



Des Grossen Königs-Spiels

ein Eck zu stehen/da er seines eignen Spiels halben weiter nicht gehen/ sondern still stehen muß/ weiln diese Lini für sich warts weiter nicht fortlauft/ sondern sich allhier endet/ aber gegen seines Feinds Quartier kan er wol für sich gehen/ von No. 33. auf No. 34. oder Er kan von No. 33. in seines Feinds Spiel auf einer Kreuz-Lini hinüber schlagen/ auf No. 31. aber zurück auf No. 28. kan er nicht schlagen; Und dieses ist also durch das ganze Spiel hindurch zu verstehen/ und wird allezeit in seinem eigenen Spiel der Gang des Soldaten für sich gegen dem MittelPuncten zu gerechnet/ im Gegentheile aber/ und in des Feinds Quartier ist sein Zug für sich iederzeit gegen des Feinds König zu verstehen; Wann aber ein solcher Soldat nunmehr in des Gegenparts Linien hinein kommen/ kan Er alsdann gegen seines Feinds König so lang avanciren und fortgehen/ bis er auff solchen Platz zu stehen kommt/ auf welchem er sich in einen andern und bessern Stein verwandeln kan/ wie davon in dem 7. Capitel in der 11. Regel mit mehrern zu sehen und zu lesen ist.

Was nun zu dem Fünfften/ den Reuter-Hauptmann anbelanget / so hat der selbige in diesem gefechtesten Spiel/ wegen dessen sonderlicher Form und Bequemlichkeiten zu springen/ sehr grossen Gewalt/ und über alle massen schöne Züge und Verrichtungen/ dann er zwischen dem überzwerchen und Kreuz-Linien über alle viereckete Feldlein/ fast in dem ganzen Spiel herum springen/ und manchemahl gleichsam unvermerckht seines gegentheils/ wann er nicht gute achtung auf denselbigen hat/ einen Stein hinwegnehmen und schlagen kan/ der ohhalben sich vor nöthig erachtet/ diese seine schöne/ und verborgne Züge/ in einer besondern Tabella, vor Augen zu stellen/ und mit notwendigen und genugsamen Exemplis zu demonstriren und zu erklären: Wann demnach der Reuter-Hauptmann mit diesem Zeichen/ in der Tabella No. 6. in dem Ersten Quartier auf No. 1. stünde/ kan er über Eck über alle kleine quadrate, gegen dem andern Quartier hinüber springen/ so weit er will/ als auff 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. und noch weiter hinauf/ nach dem es seine Gelegenheit erfordert/ von No. 9. kan er in das dritte Quartier hinüber springen auf No. 10. 11. 12. 13. 14. 15. 16. und so weit ihm beliebt/ wann er sich auf No. 14. setzt kan er von dem dritten Quartier, auf No. 17. 18. 19. 20. 21. 22. und noch weiter hinauf springen/ und also in dem ganzen Spiel herum/ hinder sich/ für sich/ und auf alle Seiten/ wo nun ein Feldlein über Eck gehet/ und keine überzwerche Lini/ der Länge nach durch gezogen ist/ sondern überzwerchs durchläuffet/ daß der Reuter-Hauptmann/ über Eck darüber springen muß/ da kan er seine Züge und Verrichtungen werckstellig machen/ doch das wie schon hier oben in diesem Capitel gemeldet worden/ der kürzeste Sprung desselbigen/ über 2. Feldlein sey/ sonst mag er über 3. 4. 6. 8. 10. und mehr Feldlein hinüber springen/ wie er will/ aber über ein Feldlein allein darf er nicht springen/ wann ihm deshalb von dem Feind ein Stein vorgezogen werden kan/ daß er keinen leeren Platz mehr findet/ über 2. oder mehr Feldlein hinauf zu springen/ so ist er gefangen/ und kan hernach gar leichtlich ohne entgelt hinweggenommen werden. Wann der Reuter-Hauptmann/ in bemelter Tabella No. 6. in dem Ersten Quartier auf No. 23. steht/ kan er in einem Sprung auf No. 24. 25. 26. 27. 28. 29. 30. 31. 10. und noch weiter hinauf springen/ steht er in bemeltem Ersten Quartier auf No. 32. so springt er gegen dem andern Quartier auf No. 33. 34. 35. 36. 37. 38. 39. 11. und auf 40. hinüber/ so er aber in dem Ersten Quartier in dem Eck/ auf No. 41. stünde/ kan er von solchem Puncten an sehr weit langen/ und in einem Sprung in alle 5. Quartier seiner Feind/ aufs wenigste aber in der selben Eck hinüber kommen/ wie folgender gestalt zu sehen/ und ersichtlichen zwar/ so kan er von bemeltem Eckpuncten No. 41. entweder in das ander Quartier auf No. 42. 43. 44. 45. 46. 47. 48. und 12. oder so er von No. 41. in das Dritte Quartier, und auf desselbigen Eckpuncten hinüber springen wolte/ so geschicht dasselbige von No. 41. gerad dem Mittelpuncten zu auf No. 49. 50. 51. 52. 53. und 19. dann durch alle diese Felder/ gehet keine überzwerche oder Kreuz-Lini der Länge nach/ sondern alle überzwerchs derselbigen hinüber/ welches dann das Fundament des Reuter-Hauptmanns Sprung ist: Will er ferners gegen dem Vierden Quartier, auf desselbigen Eckpuncten springen/ so geschicht solches von No. 41. auf 54. 55. 56. 57. 58. 59. 60. und 61. welcher Eckpunct auch das Fünffte Quartier, angehet/ dann von einem jeden Eckpuncten kan man in zwey Quartier gehen/ auf welche Seiten man will/ welches von allen zu verstehen ist/ und dann kan der Reuter-Hauptmann von diesem Orth No. 41. auch in das sechste Quartier auf No. 62. 63. 64. 65. 66. und 67. oder wiederum zurück in sein eigen Quartier von No. 41. auf No. 33. 25. und 3. und so weit er will/ hinein springen/ wann er nun über 2. Feldlein in einem Sprung

078

076

082

072

087

067

127

027

Ende

Anfang