagogischen Arbeit, denn es ist eine anregende, soziale, die Entwicklung fördernde Beschäftigung.

Mehr Informationen zur Edition SOS-Kinderdörfer – Spiele aus aller Welt finden Sie unter: www.sos-spieleausallerwelt.de

Hinweis zur Spielregel
Die Spiele dieser Edition sind Klassiker, die nicht nur in ihrem Herkunftsland, sondern in vielen Ländern der Erde seit langer Zeit gespielt werden. Dadurch entstanden auch unterschiedliche Varianten der Spielregel. Wir haben bei jedem Spiel versucht, die Regel zu verwenden, die dem ursprünglichen Spiel am nächsten kommt oder unserem Kulturkreis am besten entspricht.

Alle Rechte vorbehalten
© 2010 Grubbe Media GmbH, München
www.grubbemedia.de

Design/Illustration: agenten.und.freunde, München, www.a-u-f.de
Redaktion: Martin Stiefenhofer
Bildnachweis Hintergründe: iStockphoto
Produktion: LUDO FACT GmbH, www.ludofact.de

In Kooperation mit:
SOS-Kinderdörfer weltweit
Hermann-Gmeiner-Fonds Deutschland e.V.
www.sos-kinderdoerfer.de

SOS
KINDERDÖRFER
WELTWEIT

www.sos-kinderdoerfer.de