072

070

076

066

081

061

121

021

171

ist er denselbigen nicht befugt zu schlagen / weilen er nicht auf der Rothen / sondern auf der Grünen Lini stehet; ebenmässige Bewantnus hat es mit dem Grünen Curir / als wann derselbige auf G. stehet / so laufft er überzwerchs hinüber / auf B. H. I. und so fortan / so weit er will / und so er sich in I. setzet / und seines Feindes Stein einen / auf der Lini in K. für sichwarts / oder in L. ruckwarts antreffe / kan er dieselbige nicht schlagen / weilen sie auf einer Rothen / und nicht mehr auf der Grünen Lini stehen.

Rath / ist auch ein lauffender Stein / und laufft über alle überzwerche / und Creutz Linien ohne Underscheid / sie seyen Roth oder Grün / hindurch / schlägt auch die Stein auf beederseits Linien hinweg / wie er dieselbige antrifft / es seye gleich hindersich oder für sich / dieweilen aber seine Art zu lauffen / bey dem Exempel der Curier leichtlich abzunemmen ist / weilen der Underschied allein auf diesem beruhet / daß der Curir auf seiner gewisen Lini zu verbleiben verbunden ist / als der Rothe auf der Rothen / der grüne Curier aber / auf der Grünen Lini / die Räthe aber mögen auf allen beeden Linien zugleich fortlauffen / als halte ich es vor überflüssig / ein eigen Exempel deßhalben beyzusetzen.

Reuter-Hauptmann: hat seinen Lauff niemalen auf keiner Lini / sondern allezeit über Ecks / und durch das gantze Spiel hinauß / und gleich wie den andern Steinen ihre Schrancken der Weite halben gesetzet seyn / also seyn dem Reuter-Hauptmañ dieselbige der Nähe halben verordnet / also daß er nicht nur über ein Eck allein springen und lauffen darf / wie ein Ritter / sondern muß aufs wenigste über zwey Eck auf einmahl / seinen Sprung verrichten / will er aber denselbigen über sechs / acht / und zehen Eck / oder so weit er kan / hinüber thun / ist ihme solches gar wohl erlaubt / als zum Exempel / wann der Reuter-Hauptmann in der Tabella No. 3. in dem vierdten Quartier / mit diesem Zeichen ♗ bemercket / auff M. stünde / kan er nicht auff N. oder O. ziehen / sondern den nechsten Zug so er thun kan / muß auff P. oder Q. seyn / aber von M. an / auff Q. R. S. oder noch weiter hinauß mag er wohl springen / also auch wiederumb hindersich / und auf welche Seiten er will / wann deßhalben der Reutter-Hauptmann auff M. stehet / deß Feindes Stein aber stünde auff N. oder O. köndte er denselbigen nicht schlagen / weiln er über ein Eck allein nicht springen darff / wann aber deß Feindes Stein in Q. oder R. oder S. oder auff der andern Seiten in P. oder noch weiter hinauß stünde / köndte er dieselbige gar wol schlagen und hinweg nemmen / deßwegen der Reuter-Hauptmann am besten zu fangen ist / wann ihme ein Stein von einem Feldlein zum andern über-ecks vorgezogen werden kan / daß ihme der weite Sprung hindurch verwehret und abgeschnitten wird.

Herold. Dieser laufft durch das gantze Spiel hindurch / so weit er will / aber auff keiner überzwerchen / oder Creutz Lini / sondern gerad für sich / hindersich / und auff beede Seiten / gleich wie der Roch oder Elephant in dem Schachspiel / als zum Exempel / wann der Herold / mit diesem Zeichen ♀ bezeichnet / in der Tabella No. 3. in dem ersten Quartier auf No. 1. stünde / kan er gerad für sich auff 2. 3. 4. 5. 6. und also fortan durch das gantze Spiel hindurch lauffen / auff die Seiten aber / auff 7. 8. 9. 10. ꝛc. gleichfalls so weit er will / aber wie gemeldt / allein auff den geraden / gar nicht aber auf einer überzwerchen oder Creutz-Lini / dann dahin mag er nicht kommen.

Colonell. Dieses ist auch ein lauffender Stein / und hat die Verrichtung / wie sonsten eine Königin in dem Schachspiel zu haben pflegt / dann dem Colonellen ist erlaubt / auff allen geraden und überzwerchen oder Creutz-Linien / vor sich / hinder sich / und auff alle Seiten / wie er kan und mag / ohne Underscheid zu lauffen / aber über kein Eck / wo keine Lini durch gehet / darff er springen / sondern muß / wie gemeldt / auff den Linien verbleiben / und weiln dieser Zug an sich selbsten gantz klar / ist es unnöthig / solchen mit Exempeln zu demonstriren. Kürtzlich zu melden / so hat er in allem deß Herolds und Raths Gang / deren der erste auff allen geraden Linien / für sich und auff die Seiten / der andere aber auff allen überzwerchen zu gehen und zu lauffen pflegt.

Cantzler. Dieses ist ein springender / und nach dem Marschalck der vornemste Stein / so in diesem Spiel gar grossen Gewalt hat / und bestehet von dreyerley absonderlichen Sprüngen oder Zügen / als erstlich deß Ritters einfachen Sprung / als von einem Eck deß kleinen Quadrats zu dem andern / wie oben No. 4. mit mehrerm zu sehen ist; Zum andern / hat er den den doppelten Rittersprung / als von einem Eck zu dem andern über zwey kleine Quadrat, so wol gerad für sich / oder hinder sich / als auch vor sich und hinder sich zugleich / und in solchem Sprung kan er zwey Stein deß Feinds auff einmal schlagen / wie solches durch Exempla solle gewie-

Ende

Anfang

© Stadtbibliothek Ulm, 2020. Signatur: 3694;