



# Dumme Dame

Von Alex Randolph

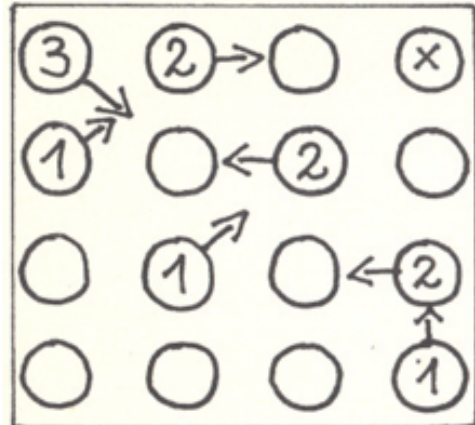
Ein schnelles, taktisches Zwei-Personen-Spiel.

Bei jedem Zug wird

(a) innerhalb eines Feldes eine Zahl geschrieben, und zwar eine 1, 2 oder 3: sie zeigt die Weite des Zuges an;

dann wird

(b) außerhalb des Feldes ein Pfeil gezeichnet, senkrecht, waagerecht oder diagonal: er zeigt die Richtung des Zuges an.



Das Startfeld für den ersten Zug kann beliebig gewählt werden. Danach ist das Ausgangsfeld jedes Zuges das Ankunftsfield des vorigen Zuges.

Weite und Richtung jeden Zuges sind beliebig, mit folgenden Einschränkungen:

(a) Der Zug muß auf einem freien Feld landen;

(b) man darf nicht auf Feldern landen oder über Felder hinwegziehen, auf denen schon eine Zahl steht (also: von denen aus schon einmal gezogen wurde);

(c) man darf nie in die Gegenrichtung eines Pfeiles ziehen (d.h. in einer waagerechten, senkrechten oder diagonalen Reihe darf man nicht "auf einen Pfeil zu" ziehen; zeigt in einer solchen Reihe ein Pfeil auf den gegenwärtigen Standort, so muß man versuchen, in eine andere Reihe und Richtung zu ziehen).

Der erste Spieler, der nicht mehr ziehen kann, hat das Spiel verloren.

