

Spiele Klassiker

Schach • Dame • Mühle • Mensch ärgere Dich nicht®
Leiterspiel • Gänsespiel • Halma • Backgammon
Kniffel® • Skat

80
Spielideen!



© 1972, Kniffel, registered trademark,
Schmidt Spiele

© Mensch ärgere Dich nicht, MäDn,
registered trademarks, Schmidt Spiele

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstr. 21
D - 12055 Berlin

www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de



Mit  Mensch
ärgere Dich nicht® und Kniffel®



Inhaltsverzeichnis

Spiele auf dem Mensch-ärgere-Dich-nicht®-Spielplan

1. Mensch ärgere Dich nicht®	3
2. Einigkeit macht stark	4

Spiele auf dem Halma-Spielplan

3. Sternhalma	4
4. Racado	4
5. Verfolgungsjagd	5
6. Tippy	5

Spiele auf dem Backgammon-Spielplan

7. Backgammon	5
8. Puff	8
9. Langes Puff	8
10. Russisches Puff	8
11. Zick-Zack	8
12. Tric-Trac	9

Spiele auf dem Dame-Spielplan

13. Dame	10
14. Polnische Dame	11
15. Englische Dame	11
16. Schlagdame	11
17. Eckdame	11
18. Wolf und Schafe	11
19. Mauern	12
20. Pyramiden Dame	12
21. Italienische Dame	12
22. Schach	12
23. Räuber Schach	13
24. Maharadscha Schach	13
25. Bienenhausschach	14

Spiele auf dem Mühle-Spielplan

26. Mühle	14
27. Das Leiterspiel	14
28. Das Gänsepiel	15

Würfelspiele

29. Kniffel®	16
------------------------	----

Spiele mit einem Würfel

30. Jule	18
31. Stumme Jule	18
32. Hin und her	18
33. Plus-Minus	18
34. Hohe Hausnummern	18
35. Die böse Eins	18
36. Die böse Drei	18
37. Auf und Ab	18

Spiele mit zwei Würfeln

38. Himmel und Hölle	18
39. Punkte löschen	19
40. Kreuze löschen	19
41. Duft Hundert	19
42. Gestrichene Zwölf	19
43. Teure Sieben	19
44. Unter oder über sieben	19
45. Craps	19
46. Wieviel Augen (Ein Zaubertrick)	20

Spiele mit drei Würfeln

47. Fenster würfeln	20
48. Chicago	20
49. Chicago hoch-tief	20
50. Rentmeister	20
51. Streichhölzer auswürfeln	20
52. Der Turm	21
53. Eins bis sechzehn	21

Spiele mit vier Würfeln

54. Pärchen	21
55. Beelzebub	21
56. Würfelstapel (Ein Zaubertrick)	21

Spiele mit fünf Würfeln

57. Va banque (große Bank)	22
58. Würfelpoker	22

Kartenspiele

59. Spitz pass auf!	23
60. Herz Ass – Herz 10	23
61. Schnipp, Schnapp, Schnurr	23
62. Herzeln	23
63. Brandeln	24
64. Verirrter Ritter	24
65. Elfern	24
66. Mau Mau	24
67. Fünf dazu!	25
68. Siebzehn und Vier	25
69. Hund	26
70. Einundfünfzig	26
71. Lasst fünf gerade sein	26
72. Der letzte Stich gewinnt	26
73. Red Dog	27
74. Camerun Skat	27
75. Dreiblatt	27
76. Dreiblatt mit Schieben	27
77. Zwanzig ab	27
78. Leben und Tod	28
79. Schwimmen	28
80. Skat	29

Spiele (Grand ouvert, Null ouvert und den offenen Farb-Handspielen) muss der Alleinspieler seine 10 Karten auflegen, bevor Vorhand das erste Blatt ausgespielt hat. Bei Grand ouvert und allen Handspielen muss der Alleinspieler alle 10 Stiche machen. Wenn feststeht, welches Spiel gemacht wird, spielt Vorhand eine beliebige Karte aus. Die anderen bedienen. Es besteht Farbzwang. Den Stich macht derjenige Spieler, der die Karte mit dem höchsten Farb- oder Trumpfwert ausgespielt hat. Er legt den Stich verdeckt vor sich auf den Tisch und spielt zum nächsten Stich aus. Nach 10 Spielen muss der Alleinspieler feststellen, ob er die angesagte Augenzahl erreicht hat.

Tipps:

- Die eigenen Stiche und die der Gegner mitzählen.
- Der Alleinspieler schwächt seine Gegner, wenn er so oft wie möglich Trumpf ausspielt und vom Gegner Trumpf fordert.
- Die Zehner und niedrigeren Karten einer Farbe, von denen nur wenige vorhanden sind, sind Karten, mit denen kaum ein Stich gemacht werden kann. Sie sollen gegen den Skat ausgetauscht werden.
- Bei Grandspielen ist es zweckmäßig, die Trümpe lange in der Hand zu behalten.

Grundregeln:

- 1) Die Karten müssen so gegeben werden, dass sie von niemandem eingesehen werden können.
- 2) In die Karten anderer Spieler darf nicht eingesehen werden; die Spieler einer Partei dürfen sich nicht durch Worte oder Mimik beim Spiel verständigen.
- 3) Die eingebrachten Stiche dürfen während des Spiels nicht eingesehen oder nachgezählt werden.
- 4) Die Karten müssen sofort nachgezählt werden. Spätere Reklamationen werden nicht berücksichtigt.
- 5) Eine ausgespielte Karte darf nicht zurückgenommen werden.
- 6) Wird der Skat von einem Spieler aufgedeckt, so geht das Spiel für seine Partei verloren.
- 7) Erklärungen, die beim Reizen und Passen gemacht wurden, können nicht widerrufen werden.

Sieger: Der Alleinspieler hat gewonnen, wenn er mindestens 61 Augen erreicht. Ausnahme: Nullspiele.

Abrechnung: Einer der Spieler übernimmt das Anschreiben der Gewinn- und Verlustpunkte. Jedes Spiel wird mit dem endgültigen Wert eingetragen, auch wenn es nicht mit dem gereizten Wert übereinstimmt. Dabei wird laufend zugezählt oder abgezogen. Beim gewonnenen Spiel wird die Punktzahl zur vorigen Zahl addiert, bei verlorenem Spiel wird sie von der vorigen Zahl abgezogen oder bei Beginn als Minuswert hingeschrieben. Wichtig für den Alleinspieler ist nicht die erzielte Augenzahl seiner Stiche, sondern die errechnete Spielwertzahl mit den angesagten und nicht angesagten Spielen und den Steigerungen (Handspiel, Schneider, Schwarz usw.). Verlorene Handspiele werden als einfacher Minuswert gezählt, verlorene Guckispiele werden doppelt minus bewertet. Am Spielende werden für jeden Mitspieler die Endzahlen errechnet. Jede Endzahl wird mit der Zahl der Spieler (3) multipliziert. Diese Zahl wird aufgeschrieben. Darunter schreibt man den Spielsatz. Von den positiven Grund-Endzahlen der Spieler werden die negativen Grund-Endzahlen abgezogen. Das Ergebnis ist der Spielsatz. Er wird von der vorher ermittelten Endzahl abgezogen. Das Ergebnis gibt die Zahl an, nach welcher die Spieler einnehmen oder bezahlen müssen.

Gegner riskiert. Fahren Sie erst dann langsam mit dem Reizen fort. Vorhand wird von Mittelhand gereizt, bis dieser passt. Dann reizt Hinterhand den Spieler, der beim Reizen übrig geblieben ist. Jeder Spieler kann durch ein höheres Gebot überboten werden. Bei zwei gleichwertigen Spielen hat der Erstbietende das Vorrecht. Alleinspieler wird, wer ein Spiel mit dem höchsten Zählwert ansagt. Er erklärt, ob er ein Handspiel oder ein Guckspiel machen will.

Handspiele: Der Alleinspieler nimmt den Skat nicht auf, er spielt nur aus der Hand, zählt aber am Schluss den Augenwert des Skats seinem Spiel zu.

Es gibt folgende 7 Gewinnstufen:

1. Spiel aus der Hand
2. Spiel einfach gewonnen (oder verloren)
3. Spiel mit Schneider gewonnen (oder verloren)
4. Spiel mit Schneider angesagt, gewonnen (oder verloren)
5. Spiel mit Schwarz gewonnen (oder verloren)
6. Spiel mit Schwarz angesagt, gewonnen (oder verloren)
7. Spiel offen gewonnen (oder verloren)

Das Ansagen von Schneider und Schwarz ist nur bei Handspielen möglich. Die Ansage muss vor Spielbeginn gemacht werden. Schneider ist eine Partei, die nur 30 oder weniger Augen in ihren Stichen erreicht. Man ist aus dem Schneider, wenn man mehr als 30 Augen hat. Schwarz ist eine Partei, wenn sie keinen einzigen Stich macht. Macht der Alleinspieler keinen Stich, so zählt auch der Skat nicht mit. Bei der Berechnung gilt immer die tatsächlich erreichte Gewinnstufe, nicht die angesagte. Die Ansage von Schneider und Schwarz wird nur berücksichtigt, wenn sie vor Spielbeginn gemacht wurde.

Guckspiel: Der Alleinspieler nimmt den Skat auf und legt dafür zwei beliebige Karten aus seinem Blatt ab.

Es gibt 3 Gewinnstufen:

1. Spiel einfach gewonnen (oder verloren)
2. Spiel mit Schneider gewonnen (oder verloren)
3. Spiel mit Schwarz gewonnen (oder verloren)

Einfach gewonnen ist das Spiel, wenn der Alleinspieler 61 Augen oder mehr erzielt hat.

Neben Hand- und Guckspiel gibt es noch drei weitere Spielmöglichkeiten:

Farbspiel – Grandspiel – Nullspiel.

Farbspiel: Es ist das Normalspiel. Die 4 Buben sind die höchsten Trümpfe, dazu kommt die vom Alleinspieler ermittelte Trumpffarbe. Alle Karten der Trumpffarbe sind Trümpfe. Hat der Alleinspieler 61 Augen, so ist er Sieger.

Grandspiel: Nur die 4 Buben gelten als Trümpfe. Alle anderen Karten haben die normale Rangordnung.

Der Grundwert eines Grand ouvert	= 36
Der Grundwert eines Grand	= 24
Der Grundwert von Kreuz	= 12
Der Grundwert von Pik	= 11
Der Grundwert von Herz	= 10
Der Grundwert von Karo	= 9

Nullspiel: Die Grundwerte zählen nicht, es zählen nur die Stiche. Der Alleinspieler darf keinen Stich erhalten, wenn er gewinnen will.

Kartenrangordnung: Ass, König, Dame, Bube, Zehn, Neun, Acht, Sieben.

Die Punktebewertung:	Guckspiel	Handspiel
Spiel einfach	1	2
Schneider	2	3
Schneider ang.	-	4
Schwarz	3	5
Schwarz ang.	-	6
offen	-	7

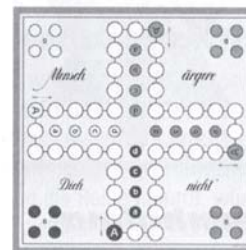
Wertpunkte:

Null	= 23
Null ouvert	= 46
Null Hand	= 35
Null ouvert Hand	= 59

(ouvert = französisch für offen)

Es besteht Farbzwang. Wer nicht bedienen kann, spielt eine beliebige Karte aus oder trumpft. Wird Trumpf ausgespielt, muss Trumpf bedient werden. Sonst besteht kein Trumpfzwang. Der Alleinspieler zählt am Ende die Werte der gewonnenen Stiche zusammen. Er muss mindestens 61 Augen haben. Hat er mehr als 90 Augen, sind die Gegner Schneider. Hat der Alleinspieler Schneider angesagt, muss er auch 90 Augen erreichen, wenn er gewinnen will. Dasselbe gilt für Schwarz. Der angesagte Wert muss in jedem Fall erreicht werden. Bei offenen

Spiele auf dem Mensch-ärgere-Dich-nicht-Spielplan®



1 Mensch ärgere Dich nicht®

Spielbeschreibung

In diesem kurzweiligen Spiel geht es darum, seine eigenen Spielfiguren so schnell wie möglich von seinem eigenen Startfeld aus über eine Spielfeldstrecke ins Ziel zu würfeln. Gleichzeitig versucht man, die Mitspieler zu ärgern und deren Spielsteine, so oft es geht, zu schlagen, damit sie wieder von vorn anfangen müssen.

Die weißen Felder des Spielbretts stellen die Laufbahn dar, die alle Spielfiguren zurücklegen müssen. Auf den farbigen Spielfeldern mit dem Buchstaben A beginnen die Spielsteine der jeweiligen Farbe ihren Weg über die weißen Felder. Auf den B-Feldern warten die Figuren auf ihren Einsatz. Die Felder a, b, c und d stellen das Ziel jeder Farbe dar. Wer seine vier Spielsteine als erster „nach Hause“ gebracht hat, gewinnt das Spiel.

Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält vier Steine einer Farbe. Einen Stein stellt er auf das Feld A seiner Farbe, die übrigen drei werden auf die gleichfarbigen B-Felder gesetzt. Es wird 1x gewürfelt, wer die höchste Zahl würfelt, beginnt, gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn.

Spielablauf

Der Spieler, der an der Reihe ist, würfelt und setzt seinen Spielstein um die gewürfelte Augenzahl in Pfeilrichtung auf der Laufbahn vor. Eigene und

fremde Steine können übersprungen werden, die besetzten Felder werden aber mitgezählt. Wer mehrere Spielsteine auf der Laufbahn stehen hat, kann sich aussuchen, mit welchem Stein er weiterzieht. Wer mit dem letzten Punkt seiner Augenzahl auf ein Feld trifft, das von einer fremden Spielfigur besetzt ist, schlägt diese Figur und setzt seinen eigenen Stein auf ihren Platz. Es herrscht aber kein Schlagzwang. Geschlagene Steine werden auf die B-Felder ihrer Farbe gestellt. Eigene Steine können nicht geschlagen werden, der Spieler muss dann mit einer anderen Figur ziehen, da auf jedem Feld immer nur ein Spielstein stehen darf.

So lange noch weitere Steine auf den B-Feldern auf ihren Spieleinsatz warten, darf keine eigene Figur auf dem A-Feld stehen bleiben. Sie muss das Feld frei machen, sobald sie die Möglichkeit dazu hat. Die Steine, die auf den B-Feldern stehen, können nur mit einer „6“ ins Spiel gebracht und damit auf das Anfangsfeld A gesetzt werden.

Besonderheiten der Würfelzahl „6“

Wer eine „6“ würfelt, hat nach seinem Zug einen weiteren Wurf frei. Erzielt er dabei wieder eine „6“, darf er erneut nach dem Ziehen würfeln. Bei einer „6“ muss man einen neuen Stein ins Spiel bringen, so lange noch Spielfiguren auf den eigenen B-Feldern stehen. Der neue Stein wird dann auf das Feld A der eigenen Farbe gestellt. Ist dieses Feld noch von einer anderen eigenen Spielfigur besetzt, muss dieser Stein erst mit der „6“ weitergezogen werden. Steht dagegen eine fremde Figur auf dem Feld A, wird sie geschlagen. Wer eine „6“ würfelt und keinen Stein mehr auf den B-Feldern hat, darf mit einer seiner Figuren auf der Laufbahn sechs Felder weiterziehen und dann noch einmal würfeln. Wer mit einer „6“ seinen letzten Spielstein ins Ziel bringt, braucht nicht noch einmal zu würfeln.

Betreten der Zielfelder

Wer mit einer Spielfigur die ganze Laufbahn einmal vollständig durchlaufen hat, zieht mit ihr auf die Zielfelder seiner Farbe vor. Auch die Zielfelder werden beim Vorrücken einzeln gezählt. (Wer also beispielsweise direkt vor seiner Zielfeldreihe steht, kommt mit einer „1“ nur auf das Feld a, mit einer „2“ nur auf das Feld b usw.) Spielsteine können übersprungen werden.)

Fremde Zielfelder darf man nicht betreten.

Ende des Spiels

Der Spieler, der als erster alle seine Spielfiguren auf seine Zielfelder gebracht hat, gewinnt das Spiel. Die anderen spielen weiter um die nächsten Plätze.

2 Einigkeit macht stark

Dieses Spiel ist eine neue Variante von „Mensch ärgere Dich nicht®“. Man spielt auch auf diesem Spielplan. Grundsätzlich gelten die Regeln von „Mensch ärgere Dich nicht®“ – jedoch mit einigen Änderungen!

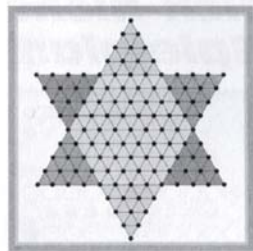
Änderungen zur Spielregel von „Mensch ärgere Dich nicht®“:

- Es ist ein Spiel für 4 Personen.
- Grundsätzlich spielen die beiden diagonal gegenüberliegenden Farben als Partner zusammen!
- Partner können sich nicht hinauswerfen!
- Würfelt man eine 6, muss man nicht aus seinem Eckkreis (B) auf den Anfangskreis (A) ziehen, sondern man kann frei entscheiden, ob man stattdessen mit einer Figur im Feld weiterzieht.
- Übersieht ein Spieler der Gegenpartie, dass er schlagen könnte, muss seine Figur in den Eckkreis zurück.
- Kommen zwei eigene Figuren – oder eine eigene Figur und eine Figur des Partners – auf einem Kreis zusammen, bilden sie eine Mauer!
- Eine Mauer kann man nicht hinaus werfen (mit Ausnahme von „Hausfriedensbruch“) und nicht überspringen – auch nicht mit eigenen Figuren!
- Mauert man auf dem Anfangskreis (A) eines Spielers der Gegenpartie, ist dies Hausfriedensbruch! Wenn deshalb der blockierte Spieler eine 6 würfelt, fliegen die beiden Maurer raus!
- Eine Mauer kann beliebig lange stehen beleiben. Können jedoch ihre Baumeister keine Figur mehr bewegen, müssen sie die Mauer abreißen.
- Können die Figuren der Gegenpartie vor einer Mauer nicht mehr ziehen, müssen sie aussetzen.
- Drei Figuren können nie auf einem Kreis stehen.
- Wer keine Figur mehr im Spiel hat – z. B. zwei Figuren bereits im Ziel und zwei Figuren noch im Eckkreis – kann dreimal würfeln.

Spielziel

Gewinner ist das Partner-Paar, dessen acht Figuren zuerst in den Zielkreisen a, b, c, d stehen.

Spiele auf dem Halma-Spielplan



3 Sternhalma

Diese Halmaform kann von 2-3 Personen mit je 15 Figuren gespielt werden. Auf dem Spielplan befinden sich sechs Stern-Ecken mit je 15 Feldern. Jeder Spieler wählt sich eine Figurenfarbe aus und besetzt mit seinen 15 Figuren eine Ecke. Ziel des Spieles ist, die Figuren in das gegenüberliegende Feld der eigenen Farbe zu bringen. Wem dies zuerst gelingt, ist Sieger.

Die einzelnen Spieler bewegen der Reihe nach abwechselnd die Figuren um ein Feld, gerade, rückwärts, seitwärts, je nach Zweckmäßigkeit oder durch Springen, d.h. man kann eine gegnerische oder eigene Figur, die vor oder neben einem steht, überspringen, wenn unmittelbar dahinter ein freies Feld ist; die übersprungenen Steine werden nicht wie bei Dame aus dem Spiel genommen.

Man darf sowohl seitwärts wie rückwärts in jede Richtung springen. Es liegt im Interesse des raschen Vorwärtkommens, die Figuren so viel wie möglich springen zu lassen. Der Gegner muss bemüht sein, seinen Feind am Springen zu hindern, indem er seine Figuren so aufstellt, dass sich dahinter möglichst kein freies Feld befindet. Ferner soll er danach trachten, eine gegnerische Figur in dessen Ausgangsfeld bis zuletzt einzuschließen.

4 Racado

Bei zwei oder drei Mitspielern werden auf dem Stern-Spielplan von jedem der Mitspieler 15 Figuren entsprechend der Halma-Aufstellung gesetzt.

Nun wird mit einem Würfel abwechselnd gewürfelt und die entsprechende Augenzahl gezogen. Wer dabei mit seinem Kegel ein Feld erreicht, das von

80 Skat (3-4 Spieler)

Man braucht bei diesem beliebten und bekannten Spiel die 32 Skat-Karten.

Die Kartenwerte in jeder Farbe sind:

Ass = 11	Bube = 2
König = 4	Acht = 0
Zehn = 10	Neun = 0
Dame = 3	Sieben = 0

Die vier Buben sind immer Trumpf, ausgenommen bei Nullspielen. Skat wird zu dritt gespielt. Ein Alleinspieler hat zwei Gegenspieler. Bei 4 Spielern muss der jeweilige Kartengeber aussetzen. Er ist jedoch am Gewinn oder Verlust beteiligt.

Ziel des Spiels:

Der Alleinspieler muss 61 Augen in seinen Stichen haben, dann ist er Sieger. Ausnahme: Nullspiele.

Das Spiel:

1) Das Geben: Wer die höchste Karte zieht, ist Kartengeber, genannt Hinterhand. Er mischt, lässt seinen rechten Nachbarn, genannt Mittelhand, abheben und legt den unteren Teil des Stapels auf den abgehobenen Teil. Dann verteilt der Geber entgegen dem Uhrzeigersinn an jeden Spieler 3 Karten. Die folgenden 2 Karten legt er verdeckt auf den Tisch. Es ist der Skat. Danach bekommt jeder Teilnehmer 4 und zum Schluss noch 3 Karten. Jeder Spieler hat insgesamt 10 Karten. Beim nächsten Spiel wird der linke Nachbar von Hinterhand, genannt Vorhand, der Kartengeber. Die Spieler stecken ihre Karten nach Farbe und Wert zusammen und stellen den Spielwert ihres Blattes fest.

2) Das Reizen: Beim Reizen wird festgestellt, welches Spiel gemacht wird, und wer das Blatt mit dem höchsten Spielwert hat. Dieser ist Alleinspieler und bildet eine Partei gegen die beiden anderen Teilnehmer. Seine Gegner dürfen sich untereinander nicht verständigen und sich nicht die Karten zeigen. Beim Reizen ist der Spielwert der Karten zu beachten, der von drei Punkten abhängig ist:

A) Vom Grundwert:

Kreuz = 12	Pik = 11
Herz = 10	Karo = 9
Grand (Großspiel) = 24	Grand ouvert = 36

Die Nullspiele haben unveränderliche Spielwerte:

Null = 23	Null Handspiel = 35
Null ouvert = 46	Null ouvert Hand = 59

B) Vom Vorhandensein oder Fehlen der vier Buben:

Sie können eine Verstärkung durch die Karten der Farbe bekommen, die zur Trumpf-Farbe erklärt worden ist. Die 4 Buben mit den 7 Farbkarten ergeben insgesamt 11 Trümpfe.

C) Von den Gewinnstufen: Beispiel:

Hat ein Spieler in seinem Blatt alle 4 Buben, die höchsten Trümpfe, so sagt man, er spielt mit viere, besitzt er keinen einzigen, so spielt er ohne viere. Hat er die beiden höchsten Buben (= Kreuz- und Pik-Bube), so spielt er mit zweien, hat er aber den Herz- oder Karo-Buben, so spielt er ohne zwei. Die Bezeichnung mit oder ohne ist gleichrangig für die Berechnung des Spielwertes.

Beispiel:

Mit viere, gespielt 5,	ohne vier, gespielt 5.
Mit dreien, gespielt 4,	ohne drei, gespielt 4.
Mit zweien, gespielt 3,	ohne zwei, gespielt 3.
Mit einem, gespielt 2,	ohne einen, gespielt 2.

Die Zahl der Spitzentrümpfe wird beim Reizen um einen Punkt erhöht, ob sie in einer Hand vorhanden sind oder nicht. Diese Spielzahl wird mit dem Grundwert der Karte multipliziert, die zum Trumpf erhoben wurde.

Bei Kreuz:	Mit zwei, gespielt 3 = 3 x 12 = Spielwert 36.
------------	---

Bei Pik als Trumpffarbe:	Mit zwei, gespielt 3 = 3 x 11 = Spielwert 33.
--------------------------	---

Bei Herz	= 30.
----------	-------

Bei Karo	= 27.
----------	-------

Das Reizen beginnt immer mit dem niedrigsten Spielwert: Mit oder ohne einen, gespielt 2 x Karo (9) = 18. Dadurch ist der Gegner nicht genau über die tatsächliche Stärke des Blattes informiert.

Tipp: Wenn Sie bessere Karten haben, können Sie höher reizen. Sie sollten jedoch auch bei einem günstigen Blatt mit 18 beginnen – um sich nicht selbst zu überreizen – um zu beobachten, was der

Reihe. Wenn alle fünf Stiche gemacht sind, beginnt die Abrechnung. Jeder Spieler hat zu Beginn 20 Punkte. Für jeden erzielten Stich wird dem Spieler ein Punkt abgezogen; wird der Stich durch eine Herzkarte gemacht, sogar zwei Punkte. Hat ein Spieler keinen Stich gemacht, werden ihm fünf Punkte dazugezählt, war Herz Trumpf, sogar 10. Sobald ein Spieler null Punkte erreicht hat, hat er gewonnen.

78 **Leben und Tod** (2 Spieler)

Dieses Spiel wird mit 32 Karten gespielt. Alle Karten werden ausgeteilt. Die zuletzt ausgeteilte Karte wird von beiden Spielern aufgedeckt. Die Karte mit dem höheren Wert beginnt das Spiel. Der Beginner nimmt beide aufgedeckten Karten auf und legt sie verdeckt vor sich auf den Tisch. Farben spielen keine Rolle. Die 7 ist die höchste Karte. Die Werte zählen in der Reihenfolge 7 (höchste Karte), 8, 9, 10, Bube, Dame, König, Ass (niedrigste Karte). Das Spiel beginnt, indem der erste und zweite Spieler erneut eine Karte aufdecken. Beide Karten gehen an den, der den höheren Wert aufdeckte. Heben beide den gleichen Wert auf, wird je eine verdeckte Karte auf die wertgleiche Karte und dann wieder eine weitere offen darauf gelegt. Der Spieler, der jetzt den höheren Wert offen legte, darf beide Kartentalons, in diesem Fall sechs Karten, an sich nehmen. Werden jedoch wiederum zwei gleiche Werte aufgelegt, wird die Prozedur analog fortgeführt, so dass beim nächsten Auflegen ein Gewinn von acht Karten im Spiel steht usw. Hat jeder Spieler den Stoß zugeteilter Karten aufgebraucht, spielt er mit seinem aufgemischtem Kartentalon in der gleichen Weise gegen den Mitspieler weiter. Sieger wird, wer dem Gegner alle Karten abgenommen hat.

79 **Schwimmen** (3-9 Spieler)

Man benötigt 32 Karten. Jeder Spieler bekommt zu Beginn 3 Karten. Vorhand erhält weitere 3 Karten und guckt sich einen der beiden 3er-Sätze an. Er entscheidet dann, ob er ihn behalten will. Entschieden er sich für diesen Satz, legt er die anderen 3 Karten offen auf den Tisch. Möchte er diesen Satz nicht behalten, so legt er sie aufgedeckt auf den Tisch. Er nimmt sich die anderen 3 Karten, die er

jetzt natürlich nicht mehr tauschen kann. Das Ziel für jeden Spieler besteht darin, möglichst viele Punkte zu sammeln. Für 3 Asses erhält man 33 Punkte; 2 Bildkarten (Bube, Dame, König) und 1 Ass der gleichen Farbe (oder Zehn und Bildkarte und Ass der gleichen Farbe) erhält man 31; 3 ranggleiche Karten bringen 30 1/2 Punkte. Alle übrigen Kombinationen aus 3 farbgleichen Karten zählen entsprechend ihres Aufdrucks. Jeder Spieler hat, wenn er an der Reihe ist, die Möglichkeit, 1 oder alle 3 Karten mit den auf dem Tisch liegenden Karten zu tauschen.

Wichtig:

Farbgleiche Karten zählen immer, auch wenn man nicht 3 farbgleiche Karten hat. Beispiel: Pik-Bube, Pik-Acht, Herz-Neun = 18.

Ranggleiche Karten hingegen zählen nur zu dritt (= 30 1/2).

Glaubt ein Spieler, dass er gute Karten hat, klopf er, wenn er an der Reihe ist, einmal auf den Tisch. Das ist das Zeichen für seine Mitspieler, dass er das Spiel in der nächsten Runde beenden wird. Sie dürfen alle noch einmal tauschen. Für den Spieler, der geklopft hat, gilt das jedoch nicht; man kann nur klopfen oder tauschen! Wenn der Spieler, der zuerst geklopft hat, wieder an der Reihe ist, deckt er seine Karten auf. Die Mitspieler tun das Gleiche, und es wird geprüft, wer die wenigsten Punkte hat. Dieser Spieler zahlt einen seiner Chips in den Pott.

Ausnahme, bei der alle Spieler bis auf den Gewinner zahlen müssen: Hat ein Spieler 3 Asses, ruft er „Feuer“. Das Spiel ist sofort beendet, und alle bis auf den Sieger zahlen 1 Chip in den Pott. Hat ein Spieler 31 Punkte, ist das Spiel auch sofort beendet, aber es zahlt nur der Spieler mit den wenigsten Punkten. Sollte ein Spieler die 31 Punkte in der ersten Runde zusammen haben, dann dürfen die Mitspieler, die bisher noch nicht an der Reihe waren, noch einmal tauschen. Man sollte nicht mehr als etwa 3 bis 5 Chips je Spieler austeilen. Nachdem ein Spieler alle seine Spielmarken in den Pott zahlen musste, schwimmt er, d.h., er kann noch weiterspielen, darf jedoch auf keinen Fall mehr verlieren. Er müsste dann ja einen Chip bezahlen, und den hat er nicht mehr. Folge: Er würde ausscheiden! Das Spiel geht so lange, bis nur noch ein Spieler übrig geblieben ist, der dann den Inhalt des Potts kassiert!

einem gegnerischen Kegel besetzt ist, schlägt diesen und nimmt diesen aus dem Spiel.

Wer zuerst alle verbleibenden Kegel in seinen gegenüberliegenden Hof gebracht hat, beendet das Spiel. Sieger ist, wer am Schluß die meisten Kegel auf dem Brett hat.

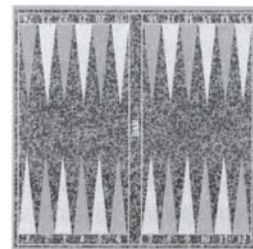
5 **Verfolgungsjagd**

Jeder Spieler wählt eine Spielfigur und stellt sie auf eine der Spitzen des Plans. Alle Spieler würfeln, wer die höchste Augenzahl erreicht, beginnt. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn. Jeder Spieler, der an die Reihe kommt, würfelt und zieht dann seine Spielfigur auf der Außenlinie des Sterns entlang. Andere Spielfiguren können dabei überholt werden. Wer aber genau auf dem Punkt landet, auf dem eine fremde Spielfigur steht, schlägt diese – er muss von vorne beginnen. Wer eine 1 würfelt, zieht seine Figur und würfelt dann noch einmal. Wer zuerst mit genauer Würfelzahl seinen Startpunkt erreicht, gewinnt das Spiel. Punkte, die über den Startpunkt hinausführen, verfallen.

6 **Tippy**

Wird von zwei oder drei Spielern mit je 15 Kegeln auf dem sternförmigen Halmabrett gespielt. Die Figuren werden auf die Kreuzungspunkte gesetzt, und durch Ziehen muß nun jeder Spieler versuchen, gegnerische Kegel – jeweils nur einen einzigen – bewegungsunfähig zu machen, d. h. ihn einzuschließen. Eingeschlossene Kegel werden herausgenommen. Sind keine Einschließungen mehr möglich, ist das Spiel beendet. Der Spieler mit den wenigsten Figuren auf dem Brett hat verloren.

Spiele auf dem Backgammon- Spielplan

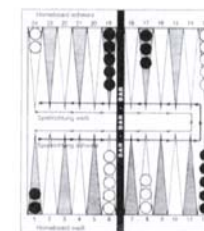


7 **Backgammon**

Dieses Spiel, auch wenn es dafür viele andere Bezeichnungen und auch leicht unterschiedliche Spielarten gibt, ist eines der ältesten und meistgespielten zugleich. Funde in den Königsgräbern von Ur, der alten babylonischen Hauptstadt, weisen darauf hin, dass man ähnliche Spiele bereits vor 5000 Jahren gekannt haben muss. Auch die römischen Kaiser von Caligula über Claudius bis Nero sollen bei diesem Spiel, das sie Tabula nannten, gern ihr strategisches Geschick unter Beweis gestellt haben. Zwischen 300 und 800 n.Chr. breitete sich das Spiel in der gesamten arabischen Welt aus und war bald in ganz Asien beliebt. In unseren Regionen sind Martin Luther, König Ludwig XVI. und später die Romanows die bekanntesten Spieler dieses Spiels, um nur ein paar wenige zu nennen. Es war vor allen Dingen in der feinen Gesellschaft beliebt, und sicher ging es da oft um große Einsätze. Es gibt wohl kaum ein Spiel, das schon so lange gespielt wird und dabei so viele Namen erhielt. Die Grundregeln dieses Spiels sind jedoch seit über 2000 Jahren unverändert geblieben.

Zum Spiel gehören:

2 x 15 Spielsteine in den Farben weiß und schwarz, zwei Augwürfel, ein mit Zahlen versehener, sogenannter Dopplerwürfel, ein Spielplan mit 24 Zacken, der so aufgeteilt ist, dass sich jeweils 12 Zacken gegenüber stehen.



Genau in der Mitte ist dieser Spielplan senkrecht durch eine sogenannte Bar in zwei Hälften geteilt. Durch diese Teilung entstehen auf dem Spielplan vier Abschnitte mit jeweils sechs Zacken. Die Zacken 1–6 sind das Homeboard (letztes Viertel) des Spielers mit den weißen Steinen, die Felder 19–24 sind das Homeboard des Spielers mit den schwarzen Steinen (siehe Abbildung).

Ziel des Spiels:

Von der Grundstellung ausgehend bemüht sich jeder Spieler, seine 15 Steine so schnell wie möglich in sein Homeboard zu bringen, um dann seine Steine als Erster herauszuwürfeln. Der Spieler, dem dies zuerst gelungen ist, hat diese Spielrunde ge-

wonnen. Durch geschicktes Ausnutzen der Würfelzahlen, mögliches Kombinieren der geworfenen Augenzahlen und durch gegenseitiges Blockieren versucht sich jeder Spieler eine bessere Position zu verschaffen und den anderen am Schlagen der eigenen Figuren zu hindern.

Aufstellung und Zugrichtung:

Jeder Spieler bekommt 15 Steine einer Farbe. Die Grundaufstellung und Nummerierung der einzelnen Felder ist auf der Abbildung gezeigt. Ebenso ist dort die Zugrichtung der einzelnen Farben angegeben. Die Spieler ziehen ihre Steine, wie auf der Skizze gezeigt, gegenläufig. Die Nummern 1 – 6 kennzeichnen das Homeboard (Heimfeld oder letztes Viertel) weiß. Die Nummern 19–24 kennzeichnen das Homeboard schwarz. Bei dieser Ausgangsstellung muss Schwarz seine Steine von 1 über alle Felder bis mindestens zur Nr. 19 (Beginn seines Homeboards) ziehen. 5 Steine hat er schon zu Beginn des Spiels im Homeboard. Ebenso ist mit den Steinen von 12 und 17 zu verfahren. Weiß zieht genauso, jedoch gegenläufig. Weiß zieht immer im Uhrzeigersinn, Schwarz gegen den Uhrzeigersinn.

Spielbeginn und Ziehen:

Zunächst wird der Spieler bestimmt, der das Spiel eröffnet. Dabei würfeln beide Spieler mit einem Würfel. Wer die höhere Zahl würfelt, beginnt. Werfen beide Spieler dieselbe Augenzahl (einen Pasch), so müssen beide nochmals würfeln. Jetzt beginnt der Spieler, der die höhere Augenzahl gewürfelt hat, setzt die von ihm gewürfelte Augenzahl und die Augenzahl, die sein Mitspieler gewürfelt hat. Der nächste Zug ist dann bei dem zweiten Spieler, der zur Eröffnung die gleichen Zahlen zu ziehen hat wie der Spieler, der das Spiel begonnen hat.

Ab jetzt wird abwechselnd jeweils mit 2 Würfeln gewürfelt. Die hierbei erzielten Augen können getrennt, d.h. mit zwei Steinen, zum Vorrücken verwendet werden oder aber auch nur mit einem Stein. Es besteht bis zu dem Zeitpunkt, wenn sich von der Farbe alle Steine im Homeboard befinden, Zugzwang, soweit es möglich ist. Kann man nur eine der beiden gewürfelten Augenzahlen vorrücken, so muss es die höhere sein. Ist diese Augenzahl nicht zu ziehen, muss auf das Ziehen für diesen Wurf ganz verzichtet werden, und der Gegenspieler ist an der Reihe. Die angespielte

Spitze muss in jedem Fall anspielbar sein, d.h., diese Spitze muss entweder leer sein oder darf von Steinen der eigenen Farbe besetzt sein (Ausnahme: Schlagen des Gegners, siehe Schlagen). Wird die Bewegung nur mit einem Stein, d.h. mit der Addition der beiden Würfelauflagen durchgeführt, so sind dies zwei einzelne Züge, d.h., wenn einer der beiden Züge nicht möglich ist, so ist auch der darauf folgende nicht durchzuführen.

Beispiel:

Wird eine 4 und eine 5 gewürfelt, so kann man entweder zuerst die 4 und dann die 5 oder zuerst die 5 und dann die 4 ziehen. Auf jeden Fall muss dann die 4. oder 5. Spitze vom Spielstand aus gerechnet anspielbar sein. Der Spieler kann frei entscheiden, in welcher Reihenfolge er die Würfelzahlen verwenden möchte.

Züge bei einem Pasch:

Beim Pasch (beide Würfel zeigen die gleiche Augenzahl) wird die gewürfelte Zahl eines Würfels 4 x gesetzt. Bei einem 4er-Pasch darf 4 x 4 Zacken (= 16) weitergezogen werden. Es gibt also die Möglichkeit, 16 Zacken mit einem Stein weiterzuziehen.

Beispiele für Zugmöglichkeiten bei einem 4er-Pasch:

- a) 1 Stein 4 x 4 Zacken = 16 Zacken,
- b) 2 Steine 2 x 4 Zacken, jeder Stein 8 Zacken = 16,
- c) 4 Steine 4 Zacken = 16,
- d) 1 Stein 8 Zacken, 2 Steine je 4 Zacken = 16,
- e) 1 Stein 12 Zacken, 1 Stein 4 Zacken = 16.

Beim Pasch gelten auch die Regeln wie beim fortgesetzten Zug; bei unserem Beispiel muss also jeweils das Feld nach 4 Zacken anspielbar sein. Wenn bei einem Pasch nicht alle Züge gezogen werden können, so müssen jedoch alle möglichen Züge gezogen werden. Die verbleibenden Zugmöglichkeiten verfallen.

Schlagen:

Endet ein Zug auf einem Zacken, der nur von einem gegnerischen Stein besetzt ist, so wird dieser geschlagen. Es können mit einem Zug mehrere gegnerische Steine geschlagen werden, also bis zu viermal bei einem Pasch. Die geschlagenen Steine werden aus dem Spielfeld genommen und auf die Bar gesetzt. Wenn sich ein oder mehrere Steine

man die höheren Werte bis zum Schluss auf! Man muss sich möglichst genau merken, welche Karten bereits abgeworfen wurden. Am besten, man behält eine Karte von einer Farbe, die bereits aus dem Spiel ist und eine möglichst hohe Karte einer anderen Farbe bis zuletzt. Mit der hohen Karte spekuliert man auf den vorletzten Stich. Und dann wirft man die Karte der Farbe auf den Tisch, die kein anderer Spieler mehr hat. Niemand kann sie überstechen!

73 Red Dog (2-9 Spieler)

Man braucht 32 Karten. Jeder erhält drei Karten, drei Karten werden verdeckt in die Tischmitte gelegt. Jeder Spieler zahlt einen Grundbetrag in den Pott. Vorhand beginnt das Spiel und deckt die erste Karte auf. Mit seinen Handkarten muss er nun versuchen, diese Karte (7 ist der niedrigste Wert, Ass der höchste; gestochen werden kann nur in derselben Farbe) zu stechen. Gelingt es, erhält er den doppelten Grundbetrag zurück, andernfalls darf der nächste Spieler die zweite Karte aufdecken und muss eine der beiden stechen. Wenn keiner der Spieler stechen kann, muss der jeweilige Einsatz verdoppelt werden. Die Runde ist beendet, wenn jeder Mitspieler einmal versucht hat, die aufliegenden Karten zu stechen. Ist kein Geld mehr im Pott, muss jeder Spieler wieder den Grundbetrag einzahlen.

74 Camerun-Skat (3-6 Spieler)

Es wird mit 32 Karten gespielt. Zunächst wird ausgelost, welcher Spieler Bankhalter ist. Jeder Spieler erhält drei Karten und legt diese offen vor sich hin. Nun beginnt der Bankhalter, die Karten des Talons nacheinander aufzudecken. Hat ein Spieler den gleichen Kartenwert wie die aufgedeckte Karte, so zahlt er einen vereinbarten Wert an den Bankhalter. Muss er ein zweites Mal zahlen, zahlt er doppelt so viel, beim dritten Mal das Dreifache. Ist ein Dreifachsatz gezahlt worden, kehrt sich das Spiel um: Jetzt muss der Bankhalter jeweils den Einsatz, das erste Mal doppelt, das zweite Mal dreifach und dann vierfach zurückzahlen. Ab da müssen die Spieler wieder zahlen. Die Runde ist zu Ende, wenn alle Karten aufgedeckt sind, und der nächste Spieler übernimmt die Bank.

75 Dreiblatt (2-5 Spieler)

Man spielt mit 32 Karten. Jeder Spieler erhält drei Karten und muss einen Einsatz, der durch drei teilbar sein muss, einzahlen. Die oberste Karte des Talons wird umgedreht und bestimmt die Trumpffarbe. Anhand seines Blattes kann der Spieler aussteigen oder aber weiterspielen und aus dem Talon Karten austauschen. Nach dem Tausch wird ausgespielt, dabei muss Farbe bedient werden; wer nicht bedienen kann, muss trumpfen, andernfalls abwerfen. Für jeden Stich erhält der Spieler ein Drittel des Potts, hat ein Spieler keinen Stich gemacht, zahlt er drei Einheiten ein.

76 Dreiblatt mit Schieben (2-5 Spieler)

Um beim Dreiblatt die Einsätze hochzutreiben, kann man folgende Vereinbarung treffen: Wenn sich einer der Spieler vor dem Verteilen der Karten entscheidet, auf das spätere Kartentauschen zu verzichten, müssen dafür alle Spieler den doppelten Einsatz zahlen. Wenn sich mehrere Spieler gleichzeitig dafür entscheiden, müssen die Einsätze entsprechend mehrfach erhöht werden.

77 Zwanzig ab (2-5 Spieler)

Zwanzig ab wird mit 32 Karten gespielt. Die Reihenfolge der Karten ist von oben nach unten: Ass, Zehn, König, Dame, Bube, Neun, Acht, Sieben. Der erste Spieler mischt die Karten, lässt abheben und verteilt reihum im Uhrzeigersinn einzeln die Karten, bis jeder Mitspieler drei hat. Nun muss der Spieler links vom Geber die Trumpffarbe ansagen. Die Karten der Trumpffarbe stechen alle anderen Karten. Nach der Trumpfbestimmung erhält jeder Mitspieler zwei weitere Karten. Danach können reihum bis zu drei Karten, die den Spielern nicht gefallen, getauscht werden. Jetzt kann das Spiel beginnen. Vorhand spielt eine Karte aus. Alle Spieler müssen nun eine Karte gleicher Farbe zugeben, wenn sie keine solche haben, müssen sie mit einer Trumpfkarte stechen, haben sie auch keinen Trumpf, können sie eine beliebige Karte abwerfen. Der Stich gehört demjenigen, der die höchste Karte zugegeben hat, und dieser Spieler ist nun mit dem Ausspielen an der

haben, ist stets der Bankhalter der Sieger. Hat ein Spieler gewonnen, muss der Bankhalter seinen Einsatz und den aller Mitspieler auszahlen. Hat der Spieler verloren, kassiert der Bankhalter seinen Einsatz und den der Mitspieler. Jeder kann kaufen und passen, so oft er will. Da der Bankhalter bei gleicher Wertung jedoch immer im Vorteil ist, wird jeder Mitspieler versuchen, möglichst viele täuschende Züge durchzuführen, um den eigenen Vorteil zu wahren und das Glück auf seine Seite zu ziehen.

69 Hund (2-5 Spieler)

Hund wird mit 32 Karten gespielt. Alle Karten werden ausgeteilt. Wer die Pik Acht hat, legt als Erster aus und legt auf diese eine weitere Karte beliebiger Farbe und beliebigen Wertes. Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn muss auf die von der Vorhand zuletzt gelegte Karte eine Karte in gleicher Farbe, jedoch beliebigen Wertes legen und eine zweite, beliebiger Farbe und beliebigen Wertes darauf. Die anderen Mitspieler legen in analoger Folge zwei Karten ab. Sieger ist, wer als Erster alle seine Karten ablegen konnte. Ein Spieler, der keine Karte von der verlangten Farbe mehr ablegen kann, muss die oberste Karte des Talons in seine Handkarten aufnehmen. Nachdem der 1. bzw. 2. bzw. 3. Sieger ermittelt wurde, spielen die letzten 2 Spieler weiter, bis der Verlierer feststeht. Dieser muss an seine Mitspieler eine vorher fest zu vereinbarende, in der Siegerreihenfolge gestaffelte Prämie auszahlen.

70 Einundfünfzig (2-4 Spieler)

Gespielt wird mit 32 Skatkarten. Einer mischt und teilt jedem Mitspieler fünf Karten aus. Der Rest wird als Talon verdeckt auf den Tisch gelegt. Die oberste Karte des Talon-Stapels dreht man um und legt sie offen daneben. Der Kartengeber beginnt. Er nimmt eine Karte vom Talon und legt eine Handkarte auf die offen neben dem Talon liegende. Dabei addiert er die beiden Kartenwerte. Liegt z.B. ein König auf dem Tisch (Wert 4) und er legt ein Ass drauf (Wert 1), dann sagt er „Fünf“. Hier ist einzufügen, dass bei diesem Spiel die Kartenwerte von der üblichen Skala abweichen: Ass = 1, König = 4, Dame = 3, Bube = 2, Zehn = minus 1, Neun = 0, Acht = 8, Sieben = 1. Reihum

nimmt nun jeder eine Karte vom Talon und zählt eine andere auf den offenen Stapel. Wer eine Zehn ablegt, darf nichts addieren, sondern muss einen Punkt von der Gesamtsumme abziehen. Interessant wird das Spiel, wenn es dreißig überschritten hat. Denn Verlierer ist der Spieler, der mit seiner Karte den Gesamtwert von 51 erreicht oder überschreitet. Möglichst frühzeitig muss man also das Ablegen der Karten geschickt steuern, dass man nicht in die Gefahrenzone von 51 gerät!

71 Lasst fünf gerade sein (2-6 Spieler)

Gespielt wird mit 32 Skatkarten. Einer wird durch das Losverfahren zum Kartengeber bestimmt. Er mischt und gibt jedem Spieler die gleiche Anzahl Karten. Der Rest – falls vorhanden – wird als Talon auf den Tisch gelegt. Von ihm muss man abheben, wenn das Spiel ins Stocken gerät, weil eine bestimmte Karte fehlt. Der Spieler rechts neben dem Kartengeber beginnt. Er legt eine beliebige Karte auf den Tisch (z.B. Herz 7) und sagt „Eins“. Wer die Herz 8 hat, legt sie darauf und sagt „Zwei“. Es folgen Herz 9 („Drei“), Herz 10 („Vier“) und Herz Bube („Fertig“), zugelegt von den Spielern, die sie auf der Hand haben. Weiter geht es mit Herz Dame („Eins“), Herz König („Zwei“) und Herz Ass („Drei“). Der Spieler, der das Ass auflegte, darf mit einer anderen, beliebigen Karte und Farbe weitermachen und in diesem Falle „Vier“ rufen! Vollständige Fünfer-Reihen werden zusammengesoben und umgedreht. Wer zuerst keine Karten mehr auf der Hand hat, hat gewonnen!

72 Der letzte Stich gewinnt (2 oder 4 Spieler)

Die 32 Skatkarten müssen restlos verteilt werden! Rangordnung der Karten: Ass, Zehn, Neun, Acht, Sieben, König, Dame, Bube. Einer mischt und verteilt. Die Farben sind gleichwertig, Trumpf gibt es nicht. Der Kartengeber spielt die erste Karte aus, und zwar eine möglichst niedrige Karte! Die anderen bedienen, d.h. sie geben Farbe zu, möglichst ohne zu überstechen. Wer keine Karte der angespielten Farbe hat, kann eine beliebige andere Karte abwerfen. Der Sinn des Spiels ist es, den letzten Stich zu machen. Und deshalb hebt

eines Spielers auf der Bar befinden, darf dieser erst weiterspielen, wenn er alle Steine ins Spiel zurückgewürfelt hat.

Einsetzen der geschlagenen Steine:

Die geschlagenen Steine müssen in das Homeboard des gegnerischen Spielers eingewürfelt werden. Dies geschieht wie folgt: Befinden sich z.B. zwei schwarze Steine auf der Bar und Schwarz würfelt eine 4 und eine 5, so kommt auf den Zacken 5 und auf den Zacken 4 je ein Stein ins Spiel zurück. Ist der Zacken 5 jedoch durch ein Band (siehe Abschnitt Bänder) besetzt, so kann man keinen Stein ins Spiel zurücksetzen, da zuerst die höhere Augenzahl gezogen werden muss. Der Spieler muss auf diesen Zug verzichten und erst den Gegner wieder würfeln lassen.

Bänder:

2 oder mehrere Steine auf einer Zacke bilden ein Band. Diese Zacke kann von einem Gegner weder angespielt noch besetzt werden. Hat der Gegner 6 Bänder hintereinander aufgebaut, nennt man dies eine Brücke oder ein geschlossenes Brett. Eine besondere Bedeutung kommt dieser Spielsituation zu, wenn sich eine geschlossene Brücke im Homeboard des Mitspielers befindet und der Mitspieler noch einen Stein auf der Bar hat.

Ausspielen:

Erst wenn ein Spieler alle 15 Steine in sein Homeboard gebracht hat, darf er mit dem Ausspielen der Steine beginnen. Hat er mit dem letzten Wurf mit nur einer Würfelangenzahl das Homeboard erreicht, darf er mit der zweiten, nicht verwendeten Würfelzahl bereits mit dem Auswürfeln beginnen. Auch beim Auswürfeln zählt der Pasch viermal.

Das Ausspielen eines Steins aus dem Homeboard kann immer nur mit der genauen Augenzahlerfolgen. Um z.B. je einen Stein vom ersten und letzten Zacken des Homeboards (Nr. 1 und 6 bzw. 24 und 19) auszuspielen, muss eine 1 oder eine 6 gewürfelt werden. Ist der angewürfelte Zacken nicht besetzt, kann der Spieler den Wurf verfallen lassen oder den Zug mit einem anderen Stein innerhalb des Homeboards ausführen.

Wird während des Auswürfeln ein Stein im Homeboard durch das Einsetzen des Gegners geschlagen, darf erst dann mit dem Ausspielen fortgefah-

ren werden, wenn wieder alle Steine im Homeboard sind. Im Unterschied zu den geschlagenen Steinen werden die herausgewürfelten Steine auf die Seite gelegt.

Ende des Spiels und Bewertung:

Das Spiel endet, wenn ein Spieler alle seine Steine herausgewürfelt hat. Je nach der Lage, in der sich der Gegner zu diesem Zeitpunkt befindet, spricht man von einem einfachen, doppelten oder dreifachen Sieg.

- Der einfache Sieg: Wenn der Gegner nur einige Steine herauswürfeln konnte.
- Der doppelte Sieg (Gammon): Wenn der Gegner noch keinen Stein ausspielen konnte.
- Der dreifache Sieg (Backgammon): Wenn der Gegner noch einen Stein im Homeboard des Siegers oder auf der Bar hat.

Verdoppeln:

Beim Spielen um Einsätze kann der Einsatz jeweils verdoppelt werden. Dazu wird der Dopplerwürfel benutzt. Nach der Eröffnung des Spiels ist jeder der beiden Spieler berechtigt, die erste Verdoppelung anzukündigen. Man wird dies tun, wenn man glaubt, gegenüber dem Mitspieler im Vorteil zu sein. Eine Verdoppelung muss grundsätzlich vor jedem Würfeln angekündigt werden.

Die Verdoppelung wird dadurch angekündigt, dass man bei der ersten Verdoppelung den Zahlenwürfel mit der 2 nach oben vor den Gegner legt. Kündigt Schwarz die erste Verdoppelung an, so kann Weiß die Herausforderung annehmen und weiterspielen oder aber das Spiel sofort verloren geben, dann tritt die Verdoppelung nicht in Kraft. Hat Weiß jedoch die Herausforderung angenommen, und das Spielglück ändert sich, und Weiß meint nun seinerseits in einer günstigen Position zu sein, so kann Weiß den Dopplerwürfel mit der Zahl 4 nach oben vor den Gegenspieler legen. Auch dieser kann sich jetzt entscheiden, ob er die Herausforderung annimmt und weiterspielt oder aufgibt. Gibt er auf, geht es nur wie vorher um den zweifachen Einsatz, nimmt er jedoch die Herausforderung an, hat sich jetzt der Spieleinsatz bereits auf das Vierfache erhöht. Das Recht der weiteren Verdoppelung liegt jetzt wieder bei Schwarz.

Es kann also kein Spieler mehrmals hintereinander in ununterbrochener Folge verdoppeln, sondern das

Recht der Verdoppelung liegt immer bei dem Spieler, der die vorherige Verdoppelung angenommen hat. Unabhängig von der vorherigen Verdoppelung entscheidet zum Schluss noch einmal die Situation beim Ausspielen (siehe Regel Ausspielen), d.h., wenn im Verlauf des Spiels der Dopplerwürfel bereits auf 8 steht, und es wird um den achtfachen Einsatz gespielt, und einer der Mitspieler gewinnt das Spiel mit Backgammon, so wird dieser achtfache Einsatz noch einmal durch die Endspielphase verdreifacht.

8 Puff

Puff entspricht in allen wesentlichen Zügen dem Backgammon; es gibt jedoch keine Grundaufstellung. Auch hier versucht jeder Spieler seine 15 Steine so schnell wie möglich in sein letztes Viertel zu bringen und dann aus dem Brett herauszuwürfeln. Gewinner ist, wem dies zuerst gelingt. Das Blockieren von Zacken, das Schlagen und das Wiedereinsetzen geschieht genau wie bei Backgammon.

Zugrichtung und Setzen:

Bei Beginn sind alle Steine außerhalb des Spielplans und müssen erst ins 1. Viertel des betreffenden Spielers eingesetzt werden. Die Zacken 1–6 sind das 1. Viertel für Schwarz; er zieht von dort über 12, 13 bis 24. Die Zacken 24–19 sind das 1. Viertel für Weiß; er zieht in entgegengesetzter Richtung. Jeder Spieler wirft mit 2 Würfeln. Wer die höchste Augenzahl würfelt, beginnt. Beim Einsetzen werden keine fortgesetzten Züge ausgeführt. Wirft Schwarz z.B. 4 und 2, so setzt er einen Stein auf Zacke 4 und einen auf Zacke 2. Erst wenn alle Steine ins 1. Viertel gebracht worden sind, dürfen sie von dort aus weitergezogen werden.

Pasch:

Bei einem Pasch-Wurf zählen nicht nur die obeliegenden Augen, sondern auch die, auf denen die Würfel liegen: Bei 1 also 6, bei 2 die 5 usw. Wirft man z.B. 3 und 3, so können 2 Steine auf Zacke 3 und zwei auf Zacke 4 gesetzt werden. Vom zweiten Pasch an darf man die geworfenen Zahlen von Ober- und Unterseite doppelt setzen. Außerdem darf man nach jedem Pasch nochmals würfeln.

Ziehen:

Sobald alle Steine auf dem Brett sind, wird gezogen, wobei nun auch fortgesetzte Züge mit einem

Stein erlaubt sind. Die niedrigere Würfelzahl muss immer zuerst gezogen werden; ist dies nicht möglich, so darf auch mit der höheren Zahl nicht gezogen werden. Kann ein Spieler nur mit der niedrigeren Zahl ziehen, so verfällt die höhere Zahl. Ebenso darf er mit der Unterseite eines Pasches nicht ziehen, wenn er mit der Oberseite nicht ziehen kann. Kann er mit der Oberseite eines Pasches ziehen, so braucht die Unterseite nicht voll ausgenutzt werden.

Ausspielen:

Mit dem Ausspielen darf erst begonnen werden, wenn alle Steine im letzten Viertel des betreffenden Spielers stehen. Wie bei Backgammon müssen die Steine von höheren Zacken gegebenenfalls nachgerückt werden.

9 Langes Puff

Eine Variante des normalen Puffs: Beide marschieren in die gleiche Richtung! Hierbei beginnen beide Spieler bei Zacke 1 und spielen bis Zacke 24. Alle anderen Spielregeln wie Einsetzen, Ziehen, Schlagen, Pasch-Regel und Ausspielen entsprechen der des vorher beschriebenen Spiels.

10 Russisches Puff

Sobald ein Spieler zwei Steine gesetzt hat, kann er wählen, ob er gleich ziehen oder ob er weitere Steine nachsetzen will. Wenn ein Stein geschlagen worden ist, muss er erst wieder eingesetzt werden, ehe mit den übrigen Steinen weitergezogen werden kann.

11 Zick-Zack

Bei diesem Spiel wird abwechselnd mit den beiden Würfeln geworfen. Die Aufgabe jedes Spielers ist es, seine 15 Steine möglichst schnell auf die ersten 6 Zacken zu setzen.

Beispiel:

Beim ersten Wurf mit 3 und 5 setzt der Spieler je einen Stein auf das dritte und fünfte Feld. Der Gegner wirft nun 3 und 6. Er darf jetzt den gegnerischen Stein von Feld 3 seinem Eigentümer zurückgeben und seinen Stein auf Feld 3 und den zweiten Stein auf Feld 6 stellen. Solange ein einzelner Stein auf einem Feld liegt, ist er nicht geschützt. Der Gegner versucht, solche Steine hinauszuerwerfen und diese Felder mit einem, möglichst aber mit zwei eigenen Steinen zu besetzen, da ein Feld mit

die oberste Karte dreht man um und legt sie neben den Stoß. Vorhand spielt als Erster aus. Er legt eine Karte auf die offen liegende Karte neben dem Stapel. Es muss eine Karte der gleichen Farbe oder des gleichen Ranges sein. Auf den Herz König kann z.B. eine beliebige Herzkarte oder ein beliebiger König gelegt werden. Kann ein Spieler keine der beiden Möglichkeiten nutzen, darf er einen beliebigen Buben auslegen und gleichzeitig eine neue Farbe für den nächsten Spieler bestimmen. In unserem Falle liegt z.B. Herz auf. Der Vorhandspieler legt beispielsweise den Karo Buben darauf und bestimmt Pik zur neuen Farbe. Der nächste Spieler muss dann, entsprechend den Regeln, zu Pik passend anlegen. Hat Vorhand keinen Buben, darf er vom Kartenstapel eine Karte aufnehmen und anlegen. Dann kommt der nächste Spieler an die Reihe. Lässt sich jedoch auch die vom Talon aufgenommene Karte nicht anlegen, steckt Vorhand sie zu seinen Handkarten und überlässt dem nächsten das Spiel. Mehr als eine Karte darf kein Spieler auf einmal anlegen. Eine Spielvariante macht das Spiel noch interessanter: Hat ein Spieler eine Sieben angelegt, muss der nächste zwei Karten vom Talon aufnehmen, darf aber nicht ablegen. Wurde dagegen eine Acht ausgelegt, muss der folgende Spieler einmal aussetzen. Wer zuerst alle Karten abgelegt hat, ruft „Mau-Mau“ und hat gewonnen. Die übrigen zählen die Werte der ihnen verbliebenen Karten nach den Werten Bube = 2, Dame = 3, König = 4 und Ass = 11 und notieren sie. Die Runde ist zu Ende, wenn ein Spieler 100 Minuspunkte erreicht hat. Er zahlt an die Mitspieler mit weniger Minuspunkten einen vorher festzulegenden Betrag.

67 Fünf dazu! (2-4 Spieler)

Dieses Spiel wird mit einem französischen Blatt zu 32 Karten gespielt. Die Rangfolge für das Stechen beim Ausspielen ist: Ass, Zehn, König, Dame, Bube, Neun, Acht, Sieben. Es werden nur Stiche gezählt, keine Werte. Der Kartengeber mischt und gibt jedem Spieler fünf Karten. Vorhand spielt als Erster aus. Die Mitspieler müssen Farbe zugeben und – wenn sie können – überstechen, sonst dürfen sie jede beliebige Karte abwerfen. Jeder versucht, möglichst viele Stiche zu machen. Der Spielleiter legt zu Beginn des Spiels eine Liste mit je einer

Spalte für jeden Mitspieler an. Jeder Spieler bekommt 15 Vorgabepunkte. Wer im Laufe des Spiels alle seine Vorgabepunkte tilgen kann, gewinnt. Jeder Stich zählt einen Punkt. Wer bei einem Spiel gar keinen Punkt macht, wird mit fünf Strafpunkten belegt, die zur Vorgabepunktzahl addiert werden. Nach jedem Spiel wird eine Zwischenabrechnung erstellt. Der Gewinner steht meist erst nach mehreren Spielen fest. Jeder Spieler zahlt an jeden Mitspieler die Differenz zwischen seinem Punkteergebnis und dem des Mitspielers.

68 Siebzehn und Vier (2-6 Spieler)

Vor Beginn der Runde wird ein Bankhalter gewählt, der die Kasse mit einem größeren Betrag an Chips füllt. Aus dieser Kasse werden dann die Gewinne ausbezahlt, jedoch nicht mehr, als Bankgeld vorhanden ist. Jeder Mitspieler erhält ebenso einen vorher festgelegten Betrag an Chips. Die 32 Karten (7 bis Ass) werden als Stapel verdeckt auf den Tisch gelegt. Nun kommt es darauf an, mit 2 oder mehr Karten 21 Punkte zu erreichen. Wertung: Sieben = 7 Punkte, Acht = 8 Punkte, Neun = 9 Punkte, Zehn = 10 Punkte, Bube = 2 Punkte, Dame = 3 Punkte, König = 4 Punkte, Ass = 1 oder 11 Punkte. Der erste Spieler wird nun aufgefordert, den Betrag zu melden, um den er spielen will. Der Bankhalter gibt ihm verdeckt die oberste Karte aus seinem Stapel, legt die zweite Karte verdeckt vor sich hin und händigt eine dritte Karte wieder dem Spieler aus. Falls der Spieler weitere Karten verlangt, kann der Bankhalter sie offen reichen. Jeder Spieler kann so lange Karten kaufen, bis er entweder genau 21 Punkte hat, die er offen auf den Tisch legt, oder mehr als 21 Punkte – wodurch er sofort ausscheidet. Hat ein Spieler weniger als 21, kann er passen, ohne seine Karten aufzudecken. Passt ein Spieler oder hat er 21 Punkte, so muss der Bankhalter seinerseits die vor ihm liegenden Karten aufdecken und selbst kaufen, bis er passt oder sich verkauft hat (über 21 Punkte). Als Bankhalter kann er allerdings seine erreichte Punktzahl um einen Punkt erhöhen. Hält er also 20 Punkte, darf er ankündigen „21 gewinnt“ (seine 20 Punkte um einen Punkt erhöht). Wer der Punktzahl 21 am nächsten gekommen ist oder sie sogar genau erreicht hat, ist Sieger. Wenn Bankhalter und Spieler die gleiche Zahl erreicht

- Im dritten Spiel ist es genau umgekehrt, jeder Stich zählt 10 Minuspunkte.
- Im vierten Spiel bringt jeder Stich, in dem sich eine Dame befindet, 20 Minuspunkte.
- Beim fünften Spiel darf man den Herz König nicht stechen. Er zählt 40 Minuspunkte.
- Beim sechsten Spiel bedeutet der letzte Stich 40 Pluspunkte.
- Beim siebten Spiel umgekehrt 40 Minuspunkte.
- Das achte Spiel ist ein Anlegespiel. Begonnen wird mit einem Buben, an den nach oben und nach unten in oben stehender Rangfolge angelegt wird. Der letzte Anleger bekommt null Punkte, der vorletzte 10, der drittletzte 20 usw. Wer aus allen Spielen die meisten Pluspunkte gesammelt hat, ist Sieger.

63 Brandeln (4 Spieler)

Brandeln wird mit einem französischen Blatt zu 28 Karten mit folgender Karten- und Rangfolge gespielt: Ass, König, Dame, Bube, Zehn, Neun, Sieben (die Achter werden herausgenommen). In der Trumpffarbe gilt der Bube am meisten, dann folgt die Sieben, anschließend Ass, König, Dame, Zehn und Neun. Der Kartengeber gibt viermal zwei, viermal drei und viermal zwei Karten, pro Spieler also sieben. Vorhand (oder wenn dieser Spieler passt, sein linker Nebenmann) meldet brandeln, wenn er glaubt, drei Stiche machen zu können. Die folgenden Spieler dürfen der Reihe nach überbieten, und zwar mit den Worten vier Stiche, fünf Stiche oder sechs Stiche. Glauben die Vordermänner, das Übergebot halten zu können, müssen sie melden „ich behalte“. Wer das Spiel behält, bestimmt die Trumpffarbe. Sie wird erst dann genannt, wenn das Bieten beendet ist. Der Solospieler spielt als Erster aus. Im weiteren Verlauf des Spiels muss ausspielen, wer den letzten Stich gemacht hat. Es muss Farbe bekannt und überstochen werden; wer keine Karten in der gespielten Farbe hat, kann entweder trumpfen oder abwerfen. Gewinnt der Solospieler, müssen die Gegner an ihn zahlen. Verliert er, muss er an jeden Gegenspieler Chips in gleicher Menge zahlen. Die Höhe der Zahlung richtet sich nach folgenden Werten: Brandeln (3 Stiche für den Solospieler) = 1 Chip, vier Stiche = 2 Chips, fünf Stiche = 3 Chips, sechs Stiche = 4 Chips, Betteln (überhaupt keinen Stich) = 5 Chips, Durchmarsch (sieben Stiche) = 6 Chips. Betteln und Durchmarsch

werden nicht angesagt bzw. gereizt, sondern ergeben sich aus dem Spielverlauf.

64 Verirrter Ritter (2-5 Spieler)

Dieses Spiel ist praktisch Schwarzer Peter mit 32 Skatkarten. Drei Könige werden herausgenommen, nur der Kreuz König bleibt im Spiel. Die Karten werden gemischt und gleichmäßig verteilt. Paare (= zwei Karten gleichen Ranges in schwarz oder rot; z.B. Herz 10 und Karo 10) dürfen abgelegt werden. Reihum darf nun jeder Mitspieler von seinem linken Nachbarn eine Karte ziehen. Bekommt er dadurch ein Paar, kann er dieses ebenfalls ablegen. Zuletzt bleibt nur der Kreuz König übrig - der verirrte Ritter. Seinem Besitzer wird zur Strafe ein Kochtopf als Helm aufgesetzt.

65 Elfern (2 oder 3 Spieler)

Elfern wird mit einem vollständigen französischen Blatt zu 32 Karten gespielt. Der Kartengeber gibt jedem Spieler dreimal zwei Karten. Der restliche Kartenstapel wird als Talon auf den Tisch gelegt. Gewertet werden in den Stichen nur die Bilder (Ass, König, Dame, Bube) und die Zehn von jeder Farbe. Da insgesamt 20 Karten dieser Werte im Spiel sind, muss der Gewinner mindestens 11 davon in seinen Stichen haben. Vorhand beginnt mit dem Ausspielen, Trumpf gibt es nicht, es muss weder bedient noch überstochen werden. Jeder spielt nach Belieben und versucht, möglichst viele Wertkarten nach der oben angeführten Reihe, die sich mit Neun, Acht und Sieben fortsetzt, zu gewinnen. Die Talonkarten werden nach jedem Stich reihum (pro Spieler jeweils eine Karte) aufgenommen. Bei den letzten sechs Stichen muss Farbe (nach Vereinbarung) bedient werden. Die beiden Verlierer zahlen dem Gewinner einen vorher festgelegten Betrag, falls es ihm gelingt, elf Wertkarten einzukassieren. Hat der Gewinner fünfzehn Wertkarten, wird der doppelte Betrag bezahlt, bei zwanzig Wertkarten der dreifache.

66 Mau-Mau (2-5 Spieler)

Mau-Mau wird mit einem normalen französischen Blatt zu 32 Karten gespielt. Stiche werden nicht gewertet, Trumpf gibt es nicht. Der Kartengeber teilt einzeln reihum fünf Karten aus. Der restliche Kartenstapel wird verdeckt auf den Tisch gelegt,

mindestens zwei Steinen gleicher Farbe vom Gegner nicht mehr angegriffen werden darf.

Bei gleicher Augenzahl auf beiden Würfeln kann dasselbe Feld gleich mit 2 Steinen besetzt werden. Auf einem Feld können beliebig viele Steine gleicher Farbe untergebracht werden. Sind alle 15 Steine auf die ersten 6 Felder gesetzt, so werden sie um die geworfenen Augen vorwärts bewegt, z.B. bei einem Wurf von 3 und 5 rückt je ein Stein um 3 bzw. 5 Felder vor oder ein Stein um 8 Felder.

Sind auf diese Weise alle 15 Steine auf den letzten 6 Feldern angelangt, so beginnt das Herauswerfen der eigenen Steine. Sitzen zum Beispiel noch Steine auf dem fünft letzten Feld, und es werden 3 und 6 geworfen, so darf der Spieler mit dem ersten Stein des fünft letzten Feldes um 3 Felder vorrücken, während er den zweiten Stein aus dem Spiel nimmt. Das Zusammenziehen der geworfenen Augenzahlen ist beim Spielen auf den letzten 6 Feldern nicht gestattet. Ein hinausgeworfener Stein muss vom Besitzer stets wieder eingespielt werden, und das Herauswürfeln der eigenen Steine bleibt so lange unterbrochen, bis etwa hinausgeworfene Steine wieder auf einem der letzten 6 Felder untergebracht sind. Wer zuerst alle Steine herausgewürfelt hat, ist Sieger. Durch sinnreiches Blockieren und bedachtes Bewegen der eigenen Steine kann der Gegner sehr behindert werden.

12 Tric-Trac

In den Grundzügen wird bei diesem Spiel wie bei Backgammon verfahren; es gelten die gleichen Regeln für das Blockieren von Zacken durch Bänder und das Schlagen einzelner gegnerischer Steine. Der wesentliche Unterschied besteht darin, dass um Punkte gespielt wird. Wer als Erster 12 oder mehr Punkte erreicht hat, gewinnt die Partie. Dies kann schon eintreten, wenn noch längst nicht alle Steine des betreffenden Spielers ausgespielt worden sind. Zur Markierung der Punkte benutzt jeder Spieler zusätzlich eine Spielfigur, die er auf seiner Seite des Spielplans unter die der Punktzahl entsprechende Zacke setzt.

Aufstellung und Zugrichtung:

Schwarz setzt alle 15 Steine in drei Türmen auf Zacke 1. Seine Zugrichtung ist von 1 über 12, 13 bis 24. Weiß setzt alle 15 Steine in drei Türmen auf

24. Seine Zugrichtung ist von 24 über 13, 12 bis 1. Die Zacken 1 und 24 sind Start- bzw. Zielfelder; Steine auf diesen Zacken befinden sich nicht im Spiel.

Spielbeginn und Ziehen:

Mit 2 Würfeln wird darum geworfen, wer das Spiel eröffnet. Wer den höheren Wurf erzielt, beginnt und führt seine ersten Züge nach diesem Wurf aus. Zunächst müssen alle 15 Steine von der Zacke 1 bzw. 24 ins Spiel gebracht werden, bevor mit den Steinen weitere Züge ausgeführt werden dürfen. Es steht den Spielern frei, zwei Steine oder einen Stein in fortgesetztem Zug ins Spiel zu bringen. Würfelt Schwarz z.B. 4 und 6, so setzt er entweder einen Stein auf Zacke 4 und einen auf Zacke 6 oder einen Stein auf Zacke 10. Die Steine müssen auf den erreichten Zacken stehen bleiben, bis die Startzacke geräumt ist. Grundsätzlich muss, wenn möglich, für beide Würfelzahlen ein Zug ausgeführt werden. Die Reihenfolge, in der die Zahlen verwendet werden, ist beliebig. Kann nur ein Zug ausgeführt werden, so verfällt der zweite Wurf. Bei Pasch werden die Würfelzahlen nur einfach gesetzt; nach einem Pasch darf der Spieler noch mal würfeln.

Die „Hucke“ Zacke 13 für Weiß und Zacke 12 für Schwarz sind die sogenannten Hucken, die besonderen Zugbeschränkungen unterliegen. Die eigene Hucke darf zuerst nur mit einem Band (2 Steinen zugleich) besetzt werden, also z.B. bei einem Wurf 4 und 2 (Schwarz) mit einem Stein von 10 und einem Stein von 8. Danach können beliebig viele Steine, auch einzeln, auf der Hucke angehäuft werden. Die Steine können auch wieder einzeln von der Hucke weiterziehen bis auf die beiden letzten Steine; diese müssen zusammen – mit einem Wurf – von der Hucke abgezogen werden.

Die gegnerische Hucke ist, auch wenn sie unbezetzt ist, wie eine durch ein gegnerisches Band blockierte Zacke zu behandeln; kein Zug darf auf der gegnerischen Hucke enden. Hat man die eigene Hucke noch nicht besetzt und macht einen Wurf, mit dem man die Hucke des Gegenspielers besetzen könnte, so darf man in die eigene Hucke gehen. Man darf also mit den betreffenden Steinen einen Schritt weniger machen, als der Wurf erlaubt hätte. Dies ist jedoch nur dann gestattet, wenn es nicht möglich ist, durch diesen Wurf auch mit anderen Steinen in die Hucke zu gelangen.

Schlagen:

Einzelne gegnerische Steine werden geschlagen (siehe Backgammon). Geschlagene Steine werden auf die Startzacke des Gegenspielers zurückgesetzt. Der Gegenspieler muss dann als Erstes diese Steine wieder ins Spiel bringen, bevor er irgendeinen anderen Zug ausführen darf.

Ausspielen:

Steine können jederzeit ausgespielt werden, wenn ein Wurf vorliegt, der den betreffenden Stein bis auf die letzte Zacke seiner Spielbahn oder darüber hinaus bringt (für Schwarz Zacke 24, für Weiß Zacke 1). Auf diesen Zacken wird nicht geschlagen.

Punktebewertung und Gewinner:

Jeder geschlagene Stein und jeder ausgespielte Stein erbringen jeweils 1 Punkt. Gelingt es, die Hücke zu besetzen und außerdem die fünf davor liegenden Zacken auf der eigenen Seite mit Bändern zu blockieren, so hat man die sogenannte große Brücke errichtet, die für den Gegenspieler ein unüberwindbares Hindernis ist. Die große Brücke erbringt 2 Punkte. Solange die große Brücke bei den folgenden Würfen des Spielers noch gehalten werden kann, erzielt er damit jeweils nochmals 2 Punkte. Sobald ein Spieler – auch mit dem ersten seiner beiden Züge – 12 Punkte erreicht oder überschritten hat, hat er die Partie gewonnen. Ist der Gegenspieler mit seiner Markierungsfigur noch nicht über 6 gekommen, so zählt der Sieg doppelt, ist er nicht über 2, dreifach, und hat er noch gar keinen Punkt, vierfach.

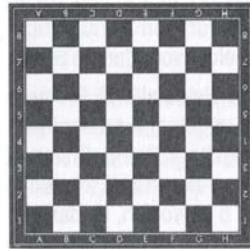
Fortgesetzte Spielrunde:

Tric-Trac wird häufig in fortgesetzten Runden gespielt, in der Regel dann über 12 Partien zu je 12 Punkten. Der Gewinner kann verlangen, dass die nächste Partie wieder völlig neu mit der Grundaufstellung begonnen wird, oder dass die nächste Partie aus der erreichten Situation heraus fortgesetzt wird. Wird die Partie fortgesetzt, so darf der Gewinner die zuvor über 12 hinaus erzielten Punkte sofort für die neue Partie in Anrechnung bringen. Wird mit neuer Aufstellung begonnen, so verfallen überschüssige Punkte.

Bei einer fortgesetzten Partie werden zunächst alle Steine ausgespielt und dann zusammen wieder in drei Türmen auf die Startzacke gesetzt; dies

gilt nicht als Zug. Anschließend setzt der betreffende Spieler sein Spiel wie bei einem völligen Neubeginn fort.

Spiele auf dem Dame-Spielplan



13 Dame

Gespielt wird zu zweit mit je 12 weißen und 12 schwarzen Spielsteinen. Durch Auslösen wird bestimmt, wer Weiß und damit das Recht des ersten Zugs erhält.

Das Brett wird so gelegt, dass jeder Spieler ein dunkles Eckfeld zur Linken hat. Mit den Steinen belegt jeder alle dunklen Felder der ersten drei Reihen vor sich.

Ziel des Spiels ist es, alle Steine des Gegners zu schlagen (aus dem Spielfeld zu nehmen) oder einzukesseln, so dass sie nicht mehr ziehen können. Abwechselnd ziehen die Spieler mit einem Stein um ein Karo auf das nächste freie Feld. Es darf nur vorwärts gezogen werden und nur auf schwarzen Feldern, also stets in schräger Richtung. Geschlagen wird ein Stein, wenn er unmittelbar vor einem Gegner steht und hinter ihm in gleicher Linie ein Feld frei ist. Man springt dann über den zu schlagenden Stein, landet auf dem freien Feld dahinter und nimmt den geschlagenen Stein vom Feld. Landet der Schlagstein erneut vor einem Gegner, hinter dem ein Feld frei ist, wird weiter geschlagen, auch in Zickzack-Richtung, aber stets nur vorwärts. Es muss geschlagen werden. Übersieht ein Spieler eine Schlagmöglichkeit und führt einen anderen Zug aus, kann der Gegner eine Korrektur verlangen oder den Stein mit der Schlagmöglichkeit „blasen“, d.h. vom Spielbrett nehmen. Hat ein Stein durch Zug oder durch Schlagen ein Feld der gegenüberlie-

Kartenspiele



59 Spitz pass auf!

Dieses Spiel wird mit einem französischen Blatt zu 32 Karten gespielt. Der Kartengeber gibt jedem Spieler die gleiche Kartenzahl. Die Karten werden verdeckt von jedem Spieler vor sich auf den Tisch gelegt. Nun kommandiert ein als Spielleiter bestimmter Mitspieler: „Spitz, pass auf!“ oder „Eins, zwei, drei!“. Im gleichen Augenblick deckt jeder die oberste Karte seines Stapels auf, sieht sie kurz an und vergewissert sich, ob ein anderer Spieler eine ranggleiche Karte aufgelegt hat. Ist das der Fall, legt der Spieler, der die Übereinstimmung zuerst bemerkt hat, seine Hand auf die Karte des Gegners, der sie ihm aushändigen muss. Schlagen beide zur gleichen Zeit zu, wird auf Unentschieden erkannt und beide erhalten ihre Karten. Die einkassierten Karten werden auf einem Stapel gesammelt. Wer irrtümlich zuschlägt, wird bei der nächsten Spielrunde einmal übersprungen. Farben werden nicht gewertet, es entscheidet ausschließlich die Ranggleichheit. Wer z.B. selbst einen König aufdeckt und bei einem Mitspieler ebenfalls einen König sieht, schlägt zu.

60 Herz Ass - Herz 10 (4 Spieler)

Dieses Spiel wird mit 32 Blatt gespielt. Jeder Spieler bekommt 8 Karten zugeteilt. Der Spieler, der das Herz Ass und derjenige, der die Herz 10 hält, spielen zusammen gegen die beiden anderen Mitspieler. Kein Spieler darf durch Worte oder Gesten verraten, ob er eine dieser Haupttrumpfkarten in der Hand hat. Die Farbe Herz ist immer Trumpf und sticht in der Reihenfolge Ass, 10, König, Dame, Bube, 9, 8, und 7. Trumpfzwang besteht nicht. Es muss jedoch Farbe bedient werden. Sind Herz Ass und 10 in einer Hand, spielt diese ein Solo gegen die übrigen

drei Mitspieler. In diesem Fall muss der betreffende Spieler sein Herzsolo ansagen. Gewonnen wird das Spiel von dem Solospieler bzw. der Partei, die Herz Ass und 10 hat, wenn mindestens 61 Augen erreicht werden. Dabei zählt das Ass = 11, die Zehn = 10, der König = 4, die Dame = 3, der Bube = 2, die restlichen Karten 9, 8 und 7 = 0 Punkte.

61 Schnipp, Schnapp, Schnurr (2-6 Spieler)

Dieses Spiel wird mit einem französischen Blatt zu 32 Karten gespielt. Jeder Spieler erhält die gleiche Kartenanzahl. Ein etwaiger Rest wird als Talon auf den Tisch gelegt. Er kommt zum Einsatz, wenn das Spiel nicht mehr weitergehen kann, weil eine bestimmte Karte fehlt. Der erste Spieler legt eine beliebige seiner Karten, z.B. Herz 7, und sagt „Schnipp!“. Der Spieler, der die Herz 8 hält, legt sie auf die 7 und sagt „Schnapp!“. Es folgen Herz 9 („Schnurr!“), Herz 10 („Basilorum!“) und Herz Bube („Burr!“), die von den Spielern gelegt werden, die diese Werte in der Hand halten. Weiter geht es mit Herz Dame (wieder „Schnipp!“), Herz König („Schnapp!“) und Herz Ass („Schnurr!“). Wer diese letzte Karte zugegeben hat, darf mit einer anderen Karte einer beliebigen Farbe weitermachen und „Basilorum!“ rufen. Vollständig gelegte Fünferreihen werden als Stoß, Rückseite nach oben, abgelegt. Wer zuerst alle Karten abgeworfen hat, ist Sieger.

62 Herzeln (3 oder 4 Spieler)

Dieses Spiel wird von 3 Spielern mit 24 Blatt (Ass, König, Dame, Bube, 10 und 9) oder von 4 Spielern mit 32 Blatt (mit 8 und 7) gespielt. Herzeln besteht aus einer Serie von 8 Spielen, die zusammen gewertet werden. Eine Trumpffarbe gibt es nicht, jedoch besteht Zwang zum Farbebekennen.

- Im ersten Spiel zählen die eingestochenen Herzkarten in dieser Wert- und Rangfolge als Minuspunkte: Ass = minus 11, Zehn = minus 10, König = minus 4, Dame = minus 3, Bube = minus 2, die 9, 8 und 7 = minus 1 Punkt.
- Im zweiten Spiel müssen möglichst viele Stiche, gleich welcher Farbe, gemacht werden. Jeder Stich zählt 10 Pluspunkte.

Spiele mit fünf Würfeln



57 Va banque (große Bank)

Jeder Spieler erhält 8 Chips oder Spielsteine. Jeder ist reihum einmal der Bankhalter. Die restlichen Spieler setzen je eine vorher vereinbarte Anzahl an Chips. Der Bankhalter würfelt für jeden seiner Mitspieler. Und zwar mit jedem der Würfel extra. Der Spieler entscheidet beim zweiten, dritten und vierten Wurf, ob Zwischensummen und Augen addiert, subtrahiert, multipliziert oder dividiert werden sollen. Da jede dieser 4 Rechnungsarten je einmal verwendet werden muss, ergibt sich die vierte Rechnungsart beim fünften Würfel von selbst. Man trachtet natürlich danach, mit hohen Augenzahlen, wie mit einer 6, möglichst zu multiplizieren und mit einer 1 möglichst zu dividieren, weil sich dadurch die Zwischensumme nicht verringert.

Beispiel:

Erster Wurf: $3 = 3$

Zweiter Wurf: 5, der Spieler entscheidet sich für Addition = 8

Dritter Wurf: 6, der Spieler entscheidet sich für Multiplikation = 48

Vierter Wurf: 1, der Spieler lässt dividieren = 48

Fünfter Wurf: 4, nun muss automatisch subtrahiert werden = 44.

Divisionen müssen ohne Rest aufgehen. Eine Ausnahme gilt beim fünften Wurf, bei dem ein sich eventuell ergebender Rest vernachlässigt wird. Der Spieler mit der höchsten Endsumme gewinnt den Einsatz.

Der Bankhalter selbst ist am Einsatz nicht beteiligt, es sei denn, man vereinbart folgende Variante: Kann ein Spieler während der ersten 4 Würfe nicht dividieren und ergibt auch die Zwangsdivision nach dem fünften Wurf einen Rest, so fällt der Einsatz dieses Spielers an den Bankhalter.

58 Würfelpoker

Jeder Spieler erhält 8 Chips oder Spielsteine. Jeder bezahlt an die Kasse einen vorher vereinbarten gleich hohen Einsatz, und dann wird reihum gewürfelt. Es kommt darauf an, eine möglichst hohe Pokerkombination zu würfeln. Der Spieler mit der höchsten Kombination gewinnt den Pott.

Die Pokerkombinationen sind – von der niedrigsten bis zur höchsten – folgende:

1) Ein Paar

2 Würfel mit gleicher Augenzahl (ein Pasch) und 3 Würfel mit anderen Werten. Haben zwei Spieler ein Paar, so gewinnt das mit dem höheren Augenwert. Sind die Paare gleichwertig, entscheidet der höchste der 3 „toten“ Würfel, bei weiterer Gleichheit der zweithöchste und der dritthöchste.

2) Zwei Paare

Zweimal zwei Würfel mit gleicher Augenzahl und ein anderer Wert. Haben zwei Spieler zwei gleiche Paare, entscheidet der „tote“ Würfel.

3) Drei Gleiche (Drilling)

Drei Würfel mit gleicher Augenzahl und zwei Würfel mit anderen Werten. Bei gleichen Drillingen entscheiden wieder die „toten“ Würfel.

4) Sequenz (Folge)

Fünf Würfel mit aufsteigenden Augenwerten. 2 – 3 – 4 – 5 – 6 ist höher als 1 – 2 – 3 – 4 – 5.

5) Full House (volles Haus/volle Hand)

Ein Drilling und ein Paar. Bei gleichwertigen Drillingen entscheidet der Wert des Paares.

6) Vier gleiche (Poker)

Vier Würfel mit gleicher Augenzahl und ein anderer Wert. Bei gleichen Vierlingen entscheidet der „tote“ Würfel.

7) Fünf gleiche (Super-Poker)

Fünf Würfel mit gleicher Augenzahl.

Haben zwei oder mehrere Spieler absolut die gleiche Pokerkombination, wird der Pott geteilt. Eine besonders reizvolle Variante erlaubt das Steigern des Einsatzes. Ein Spieler, der eine hochwertige Kombination gewürfelt hat, erhöht seinen Einsatz. Die anderen müssen dann entweder „mitgehen“ (also auch erhöhen) oder „passen“ (ausscheiden).

genden letzten Reihe erreicht, wird er zur Dame. Man legt einen geschlagenen Stein gleicher Farbe auf ihn. Ein Spieler kann auch mehrere Damen haben. Die Dame bewegt sich ebenfalls nur über dunkle und freie Felder, aber vorwärts und rückwärts und in der eingeschlagenen Richtung beliebig weit. Und auch sie muss jeden alleinstehenden gegnerischen Stein auf ihrer Linie schlagen, muss aber nicht auf dem nächsten freien Feld hinter ihm landen, sondern kann in gleicher Richtung über weitere freie Felder ziehen und gegebenenfalls weiterschlagen. Sie muss ebenfalls wie jeder andere Stein geschlagen werden, wenn der Gegner die Möglichkeit dazu hat. Eigene Steine dürfen nie übersprungen werden. Das Spiel ist entschieden, wenn einer keine Steine mehr hat oder seine Steine so eingeschlossen sind, dass er nicht mehr ziehen kann.

14 Polnische Dame

Diese Variante des Dame-Spiels ist auch als „Französische Dame“ bekannt. Es gelten dieselben Regeln wie beim Dame-Spiel mit folgenden Abweichungen: Die einfachen Steine dürfen ebenfalls nur vorwärts ziehen, aber beliebig vor- und rückwärts schlagen. Auch hier besteht Schlagzwang, und zwar müssen in einem Zug (auch Zickzack oder vor- und rückwärts) alle Steine genommen werden, die zu schlagen sind. Kommt also jemand durch Schlagen auf die gegnerische Endreihe und kann rückwärts weiterschlagen, so muss er es tun und erhält keine Dame, falls er nicht mit einem weiteren Schlagsprung erneut die Endreihe erreicht.

15 Englische Dame

Bei dieser Dame-Variante gelten alle Regeln des Dame-Spiels mit folgender Abweichung: Die Dame darf in jede Richtung ziehen, also nicht nur schräg auf den schwarzen Feldern vor- und rückwärts, sondern auch beliebig geradeaus oder nach links und rechts. Sie muss aber stets auf einem schwarzen Feld landen. Übersprungene gegnerische Steine sind geschlagen. Aber auch hier dürfen nur einzelne, freistehende Gegner-Steine übersprungen werden.

16 Schlagdame

Bei dieser lustigen Dame-Abart ist derjenige Sieger, der zuerst alle Steine verloren hat. Man muss

also die eigenen Steine dem Gegner so zuspülen, dass er möglichst viele schlagen muss, denn auch hier besteht Schlagzwang. Ansonsten gelten bei dieser „verkehrten Dame“ die normalen Dame-Spielregeln.

17 Eckdame

Das Dame-Brett wird so übereck gelegt, dass beide Spieler ein dunkles Eckfeld vor sich haben. Der eine erhält neun weiße, der andere neun schwarze Steine. Sie werden so auf die dunklen Felder gelegt, dass ein Dreieck mit der Spitze im Eckfeld entsteht. Ziel des Spiels ist es, mit den eigenen Steinen die neun anfangs vom Gegner besetzten Felder zu erreichen. Es ähnelt also Halma. Es wird abwechselnd mit einem Stein gezogen, und zwar nur vorwärts oder seitwärts auf das nächste dunkle Feld, also niemals rückwärts oder auf ein weißes Feld. Gegnerische Steine dürfen übersprungen werden, wenn man direkt davor steht und das Feld dahinter frei ist. Steht man dann erneut vor einem freien Gegnerstein, darf weitergesprungen werden. Geschlagen wird aber nicht, d.h., die übersprungenen Steine bleiben auf dem Spielfeld. Einen Zwang zu springen gibt es nicht. Eigene Steine dürfen aber nie übersprungen werden. Wer als Erster die neun Eckfelder des Gegners besetzt hat, ist Sieger.

18 Wolf und Schafe

Durch Auslosen wird ermittelt, wer den Wolf spielt. Er bekommt einen einzigen schwarzen Stein. Der andere erhält 4 weiße Steine als Schafe und stellt sie auf die dunklen Felder seiner Grundlinie. Der Wolf darf zu Beginn auf ein beliebiges anderes dunkles Feld gestellt werden.

Gezogen wird stets schräg, also nur auf den dunklen Feldern. Die Schafe dürfen dabei nur vorwärts, der Wolf vor- und rückwärts ziehen, beide aber stets nur um ein Feld und immer abwechselnd.

Ziel der Schafe ist es, den Wolf so einzukreisen, dass er nicht mehr davonlaufen kann. Der Wolf hingegen versucht, die Reihe der Schafe an einer Lücke zu durchbrechen und hinter sie zu gelangen. Schafft er das, ist er der Sieger, denn die Schafe dürfen ja nicht rückwärts ziehen.

19 Mauern

Man spielt auf dem Dame-Brett mit 12 schwarzen und 12 weißen Steinen. Es wird die übliche Dame-Aufstellung genommen. Es darf nur gezogen werden, weder gesprungen noch geschlagen. Ziel des Spiels ist es, die gegnerischen Steine einzumauern, d.h. von den übrigen Steinen zu trennen und bewegungsunfähig zu machen. Dieser Stein darf dann vom Spielfeld genommen werden.

20 Pyramiden-Dame

Beide Spieler erhalten je 10 gleichfarbige Steine und setzen sie folgendermaßen auf das Spielfeld:

- Schwarz setzt auf:
A1 - C1 - E1 - G1, B2 - D2 - F2, C3 - E3 und D4.
- Weiß setzt auf:
B8 - D8 - F8 - H8, C7 - E7 - G7, D6 - F6 und E5.

Gespielt wird ausschließlich auf den dunklen Feldern. Es geht darum, die eigene Pyramide Zug um Zug abzubauen und auf der gegenüberliegenden Seite wieder aufzubauen.

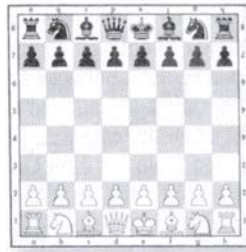
Man darf dabei um einzelne Felder vorrücken oder eigene oder gegnerische Steine überspringen, und zwar entweder in einem Sprung oder in einer Serie von Sprüngen. Übersprungene Steine werden nicht geschlagen, sie bleiben auf dem Brett. Sieger ist, wer seine Pyramide als Erster wieder aufgebaut hat.

21 Italienische Dame

Genau wie bei der deutschen Dame werden bei dieser Spielart, die Ende des 16. Jahrhunderts bekannt wurde, je 12 Steine gesetzt. Die Steine dürfen sich auch hier nur vorwärts bewegen. Es gelten jedoch folgende Zusatzregeln:

- 1) Die Damen können nur von den gegnerischen Damen geschlagen werden, jedoch nicht von den einfachen Spielsteinen. Natürlich vorwärts und rückwärts!
- 2) Schlagen ist Pflicht! Sind mehrere Möglichkeiten des Schlagens vorhanden, gilt folgende Regel: Es muss immer der Stein und der Weg gewählt werden, bei dem man die meisten gegnerischen Steine schlagen kann.

22 Schach



Dieses uralte und weltweit bekannte königliche Spiel bietet so viele Möglichkeiten der Kombination, dass wir hier nur die Anfangsgründe für den Laien erklären können. Alles Weitere lernt man am besten im Spiel mit einem erfahrenen Gegner.

Durch Auslosen wird bestimmt, wer Weiß und damit das Recht des ersten Zuges hat. Er erhält die 16 weißen, der andere die 16 schwarzen Schachfiguren. Die 8 gleichförmigen, kleinen Schachfiguren sind Bauern, die anderen 8 Schachfiguren nennt man Figuren: 2 Türme (mit dem Zinnenkranz), 2 Springer (mit Pferdekopf), 2 Läufer (schlanke Figuren), eine Dame (höher als die Läufer) und einen König (mit Kreuz auf dem Haupt).

Das Schachbrett (Dame-Brett) wird so hingelegt, dass jeder Spieler ein dunkles Eckfeld zur Linken hat. Auf die beiden Eckfelder links und rechts stellt man die Türme, daneben zur Mitte hin die beiden Springer, einen links, einen rechts, danach die beiden Läufer und in die Mitte Dame und König. Dabei steht die weiße Dame stets auf einem weißen Feld, die schwarze Dame auf einem dunklen, so dass alle gegnerischen Figuren einander genau gegenüberstehen. Vor diese 8 Figuren werden die 8 Bauern in die zweite Reihe nebeneinandergestellt (siehe Abbildung). Die Bauern und die Figuren haben unterschiedliche Bewegungsfreiheit. Die Bauern dürfen nur vorwärts gehen. Von ihrem Ausgangspunkt aus können sie um ein oder zwei Felder in gerader Richtung ziehen, danach nur noch um je ein Feld pro Zug, aber immer nur auf und über freie Felder.

Auch die Figuren (außer den Springern) dürfen nur auf und über freie Felder ziehen, aber sowohl vor- als auch rückwärts. Der Turm zieht nur waagrecht über die Reihen 1 bis 8 oder senkrecht über die Linien a bis h beliebig weit. Die Läufer ziehen ebenfalls beliebig weit über freie Felder, aber in schräger

6. Er bezahlt sein letztes Hölzchen demnach in die Kasse ein.. Wer kein Holz mehr hat, muss pausieren, bis er durch seine Nachbarn wieder zu Hölzchen kommt. Verlierer ist, wer das letzte Hölzchen hat, während alle übrigen in die Kasse gewandert sind.

52 Der Turm

Aus möglichst vielen Bierdeckeln wird in der Mitte des Tisches ein Turm errichtet. In einer Vorrunde ermittelt jeder Spieler mit einem Würfel seine „Stichzahl“; es kann durchaus sein, dass zwei oder mehr Spieler dieselbe Stichzahl haben. Dann wird reihum mit drei Würfeln gewürfelt, wobei jeder Würfel für sich gewertet wird.

Sobald eine Stichzahl fällt, nimmt jeder Spieler, der diese Stichzahl hat, je Zahl einen Bierdeckel vom Turm. Wird z. B. 5-5-2 gewürfelt, nimmt jeder, der die Stichzahl Fünf hat, zwei Bierdeckel vom Turm; und jeder, der die Stichzahl Zwei hat, einen Deckel. Ist der Turm abgebaut, wird umgekehrt verfahren. Jetzt kommt es darauf an, den eigenen Bestand an Bierdeckeln möglichst schnell loszuwerden. Verloren hat, wer als Letzter noch Bierdeckel besitzt.

53 Eins bis sechzehn

Hier ist eines der kompliziertesten und interessantesten Würfelspiele, bei dem es darauf ankommt, aus den gewürfelten Augenzahlen die Zahlen 1 bis 16 zu kombinieren. Diese Zahlen können direkt gewürfelt oder auch durch Addition und Subtraktion von Augenzahlen gebildet werden.

Beispiel: 1-3-6 wurden gewürfelt:

- 1: direkt aus 1,
- 2: 3 minus 1,
- 3: direkt aus 3,
- 4: 3 plus 1,
- 5: 6 minus 1,
- 6: direkt aus 6,
- 7: 6 plus 1,
- 8: 6 plus 3 minus 1,
- 9: 6 plus 3,
- 10: 6 plus 3 plus 1.

Gewonnen hat, wer als Erster (nach mehreren Würfeln) alle Zahlen von 1 bis 16 und wieder zurück kombinieren konnte. Bei einer Variante dürfen auch Multiplikation und Division einbezogen werden.

Spiele mit vier Würfeln



54 Pärchen

Zu diesem Spiel werden 2 der 4 Würfel mit Bleistift markiert. Die nicht markierten sind die positiven, die markierten die negativen Würfel, d.h. Folgendes: Die Augen der beiden nicht markierten Würfel zusammenzählen und davon die Augen der beiden markierten Würfel abziehen. Jeder hat 5 Würfel. Auch negative Zwischensummen müssen aufgeschrieben werden. Gewonnen hat der Spieler mit der höchsten Endsumme.

55 Beelzebub

Diesmal spielen 3 nicht markierte Würfel gegen einen markierten, den „Beelzebuben“. Die Summe der 3 weißen Würfel wird gebildet und davon werden die Augen des grauen Würfels abgezogen. Es werden 5 Runden gespielt.

56 Würfelstapel (Ein Zaubertrick)

Ein Spieler wirft mit 4 Würfeln, stapelt sie zu einem Turm und nennt dem Magier, der ihm den Rücken zugekehrt hat, die Augenzahl der obersten Würfelseite. Der Zauberer weiß dann sofort, wie viele Augen auf den versteckt liegenden Würfelseiten sind. Da die gegenüberliegenden Würfelseiten eines Würfels immer zusammen 7 Augen haben, rechnet er so: 28 (viermal 7 Augen) minus genannte Zahl = Ergebnis. Dieser Trick kann natürlich auch mit 2, 3, 5 oder mehr Würfeln durchgeführt werden. Die Ausgangszahl für Magier ist dann 14, 21, 35 der das entsprechende Vielfache von sieben.

46 **Wieviel Augen?** (Ein Zaubertrick)

Ein Spieler wirft mit 2 Würfeln, verdoppelt die Augen des ersten Würfels, zählt 5 hinzu, multipliziert mit 5, zählt die Augen des zweiten Würfels dazu und nennt dem Magier das Ergebnis. Der zieht von der genannten Zahl 25 ab und weiß dann genau die Augenzahlen, die geworfen wurden.

Beispiel: 6 und 2 wurden gewürfelt.

6 verdoppeln
= 12; + 5 = 17; x 5 = 85; + 2 = 87
(nennen).

Der Zauberer rechnet $87 - 25 = 62$;
also 6 und 2.

Spiele mit drei Würfeln



47 **Fenster würfeln**

Jeder hat je Runde 3 Würfel. Nur die Zweien (die „Gefängnisfenster“) werden gewertet. Wenn sie einzeln vorkommen, gelten sie einfach. Wenn sie als Zweierpasch (2 + 2) erscheinen, gelten sie doppelt, also als 4 Zweien. Wenn sie als Dreierpasch (2 + 2 + 2) gewürfelt werden, zählen sie dreifach, also als 9 Zweien. Gewonnen hat, wer als Erster 30 Zweien wirft.

48 **Chicago**

Hier ist eines der beliebtesten Würfelspiele. Für die Augen gibt es eine Sonderregelung: Die 1 zählt = 100, die 6 zählt = 60 und die übrigen Werte gelten entsprechend ihrer Augenzahl. Der erste Spieler wirft zunächst mit 3 Würfeln. Ist er mit der gewonnenen Summe zufrieden, hört er auf. Er kann aber wahlweise mit 1 bis 3 Würfeln noch ein zweites und drittes Mal werfen, wobei die nicht mehr benutzten Würfel „stehen“ bleiben und am Schluss mitzählen. Wirft er z.B. 1 – 4 – 2, kann er die 1 stehen lassen und mit 2 Würfeln ein zweites Mal werfen. Erzielt er dann 6 – 3 und hört dann auf, so hat er 163 Punkte erzielt. Die anderen Spieler dürfen nun nicht öfter werfen als der Erste. Gewonnen

hat der Spieler mit der höchsten Punktzahl bzw. bei gleicher Punktzahl derjenige, der am wenigsten Würfe benötigte. Die höchste Punktzahl, die man erreichen kann, ist dreimal die 1 („Chicago“) = 300. Der Verlierer bekommt einen Bierdeckel (Chip). Der Sieger startet die nächste Runde. Wer als Erster drei Bierdeckel (Chips) kassieren musste, scheidet aus. Gewinner ist, wer am Schluss übrig bleibt.

Eine zusätzliche Regel ist wahlweise folgende: Wer beim ersten oder zweiten Wurf zwei Sechser wirft, kann dafür einen Würfel mit der 1 nach oben (= 100) stehen lassen.

49 **Chicago hoch-tief**

Eine Variante vom einfachen „Chicago“: Der erste Spieler bestimmt nach seinem ersten Wurf, ob es bei der Endabrechnung auf hoch (höchste Punktzahl wie beim einfachen Chicago) oder auf tief (niedrigste Punktzahl) ankommt. Beim Tiefspiel zählen die Augen normal, die 1 also = 1 und die 6 = 6. Gewonnen hat bei tief, wer die niedrigste Punktzahl erreichte, und den Bierdeckel (Chip) bekommt der Spieler mit der höchsten Augenzahl.

50 **Rentmeister**

Jeder Spieler schreibt auf ein Papier die Zahlen von 3 bis 8 untereinander. Dann wird reihum gewürfelt. Jeder hat 6 Würfel. Die Ergebnisse werden neben die notierten Zahlen geschrieben. Die nebeneinander stehenden Zahlen werden multipliziert und die Produkte zusammengezählt. Gewonnen hat, wer am meisten Punkte erreichte.

51 **Streichhölzer auswürfeln**

Jeder Spieler bekommt 10 Streichhölzer. Dann wird reihum gewürfelt. Entscheidend sind die Augenzahlen auf den einzelnen Würfeln. Bei jeder geworfenen 1 geht ein Hölzchen an den linken Nachbarn. Bei jeder 6 wandert ein Hölzchen in die Kasse (in die Mitte des Tisches). Alle anderen Werte (2, 3, 4 und 5) haben keine Bedeutung in diesem Spiel. Hat ein Spieler nicht mehr genug Hölzchen um seine Schulden zu begleichen, werden erst 6er vor 1er bezahlt. Beispiel: Der Spieler hat nur noch ein Streichholz und wirft mit den drei Würfeln 2 – 1 –

Richtung. Sie bleiben also stets auf der Feldfarbe, die sie anfangs innehatten. Die Dame ist gewissermaßen die Kombination aus Turm und Läufer und damit die stärkste, schlagkräftigste Figur: Sie zieht beliebig über freie Felder in jeder Richtung, schräg, senkrecht oder waagrecht, muss aber, wie alle bisher genannten Figuren, die einmal eingeschlagene Richtung einhalten. Die Springer sind die einzigen Figuren, die während eines Zuges die Richtung ändern und eigene oder gegnerische Schachfiguren überspringen können: Sie ziehen stets um ein Feld in gerader und um ein weiteres in schräger Richtung, und zwar ebenfalls nach allen Seiten. Der König, um den sich schließlich alles dreht, darf sich nach allen Richtungen bewegen, vorwärts, rückwärts, schräg oder gerade, aber stets nur um ein einziges Feld.

Zur Eröffnung des Spiels werden gewöhnlich die Bauern vor den beiden Damen oder vor den Königen bewegt. Man kann aber auch mit anderen Bauern oder mit einem Springer beginnen. In der Anfangsphase versucht man seine Bauern und Figuren in möglichst günstige Positionen für den Angriff auf den gegnerischen König zu bringen. Dabei trachtet man danach, den Gegner zu schwächen, indem man ihm Schachfiguren raubt: Kann eine Schachfigur im Rahmen ihrer Zugmöglichkeiten auf ein Feld ziehen, das von einem Gegner besetzt ist, so wird die gegnerische Schachfigur geschlagen und aus dem Spiel genommen. Alle Figuren schlagen in ihrer normalen und oben beschriebenen Zugrichtung, die Bauern aber, die sonst stets geradeaus ziehen, dürfen nur schräg nach links oder rechts schlagen und wie beim Ziehen nur vorwärts. Bei jedem Schlagen muss beachtet werden, ob die gegnerische Schachfigur nicht „gedeckt“ ist, d.h., ob der Gegner nicht im nächsten Zug seinerseits die feindliche schlagende Schachfigur schlagen könnte.

Da kein Schlagzwang besteht, wird man auf das Rauben vor allem dann verzichten, wenn man dadurch postwendend eine eigene stärkere Schachfigur verlieren würde. Wird eine Schachfigur auf ein Feld gestellt, von wo aus sie den gegnerischen König unmittelbar bedroht (ihn also im nächsten Zug schlagen könnte), so muss Schach geboten (angesagt) werden. Der Gegner ist dann verpflichtet, seinen König zu schützen, indem er mit ihm auf ein anderes Feld zieht oder zwischen ihn und die

bedrohende Schachfigur eine eigene Schachfigur stellt oder den feindlichen Angreifer schlägt. Ist ihm nichts davon möglich, so ist „matt“ geboten und die Partie darf nicht geschlagen werden; das ausweglose Schachmatt beendet das Spiel. Daraus folgt, dass der König nie auf ein Feld ziehen darf, das von einem Gegner beherrscht wird, d.h. beim nächsten Zug von ihm erreicht werden könnte.

Eine Besonderheit sei noch erwähnt: die Rochade. Damit bringt man seinen König aus der anfänglichen Position in der Mitte an eine der beiden Seiten. Man führt ihn dabei um zwei Felder (einzige Ausnahme!) nach links oder rechts und springt mit dem nächststehenden Turm über den König auf das angrenzende Feld. Eine Rochade ist allerdings nur möglich, wenn König und Turm noch nicht bewegt wurden, wenn alle Felder zwischen ihnen frei sind und keines davon durch eine feindliche Schachfigur bedroht ist. Beherrscht man diese Anfangskenntnisse, so lernt man alles Weitere (und das ist noch viel) leichter im Spiel mit einem Gegner, der Schach kennt, als von einer Spieleanleitung.

23 **Räuberschach**

Eine gute Möglichkeit für Anfänger, die verschiedenen Zugmöglichkeiten der Bauern und Figuren in den Griff zu bekommen, ist dieses Raubspiel, das für Schach das Gleiche ist wie Schlagdame für das Dame-Spiel. Für das Aufstellen, Ziehen und Schlagen gelten die genannten Regeln des Schachs. Ziel des Spiels ist es aber, möglichst rasch alle eigenen Schachfiguren zu verlieren. Man kann dabei einen Schlagzwang vereinbaren: Jede Möglichkeit zu schlagen muss also vom Gegner ausgenutzt werden. Schach wird nicht geboten. Der König kann also wie jede andere Schachfigur geschlagen werden. Das Spiel geht in jedem Falle so lange weiter, bis ein Gegner keine Figuren und Bauern mehr hat und damit zum Sieger geworden ist. Starke Figuren wie Dame oder Türme bietet man dabei dem Gegner möglichst bald zum Opfer an.

24 **Maharadscha- Schach**

Der Spieler mit den weißen Figuren stellt seine Schachfiguren wie beim Schach auf. Der Gegenspieler erhält lediglich einen König (Maharadscha genannt), der am Anfang des Spiels auf einem frei-

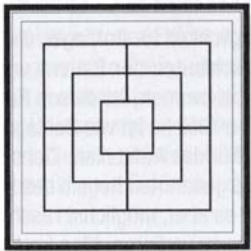
en Feld seiner Wahl platziert wird. Der schwarze Maharadscha kann wie ein Pferd springen und wie ein König ziehen.

Gewonnen hat, wer den gegnerischen König zuerst schachmatt gesetzt hat. Die Partie ist unentschieden, wenn kein Spieler ein Schachmatt bieten kann.

25 **Bienenhausschach**

Es gelten dieselben Regeln wie beim Schach, mit der Ausnahme, dass alle geschlagenen Schachfiguren sofort wieder eingesetzt werden von dem Spieler, der sie geschlagen hat. Und zwar auf irgendeinem freien Feld, so dass sie die Schachfiguren des Spielers, dem sie weggenommen wurden, behindern bzw. den König weniger gut schützen können. Lediglich die Läufer müssen auf einen Platz derselben Feldfarbe gesetzt werden, auf dem sie geschlagen wurden.

Spiele auf dem Mühle-Spielplan



26 **Mühle**

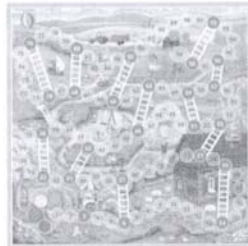
Man spielt zu zweit mit neun weißen und neun schwarzen Spielsteinen. Wer Weiß hat, beginnt und setzt einen Stein auf einen der Eck- oder Kreuzungspunkte des Mühle-Plans. Danach setzt Schwarz, und so geht's abwechselnd weiter, bis jeder seine 9 Steine gesetzt hat. Schon beim Setzen versucht man, 3 Steine nebeneinander auf eine Seitenlinie von einem der drei Quadrate oder auf eine der vier Verbindungslinien zu bringen und so eine Mühle zu bauen. Der Gegner verhindert dies nach Möglichkeit, indem er rechtzeitig einen Stein dazwischensetzt.

Nach dem Setzen wird gezogen. Abwechselnd zieht jeder mit einem beliebigen Stein auf einen angrenzenden freien Punkt und versucht auch dabei, Müh-

len zu schließen oder gegnerische Mühlen zu verhindern. Sobald nämlich ein Spieler eine Mühle geschlossen hat, darf er dem Gegner einen beliebigen Stein vom Feld nehmen, jedoch nicht aus einer geschlossenen Mühle. Eine Mühle wird geöffnet, indem man einen ihrer 3 Steine wegzieht. Jetzt ist sie für den Gegner angreifbar. Mit dem nächsten Zug kann die Mühle aber wieder geschlossen werden. Besonders vorteilhaft ist eine Zwickmühle: Durch Verschieben nur eines Steins wird eine Mühle geöffnet und gleichzeitig eine zweite geschlossen. Man kann dann mit jedem Zug einen Stein des Gegners nehmen.

Sobald ein Spieler nur noch 3 Steine hat, darf er, anstatt zu ziehen, mit einem Stein auf jeden beliebigen freien Punkt springen. Verliert er aber noch einen weiteren Stein, hat er verloren, da er nun keine Mühle mehr zustande bringen kann. Ein Spieler kann auch mit mehr als 3 Steinen verlieren, wenn er vom Gegner so eingemauert wurde, dass er nicht mehr ziehen kann.

27 **Das Leiterspiel**



Jedes Jahr zur Erntezeit stehen viele Leitern im Dorf und in den Gärten. Für die Kinder ist es natürlich ein Riesenspaß, ein Hindernisrennen über alle Leitern zu veranstalten. Wollt Ihr bei diesem Spaß mitmachen? Das Leiterspiel ist für 2 - 4 Mitspieler. Jeder Mitspieler erhält eine andersfarbige Figur. Es wird reihum gewürfelt. Wer die höchste Augenzahl würfelt, darf anfangen. Je nach geworfener Augenzahl kann man vorrücken. Trifft man auf eine Leiter (roter Kreis), geht's sofort entweder aufwärts oder abwärts! Dies gilt jedoch nur für den Mitspieler, der genau auf einen roten Kreis trifft. Würfelt man z. B. am Anfang eine 5, dann interessiert einen der rote Kreis 3 nicht. Kreis 3 ist übrigens die einzige Ausnahme: Wer sich gleich nach dem Start ein Eis kaufen möchte, muss zwei Runden aussetzen. Vor

39 **Punkte löschen**

Ein altes Landsknecht-Spiel. Im ersten Durchgang malt jeder, der in einer Runde die niedrigste Augenzahl erreichte, mit Kreide einen Punkt vor sich auf die Tischplatte. Nach 10 Runden stehen also 10 Punkte auf dem Tisch. Im zweiten Durchgang erfolgt das Löschen: Wer die höchste Augenzahl erreichte, darf einen Punkt auslöschen. Gewonnen hat, wer zuerst alle seine Punkte gelöscht hat. Wer nach dem ersten Durchgang keinen Punkt bekam, darf bei der Löschrunde nicht mitspielen. Er kann also nicht mehr gewinnen. (Anstatt Kreide und Tischplatte kann man heutzutage natürlich Stift und Papier nehmen.)

40 **Kreuze löschen**

Jeder Spieler malt 20 Kreuze auf ein Papier. Dann wird reihum mit zwei Würfeln geworfen. Jeder darf so viele Kreuze löschen (durchstreichen), wie er Augen wirft. Würfelt einer mehr Augen, als er Kreuze hat, muss er die Differenz dazumalen. Gewinner ist, wer als erster alle Kreuze weglöschen konnte.

41 **Dufte Hundert**

Gewürfelt wird reihum. Gewonnen hat, wer als erster 100 Augen erreicht hat. Bei jedem Wurf werden die Augenzahlen beider Würfel addiert, bei einem Pasch (2 gleiche Augenzahlen) sogar multipliziert und zur Gesamtsumme gezählt. Ein Sechserpasch bringt also auf einen Schlag 36 Augen, während 6 und 5 nur 11 Punkte ergeben.

42 **Gestrichene Zwölf**

Jeder Spieler schreibt die Zahlen 2 bis 12 nebeneinander auf ein Papier. Wer an der Reihe ist, würfelt so lange, so lange er auf seinem Zettel die geworfenen Augenzahlen durchstreichen kann. Dann kommt der Nächste dran. Nur die Sieben darf mehrfach durchgestrichen werden. Wer zuerst alle seine Zahlen streichen konnte, bekommt 10 Punkte sowie einen Punkt für jeden Siebenstrich auf seinem Blatt. Die Mitspieler bekommen ebenfalls für jeden Siebenstrich einen Punkt gutgeschrieben. Allerdings müssen sie auch für jede nicht durchgestrichene Zahl einen Minuspunkt kassieren. Der Spieler, der nach sechs Runden die meisten Punkte besitzt, ist der Sieger.

43 **Teure Sieben**

Jeder Spieler hat einen Zettel mit den Zahlen 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 8 - 9 - 10 - 11 - 12 vor sich liegen. Die Eins und die Sieben fehlen also. Jeder würfelt so lange, wie er die gewünschte Augenzahl von seinem Blatt abstreichen kann. Wirft er eine Augenzahl, die bei ihm bereits abgestrichen ist, kommt der linke Nachbar an die Reihe und übernimmt diese Augenzahl als Bonus. Kann er sie auch nicht mehr abstreichen, geht die Zahl an den Über-nächsten usw. Kann keiner diese Augenzahl verwerten, so verfällt der Wurf. Wer eine Sieben wirft, bekommt - von unten her - 7 Zahlen gestrichen. Verloren hat derjenige, dessen Zahlen zuerst abgestrichen sind.

44 **Unter oder über sieben**

Reihum ist jeder einmal Spielmacher und wettet gegen die anderen, ob er unter oder über 7 Augen werfen wird. Seine Mitspieler setzen dagegen. Wer die Wette gewonnen hat, darf kassieren. Fällt jedoch eine Sieben, muss der Einsatz verdoppelt werden. Als Zahlungsmittel benutzt man am besten die Chips, Spielfiguren, Spielsteine und Schachfiguren.

45 **Craps**

Dieses Wett- und Würfelspiel kommt aus den USA. Man benutzt dazu keinen Becher, sondern wirft die Würfel mit der Hand auf den Tisch oder gegen eine Mauer. Zunächst wird eine Runde gewürfelt, um den ersten Spielmacher zu bestimmen. Dieser nennt eine beliebige Zahl von 2 bis 12 und setzt darauf einen Betrag. Die Gegenspieler setzen zusammen in gleicher Höhe dagegen.

Wirft der Macher die von ihm genannte Zahl, so hat er gewonnen. Wirft er eine andere Zahl, so hat er jedoch noch nicht verloren! Es wird weitergewürfelt! Nun ist die gewürfelte Zahl diejenige, die ihm Glück bringt, wenn sie noch einmal fällt. Fällt vorher aber die ursprünglich genannte Zahl, so hat der Macher verloren. Dann kassieren die Gegenspieler entsprechend ihren Einsatz-Anteil. Beim nächsten Spiel wird der Nächste in der Runde zum neuen Spielmacher.

Spiele mit einem Würfel



30 Jule (ab 2 Spielern)

Reihum wird gewürfelt. Es kommt darauf an, so schnell wie möglich alle Augenzahlen von 1 bis 6 zu werfen. Und zwar in der richtigen Reihenfolge. Wer eine 1 würfelt, schreibt sie auf. Fällt bei seinem nächsten Wurf eine 2, schreibt er sie darunter, usw. bis zur 6. Dann werden die Zahlen bei entsprechenden Würfeln in fallender Reihenfolge von 6 bis 1 wieder ausgestrichen. Sieger ist, wer zuerst alle Zahlen aufschreiben und dann wieder durchstreichen konnte.

31 Stumme Jule (ab 2 Spielern)

Dieses Spiel wird wie Jule gespielt; mit einer Ausnahme: Es darf während des ganzen Spiels nicht gesprochen werden. Wer dennoch redet, muss wieder ganz von vorne anfangen.

32 Hin und her (ab 2 Spielern)

Jeder Spieler schreibt die Ziffern von 1 bis 6 untereinander auf ein Papier. Reihum wird gewürfelt. Die geworfene Augenzahl wird durchgestrichen. Ist diese Ziffer aber bereits gestrichen, muss sie wieder neu angeschrieben werden. Gewonnen hat, wer zuerst alle Ziffern durchstreichen konnte.

33 Plus-Minus (ab 2 Spielern)

Jeder Spieler würfelt neunmal hintereinander. Jeder dritte Wurf wird subtrahiert, also Wurf 1 + Wurf 2 - Wurf 3 + Wurf 4 + Wurf 5 - Wurf 6 + Wurf 7 + Wurf 8 - Wurf 9. Wer einen Minuswert erreicht, darf weitermachen.

34 Hohe Hausnummer (ab 2 Spielern)

Es kommt darauf an, die höchste Hausnummer zu erreichen. Jeder hat 3 Würfel. Nach jedem muss er sofort entscheiden, ob die gewürfelte Augenzahl an die Einer-, Zehner- oder Hunderterstelle einer

dreistelligen Hausnummer kommen soll. Wer anfangs eine 1 wirft, wird sie an die Einerstelle setzen. Wer zu Beginn eine 6 würfelt, wird sie an die vorderste Stelle der Hausnummer schreiben.

35 Die böse Eins

Jeder würfelt reihum jeweils fünfmal. Die Summe der geworfenen Augen wird notiert. Wer jedoch eine 1 würfelt, scheidet sofort aus. Nur die bis dahin addierte Summe gilt. Der Spieler mit der höchsten Gesamtsumme ist Sieger.

36 Die böse Drei

Jeder darf beliebig oft hintereinander würfeln. Die geworfenen Augen werden addiert. Wer dabei aber eine 3 wirft, verliert alle erreichten Punkte und scheidet aus. Gewonnen hat, wer nach einer Runde die höchste Augenzahl erreicht hat. Der letzte Spieler hat den Vorteil, sich nach den Ergebnissen seiner Mitspieler richten zu können. Deshalb beginnt bei jeder Runde ein anderer Spieler.

37 Auf und ab

Jeder hat 7 Würfel hintereinander. Wurf 1 und Wurf 2 werden zusammengezählt, Wurf 3 davon abgezogen, Wurf 4 wieder addiert, Wurf 5 wieder subtrahiert, Wurf 6 wieder dazugezählt und Wurf 7 noch einmal abgezogen. Wer bei den Zwischensummen auf einen Minuswert kommt, muss ausscheiden. Sieger ist der Spieler mit dem besten Endergebnis.

Spiele mit zwei Würfeln



38 Himmel und Hölle

Die Rundenzahl festlegen und reihum würfeln. Bei jedem Wurf werden die oben liegenden Augen (Himmel) als Zehner, die unten liegenden Augen (Hölle) als Einer gerechnet. Hat z.B. jemand eine 6 und 2 gewürfelt, wird so gezählt: 1. Würfel 6 oben = 60, 1 unten = 1, zusammen = 61; 2. Würfel 2 oben = 20, 5 unten = 5, zusammen = 25; die Summe beider Würfel ist dann 61 + 25 = 86. Wer nach der festgelegten Rundenzahl das höchste Gesamtergebnis hat, gewinnt.

dem Ziel: Steht man z. B. auf Kreis 97 und würfelt statt einer 2, die man haben müsste, um direkt ins Ziel zu kommen, eine 6, muss man die restlichen vier Augen zurücklaufen, auf Kreis 95. Gewinner ist, wer zuerst genau auf Kreis 99 ankommt!

28 Das Gänsepiel



In diesem munteren Würfelspiel geht es um die Gans. Wenn auch die Erlebnisgeschichte der Gans etwas abenteuerlich anmutet, so spornt sie doch an, einmal nachzuspielen, was sich im Leben dieses Federviehs so alles abspielt. Das Gänsepiel ist ein Spiel für 2 - 4 Personen ab 4 Jahren. Jeder Spieler benötigt eine Spielfigur in der Farbe seiner Wahl; außerdem braucht man einen Würfel. Die Spieler kommen reihum im Uhrzeigersinn an die Reihe. Wer die höchste Zahl würfelt, beginnt. In seinem Zug würfelt der Spieler einmal und bewegt seine Spielfigur beginnend auf Feld 1 um die angegebene Anzahl an Feldern fort. Landet er auf einem Ereignisfeld, muss er nachschauen, was ihm dort passiert. Das Ereignis tritt sofort in Kraft. Anschließend fährt der Spieler zu seiner Linken mit der Runde fort.

Ereignisse:

3: Bocksprung

Du darfst auf das Feld vor dem nächsten Spieler vorrücken.

6: Brücke

Du kannst den Fluss auf der Brücke überqueren. Rücke bis Feld 12 vor.

15: Vogelkäfig

Der Vogel, den du im Käfig bei dir hattest, ist ausgeflogen. Um ihn wieder einzufangen, musst du auf Feld 10 zurück.

19: Hotel

Müde von der anstrengenden Reise legst du dich im Hotel für die Nacht zur Ruhe. Du musst einmal aussetzen.

26: Würfelfeld

Bist du mit einer „3“ oder „6“ hier gelandet, darfst du gleich noch einmal würfeln.

31: Brunnen

Du darfst erst weiter ziehen, wenn du eine „6“ gewürfelt hast.

39: Treppe

Du ungeschickter Entenfuß! Du bist die Treppe hinuntergefallen und musst zurück auf Feld 33.

42: Labyrinth

Jetzt hast du dich auch noch im Labyrinth verlaufen. Gehe zurück auf Feld 30!

52: Gefängnis

Dass du jetzt auch noch ins Gefängnis musst?!... Hier musst du zweimal aussetzen!

58: Grab

Eigentlich wäre dein Leben ja beendet. Aber wie es das Spiel einmal will, darfst du wieder auf Feld 1 beginnen.

63: Sonnenaufgang

Bravo! Du hast es geschafft. Du hast ein wahres Gänseleben hinter dich gebracht – mit all seinen Höhen und Tiefen. Bist du als Erster hier angekommen, hast du das Spiel gewonnen.

Gänsefelder:

Beendet ein Spieler seine Bewegung auf einem Gänsefeld, so darf die Figur nochmals um die zuvor gewürfelte Zahl vorgerückt werden. Gänsefelder sind Ereignisfelder auf denen eine Gans abgebildet ist.

Spielende:

Das Spiel endet, wenn einer der Spieler das Zielfeld (63) erreicht oder überschritten hat.

Er hat das Spiel gewonnen.

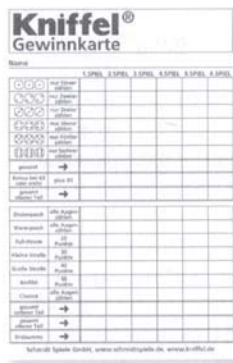
Würfelspiele



Im Allgemeinen gelten folgende Grundregeln:

- Es wird mit dem Becher gewürfelt.
- Vor dem Wurf sind die Würfel gut zu schütteln.
- Mit dem eigentlichen Spiel beginnt, wer zuvor die höchste Augenzahl geworfen hat.
- Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Jeder gibt also die Würfel an seinen linken Nachbarn weiter.
- Jeder füllt den Becher eigenhändig, weil das angeblich Glück bringen soll.
- Stehen Würfel auf der Kante, lehnen sie sich irgendwo an (es brennt) oder sind sie vom Tisch gefallen, muss der Wurf wiederholt werden.

29 Kniffel®



Für jeden Spieler ist auf dem Kniffel-Block eine Spalte vorgesehen, in der seine Ergebnisse eingetragen werden. In jeder Runde muss jeder Mitspieler in einem der 13 Kästchen eine Eintragung machen. Dies sollte möglichst die Summe der

gewürfelten Augen sein, aber – wenn's knifflig wird – ist leider auch mal eine Null dabei...

Spielverlauf

Die Spieler sind reihum einmal pro Runde mit dem Würfeln an der Reihe. Dabei können sie bis zu dreimal würfeln. Der erste Wurf erfolgt mit allen fünf Würfeln.

Danach kann der Spieler sich entscheiden, mit wie vielen Würfeln er beim 2. und 3. Versuch würfeln möchte. Dabei lässt er die Würfel, die er behalten möchte, vor sich liegen, und würfelt nur mit denen, die ihm „nicht gefallen“. So kann er versuchen, sein Ergebnis mit dem 2. und 3. Versuch zu verbessern. Er kann aber auch auf einen oder beide Zusatzwürfe verzichten. Spätestens nach dem dritten Wurf muss der Spieler sein Wurfresultat in den Kniffel-Block eintragen lassen. Erfüllt der Wurf keine der Bedingungen für die Kästchen, wird ein beliebiges Kästchen „gestrichen“ (= eine Null wird eingetragen).

Die Punkte

Der Kniffel-Block ist unterteilt in einen oberen und einen unteren Teil. Im oberen Teil sind die Kästchen für Einsen, Zweien, Dreien, Vieren, Fünfen und Sechsen. Entschließt sich ein Spieler, sein Würfelresultat hier eintragen zu lassen, zählt er alle gewürfelten gleichen Zahlen zusammen und der Schreiber trägt das Ergebnis in das entsprechende Kästchen ein.

Beispiel:

Nina hat drei Fünfen und zwei Dreien gewürfelt. Sie hat nun vier Möglichkeiten:

- **15 Punkte.** Im oberen Teil in ihrem Kästchen für die Fünfen (Die Würfel, die andere Zahlen zeigen, werden nicht gezählt.)
- **6 Punkte.** Im oberen Teil in ihrem Kästchen für die Dreien
- **21 Punkte.** Im unteren Teil in ihrem Kästchen für Dreierpasch
- **25 Punkte.** Im unteren Teil in ihrem Kästchen für Full-House

Bonus

Um den Bonus von 35 Punkten zu bekommen, müssen die Spieler mindestens 63 Punkte im gesamten oberen Teil zusammenaddiert erreichen.

Dreierpasch:

Mindestens drei gleiche Zahlen. Alle Augen des Wurfes (nicht nur die der gleichen Zahlen) werden zusammengezählt.

6 6 6 3 1 = 22 Punkte

Viererpasch:

Mindestens vier gleiche Zahlen. Auch hier werden alle Augen des Wurfes zusammengezählt.

3 3 3 3 5 = 17 Punkte

Full-House:

Drei gleiche und zwei gleiche, andere Zahlen (z. B. drei Vieren und zwei Dreien). Für ein Full-House gibt es pauschal 25 Punkte.

4 4 4 3 3 = 25 Punkte

Kleine Straße:

Eine Folge von vier aufeinander folgenden Würfeln. Der fünfte Würfel kann eine beliebige Zahl zeigen (z. B. 1, 2, 3, 4, 3). Eine Kleine Straße bringt pauschal 30 Punkte.

1 2 3 4 3 = 30 Punkte

Große Straße:

Eine Folge von fünf aufeinander folgenden Würfeln (z. B. 2, 3, 4, 5, 6). Eine Große Straße bringt 40 Punkte.

2 3 4 5 6 = 40 Punkte

Kniffel®:

5 gleiche Zahlen. Ein Kniffel® bringt 50 Punkte.

5 5 5 5 5 = 50 Punkte

Chance:

Gibt dem Spieler die Möglichkeit, einen missglückten Wurf, der keine Bedingung erfüllt, trotzdem als Punkte in seinem Chancefeld gutschreiben zu lassen. Alle Augen des Wurfes werden zusammenaddiert.

Zweiter, dritter usw. Kniffel®:

Für jeden zweiten und weiteren Kniffel® eines Spielers hat er zwei Möglichkeiten:

Kniffel® als Joker:

Hat der Spieler bereits einen Eintrag sowohl in seinem Kniffelfeld als auch in dem betreffenden Zahlenfeld (im oberen Teil), dann darf er diesen Wurf für jeden anderen Wurf seiner Wahl im unteren Feld einsetzen. Der Spieler kann sich z. B. 40 Punkte für eine Maxi Serie (Große Straße) gutschreiben lassen. Sind allerdings alle Kästchen im unteren Bereich besetzt, muss der Spieler im oberen Bereich ein Feld „streichen“.

Kniffel® für 50 Zusatzpunkte:

Hat ein Spieler bereits einen Eintrag in seinem Kniffelfeld, während sein entsprechendes Zahlenfeld (oberer Teil) noch frei ist, erhält er 50 Zusatzpunkte. Er trägt die entsprechenden Punkte (z. B. bei einem 5er Kniffel®: 25 Punkte) im Zahlenfeld im oberen Teil ein und notiert weitere 50 Punkte auf der Rückseite des Kniffelblocks unter seinem Namen.

Spielende

Das Spiel endet, sobald das letzte Kästchen beim letzten Spieler ausgefüllt ist. Nun werden alle Punkte (Boni nicht vergessen) zusammengerechnet. Der Spieler mit den meisten Punkten ist der Sieger.