

KORSU

Problemspelet för ungdom

från 10 till 100 år.

Spelet består av spelbräde samt 24 spelpjäser, fördelade på tvenne partier, svarta och vita. Spelbrädet är indelat i 45 fält, av vilka de tre svarta i brädets mitt beteckna »kärr», som inte få beträdas. De två inramade fälten i spelbrädets baser beteckna »Korsun», d. v. s. sätet för de kämpande partiernas staber. Korsurutan får beträdas av vilken pjäs som helst.

Spelpjäserna äro för vardera parten 12 st. och representera följande valörer eller höghetsgrader:

- | | | |
|----------------|---|--------------|
| I. Officerare: | 1 | Standar |
| | 1 | Överste |
| | 1 | Major |
| | 1 | Kapten |
| | 1 | Löjtnant |
| II. Knektar: | 2 | Ryttare |
| | 4 | Musketörer |
| | 1 | Partigångare |

SPELREGLER:

Uppställning: Pjäserna ställas upp i spelbrädets resp. baser, knektarna på fälten A—B2, officerarna på B—F1, resp. A—B6 och B—F7. Standaret ställes i korsun, till höger om denna översten, till vänster majoren. Kaptenen ytterom majoren, löjtnanten ytterom översten. I knektraden ställas ryttarna ytterst och partigångaren i mitten.

Pjäsernas rörelser: Partigångaren får föras i alla riktningar så långt fälten äro fria. Musketörerna gå högst 2 steg i gången antingen rakt framåt eller snett framåt (ej bakåt eller rakt åt sidan). Ryttarna röra sig uteslutande i diagonal riktning så långt fälten äro fria. Officerarna och standaret få gå högst ett steg i alla riktningar (också bakåt). Högre rang slår lägre. Partigångaren, som är lägst i rang, slår översten. Rytarna slå musketörerna. Alla slå standaret.

Spalet: Vit börjar med att flytta fram en pjäs, varpå turen går över till svart. Pjäserna flyttas längs fria fält, inga pjäser få »hoppas över». När en motståndarpjäsk skall angripas, ställes den angripande framför motståndaren på dennes fält. Därpå kollationeras kombattanternas valörer, varpå den svagare pjäsen avlägsnas. Segraren har följande drag och behåller förhand tills en lika stark eller starkare pjäs möter (Obs! Samma pjäs får inte flyttas upprepade gånger i omedelbar följd), varvid turen går över till motparten.

Om två mötande pjäser äro lika starka, drages den angripande tillbaka till närmast bakom liggande fria fält och turen går över till motparten.

Spalet fortgår tills någondera partens standar eller korsu erövrats.

Exempel på ett parti „Korsu“:

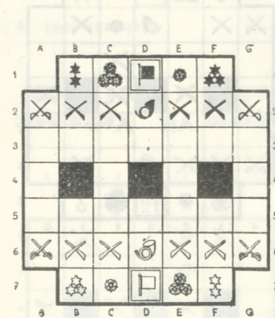


Fig. I.

Utgångsläge (Se uppställning).

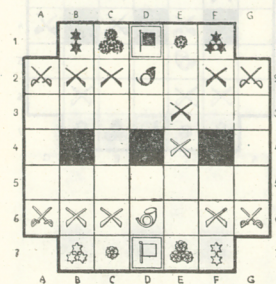


Fig. II.

Vit börjar: Musketeör E6 till E4.

Svart: Musketeör E2 till E3.

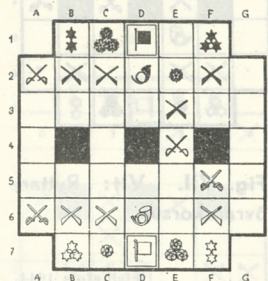


Fig. III.

Vit: Ryttare G6 till F5.

Svart: Ryttare G2 till E4 (slår vit musketör). Major E1 till E2.

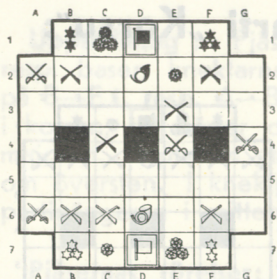


Fig. IV.

Vit: Ryttare F 5 till G 4.

Svart: Musketör C 2 till C 4.

Vit: Ryttare A 6 till C 4 (slår svart musketör). Partigångare D 6 till C 5.

Svart: Musketör B 2 till B 3.

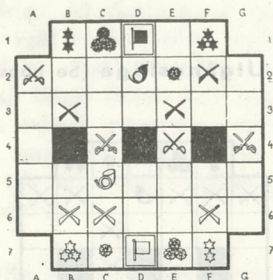


Fig. V.

Vit: Ryttare C 4 till D 3.

Svart: Major E 2 till D 3 (slår vit ryttare). Musketör B 3 till C 4 (för att skydda svart överste C 1 mot vit partigångare C 5).

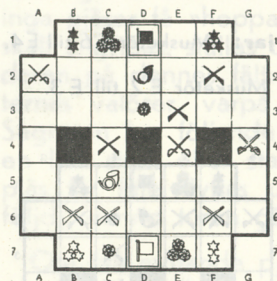


Fig. VI.

Fig. VII. Vit: Ryttare G 4 går till D 1, slår standaret och erövrar korsun.