



Zu Beginn des Spiels platziert jeder Spieler auf der ihm nächsten Reihe seine Spielsteine.

Die Spieler ziehen abwechselnd je einen ihrer Spielsteine horizontal oder vertikal, so weit sie wollen. (Vgl. Turm im Schach)

Hierbei dürfen sie weder andere Spielsteine überspringen, noch auf ein Feld ziehen, auf dem bereits ein Spielstein liegt.

Ein Spieler kann einen Spielstein des Gegners *erobern*, wenn er so zieht, dass der gegnerische Spielstein auf zwei gegenüberliegenden Feldern von eigenen Steinen umstellt ist.

Wenn ein Spieler einen gegnerischen Spielstein erobert, dann darf er mit dem zuletzt gezogenen Stein erneut ziehen.

Erobern kann nur aktiv geschehen. Wenn ein Spieler zwischen zwei gegnerische Spielsteine zieht, so wird sein Spielstein *nicht* erobert.

Das Spiel endet, wenn ein Spieler keinen Zug mehr ausführen bzw. keinen gegnerischen Spielstein mehr erobern kann.

Sieger ist derjenige Spieler, der am meisten Steine erobert hat.

