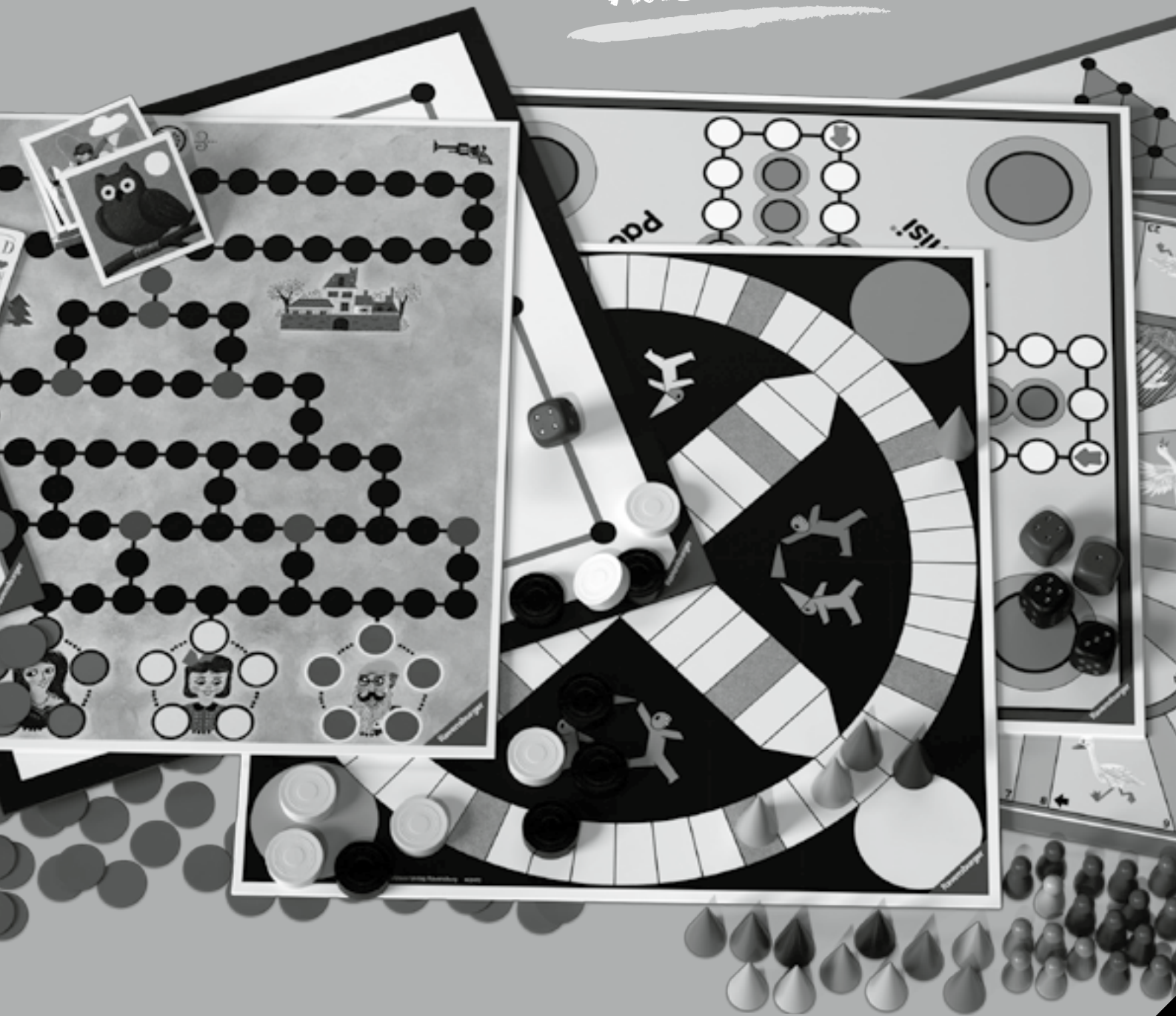


Ravensburger Spielesammlung

SPIELSTEINE
AUS HOLZ



mit memory Fang den Hut! DAS Original MALEFIZ REVERSI

Ravensburger

Inhaltsverzeichnis

Spiele auf dem Pachisi-Spielplan

1 Pachisi	3
2 Pachisi – Das Partnerspiel	3
3 Parken	3
4 Happy India	3
5 Frank & Furter	3
6 Orbite	4
7 Ausreißer	4

Spiele auf dem Fang den Hut®-Spielplan

8 Fang den Hut®	4
9 Das Teamspiel	4
10 Das totale Teamspiel	4
11 Das Turmrennen	4
12 Das Spiel um den goldenen Hut	4
13 Ab durch die Mitte	5
14 Hütchen drauf!	5

Spiele auf dem Halma-Spielplan

15 Halma	5
16 Racado	5
17 Verfolgungsjagd	5
18 Tippy	5
19 Halma Solo	6

Spiele auf dem Dame-Spielplan

20 Dame	6
21 Polnische Dame	6
22 Französische Dame	6
23 Schlagdame	6
24 Eck-Dame	6
25 Wolf und Schafe	6
26 Blockade	6
27 Contract-Checkers	6
28 Schnippen	6
29 Vier zu mir!	7
30 Hütchen drauf	7
31 Mit 3 dabei	7
32 Chip, chip, hurra!	7
33 Schwarz oder Weiß	7
34 Reversi®	8
35 Gomoku	8
36 Gobang	8

Spiele auf dem Mühle-Spielplan

37 Mühle	8
38 Die Lasker'sche Mühle	9
39 Die Springermühle	9
40 Würfelmühle	9
41 Eckmühle	9
42 Treibjagd	9
43 Hüpfmühle	9
44 Kreuzmühle	9

Spiele auf dem Malefiz-Spielplan

45 Malefiz®	9
-------------------	---

Spiele auf dem Leiterspiel-Spielplan

46 Leiterspiel	10
47 Das Turbo-Leiterspiel	10

Spiele auf dem Gänsepiel-Spielplan

48 Gänsepiel	10
49 Gänse-Bingo	11

Spiele mit den memory®-Karten

50 Memory®	11
49 Bilder-Lotto	11
53 Stapel-Memory	11
54 Sammelsurium	12
55 Geistermeister	12

Spiele mit einem Würfel

56 Jule	12
57 Stumme Jule	12
58 Hin und her	12
59 Plus-Minus	12
60 Hohe Hausnummer	12
61 Die böse Drei	12
62 Auf und ab	12
63 Schaukel	13
64 Sechzehn-Tot	13
65 Nackter Spatz	13
66 Sechser-Spiel	13
67 „101, aber keine Eins“	13
68 Fünf Vier Drei Zwei Eins	13

Spiele mit zwei Würfeln

69 Himmel und Hölle	13
70 Punkte löschen	13
71 Duft Hundert	13
72 Elf hoch	14
73 Teure Sieben	14
74 Craps	14
75 Wie viele Augen? (ein Zaubertrick)	14
76 Mäxchen	14
77 Deck zu!	14
78 Todessprung	14

Spiele mit drei Würfeln

79 Fenster würfeln	14
80 Chicago	14
81 Chicago hoch tief	15
82 Streichhölzer auswürfeln	15

83 Der Turm	15
84 Eins bis sechzehn	15
85 Das doppelte Lottchen	15
86 Kirchenfenster, Bauernfenster, Gefängnisfenster	15

Spiele mit vier Würfeln

87 Pärchen	15
88 Beelzebub	15
89 Würfelstapel (ein Zaubertrick)	15
90 Toto	15
91 Nacktfrosch	15
92 FILOU	16

Spiele mit fünf Würfeln

93 Yatzi	16
----------------	----

94 Va banque (große Bank)	17
95 Würfelpoker	17

Kartenspiele

96 Skat	17
97 Spitz pass auf!	19
98 Herz-Ass – Herz 10	19
99 Schnipp, Schnapp, Schnurr	19
100 Herzeln	19
101 Verirrter Ritter	19
102 Elfern	19
103 Mau-Mau	19
104 Siebzehn und Vier	20
105 Einundfünfzig	20
106 Der letzte Stich gewinnt	20
107 Red Dog	20
108 Camerun-Skat	20
109 Dreiblatt	20
110 Dreiblatt mit Schieben	20
111 Zwanzig ab	21
112 Leben und Tod	21
113 Schwimmen	21
114 „66“ (Gaigel)	21
115 Wendischer Schafkopf	22
116 Deutscher Schafkopf	22
117 Binokel	23
118 Blackjack (17 und 4)	23
119 Ecarté	24
120 Schnapsen	24
121 Rufschnapsen	24
122 Das 11er-Duell	25
123 Rommé	25

Knobelspiele und Streichholzspiele

124 Die lustige Sieben	25
125 Zeppelin	25
126 Kuhschwanz	26
127 Knobeln mit Streichhölzern	26

Inhalt

4 doppelseitige Spielpläne
50 Spielfiguren aus Holz
11 Malefiz-Sperren aus Holz
40 Dame-Steine aus Holz
16 Fang-den-Hut-Hütchen
1 goldener Hut
64 Reversi-Spielsteine
48 memory®-Karten
5 Würfel aus Holz
1 Yatzi-Block
110 Spielkarten
1 Spielregelheft

So viele Spiele! Was sollen wir nur spielen?

Bei so vielen Spielen kann die Auswahl schon mal schwerfallen. Wenn ihr euch nicht entscheiden könnt, was ihr spielen möchtet, dann empfehlen wir das folgende Vorgehen: Der jüngste Spieler würfelt einmal mit einem Würfel. Bei einer 1, 2, 3, 4 oder 5 seht ihr im Inhaltsverzeichnis nach und spielt das entsprechend nummerierte Spiel. Bei einer 6 schreibt ihr die 6 auf und würfelt noch einmal. Bei jeder weiteren 6 geht ihr genauso vor. Sobald ihr keine weitere 6 mehr würfelt, zählt ihr alle bisher geworfenen 6er und die andere Zahl zusammen und spielt dann das entsprechend nummerierte Spiel. Wenn ihr das nächste Mal nach diesem System ein Spiel auswürfelt, rechnet ihr zum Ergebnis 10 dazu. Beim nächsten Mal 20, dann 30 usw. Solltet ihr tatsächlich einmal ein Ergebnis erzielen, zu dem es kein entsprechend nummeriertes Spiel gibt, wird stattdessen „Fang den Hut“ gespielt.

Empfehlung der Spieleredaktion

Spiele, die der Ravensburger Spieleredaktion besonders gut gefallen, sind mit diesem Logo versehen:

**EMPFEHLUNG
DER REDAKTION**

Spiele auf dem Pachisi-Spielplan

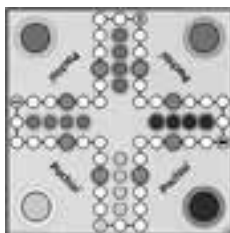
1 Pachisi

**EMPFEHLUNG
DER REDAKTION**

Für 2–4 Spieler ab 6 Jahren

Ziel des Spiels

Spielziel ist es, als Erster mit allen vier Spielfiguren den Spielplan zu umrunden und mit direktem Wurf auf die Zielfelder der eigenen Farbe zu ziehen.



Spielverlauf

Alle Spieler bekommen je 4 Spielfiguren in der von ihnen gewählten Farbe. Jeder der Spieler stellt je 1 Spielfigur auf das Startfeld mit der entsprechenden Farbe. Die übrigen 3 Spielfiguren warten in dem gleichfarbigen Versteck. Nun würfeln alle Spieler einmal. Beginnen darf, wer die höchste Zahl würfelt. Anschließend geht es dann im Uhrzeigersinn weiter und jeder Spieler darf einmal pro Zug würfeln. Die Augenzahl des Würfels gibt an, wie viele Felder der Spieler in die Pfeilrichtung vorrücken darf. Trifft ein Spieler mit seiner Spielfigur auf ein bereits besetztes Feld, so muss die „gegnerische“ Spielfigur das Feld räumen und in ihr Versteck zurückkehren. Erst nach einer gewürfelten 6 darf eine Spielfigur aus dem Versteck heraus auf das Startfeld. Sind alle 4 Spielfiguren eines Spielers im Versteck, hat er 3 Versuche, um eine 6 zu erzielen.

Besonderheiten der Würfelzahl 6

Wer eine 6 würfelt, darf nach dem Zug noch einmal würfeln. Bekommt er wieder eine 6, ist er noch einmal dran. Bei einer 6 darf der Spieler eine Spielfigur aus seinem Versteck ins Spiel bringen und auf sein Startfeld setzen. Steht dort schon eine seiner Spielfiguren, muss der Spieler diese Spielfigur zunächst um 6 Felder weiterbewegen.

Betreten der Ruhebänke

Die grauen Felder heißen Ruhebänke. Hier darf keine Figur geschlagen werden. Anders als bei den übrigen Feldern dürfen hier mehrere Figuren gleichzeitig stehen.

Errichten einer Blockade

Stehen zwei gleichfarbige Spielfiguren auf demselben Feld, so bilden diese eine Blockade. Kein Spieler darf sich mit seinen Spielfiguren über diese Blockade hinwegsetzen – auch nicht der Spieler, der sie errichtet hat. Trifft allerdings ein Spieler einer anderen Farbe mit seiner Spielfigur direkt auf die Blockade, so kann er sie schlagen. Dann müssen beide gleichfarbigen Spielfiguren zurück ins Versteck. Die Blockade wird aufgegeben, sobald der Spieler mit einer der blockierenden Spielfiguren weiterrückt. Auf den Ruhebänken kann keine Blockade errichtet werden.

Ende des Spiels

Gewinner ist derjenige Spieler, der zuerst alle seine Zielfelder besetzt hat. Die übrigen Spieler spielen um die nachfolgenden Plätze weiter.

Achtung: In die vier Zielfelder können die Spieler nur mit direktem Wurf einziehen.

Tipp: Wenn nur zwei Personen spielen, kann jeder Spieler zwei Farben, also acht Spielfiguren übernehmen. Dadurch wird das Spiel interessanter.

2 Pachisi – Das Partnerspiel

4 Spieler

Jeder Spieler erhält 4 Figuren. Die Spieler, die sich gegenüber sitzen, sind Partner. Jeder Spieler würfelt für sich und wendet seine Würfe auch nur auf seine eigenen Figuren an. Die Spieler, die sich zusammengeschlossen haben, schlagen jedoch nur die Figuren der gegnerischen Partei.

Die Partner können auch zusammen mit 2 ihrer Kegel eine Blockade bilden, obwohl sie verschiedene Farben haben. Ein Spieler kann, wenn er an der Reihe ist, auf seinen Wurf verzichten oder, wenn er schon gewürfelt hat, darauf verzichten, den Wurf auszuführen. Dadurch kann er eventuell dem Risiko des Geschlagenwerdens entgehen oder seinem Partner helfen. Beide Partner verlieren oder gewinnen zusammen. Wenn einer der beiden Partner alle Figuren im Zielfeld hat und damit ausscheidet, steht sein Partner allein gegen 2 Gegner. Es ist gestattet, dass zum Schluss, wenn einer der beiden Partner mit seiner letzten Figur vor dem Ziel steht, dieser mit seiner Figur eine 2. Runde um das Spielfeld zieht, um nicht ausscheiden zu müssen.

3 Parken

2–4 Spieler

Bei diesem Spiel werden 8 Kreise als „Parkplätze“ von den Spielern festgelegt. Kommt eine Figur auf so einen Parkplatz zum Stehen, kann sie dort „parken“ und darf somit nicht hinausgeworfen werden. Auf einem Parkplatz können auch mehrere Figuren, egal welcher Farbe, stehen und sich ausruhen. Kann ein Spieler nur noch mit einer Figur ziehen, die gerade parkt, muss diese den Parkplatz verlassen. Ansonsten gelten die Grundregeln von „Pachisi“.

4 Happy India

4 Spieler

Jeder Spieler platziert in seinem Haus 4 verschiedenfarbige Figuren. Ziel dieses Spieles ist es, als erster Spieler 4 verschiedenfarbige Figuren ins Ziel zu bringen. Jeder Spieler darf eine der 4 Figuren rausziehen, sobald er eine 6 gewürfelt hat. Er kann jeweils bis zu dreimal würfeln.

Hat ein Spieler bereits eine Figur raus auf das Spielfeld gesetzt, darf er nur noch einmal pro Runde würfeln. Gezogen werden darf jede beliebige Figur auf dem Spielfeld, außer sie steht auf einem gegnerischen Startfeld. Ein Spieler darf jedoch nur die Figur einer Farbe, die nicht mehr in seinem Haus und noch nicht in seinem Zielfeld steht, ziehen. Hat zum Beispiel ein Spieler in seinem Haus eine grüne und eine gelbe Figur und im Ziel eine blaue, darf er nur mit den roten Figuren ziehen. Die Figuren können nur vorwärts ziehen, dürfen aber auch rückwärts schlagen. Eine geschlagene Figur kann in irgendein Haus, in dem diese Farbe nicht vorkommt, zurückgestellt werden. Auch im dazugehörigen Zielfeld darf diese Farbe nicht erscheinen. Ansonsten gelten die üblichen Regeln des „Pachisi“-Spiels, mit der Ausnahme, dass im Zielfeld keine Steine übersprungen werden dürfen. Sieger ist, wer als Erster 4 verschiedenfarbige Kegel in seinem Zielfeld stehen hat.

5 Frank & Furter

2 Spieler

Die Figuren von Spieler A sind die „Franks“, die von Spieler B die „Furter“. Jeder stellt seine 4 Kegel in sein Haus. Beide Spieler müssen zueinander benachbarte Häuser wählen, das Anfangsfeld der Furter muss vor dem der Franks liegen. Die Furter laufen den Franks davon und versuchen, das Haus zu erreichen. Die Franks dürfen nicht verfolgt werden. Wird ein Furter eingeholt, ist also ein Frank auf demselben Feld wie ein Furter, werden beide als Paar Frankfurter aus dem Spiel genommen. Die Franks können das Spielfeld auch mehrmals umrunden, wobei sie versuchen müssen, immer hinter den Furtern zu bleiben. Hat Spieler A am Ende mehr Furter gefangen, als im Haus sind, ist er Sieger, ansonsten geht der Sieg an Spieler B.

6 Orbite

2 oder 4 Spieler

Es spielen entweder 2 oder 4 Spieler, wobei beim Spiel zu viert die Gegenübersitzenden Partner sind. Jeder Teilnehmer erhält 4 Spielfiguren, außerdem wird ein Augwürfel benötigt. Die erste Figur jedes Mitspielers kann sofort gezogen werden, die folgenden Figuren dürfen nur beim Wurf einer 1 oder 6 gesetzt werden. Sie müssen jedoch nicht schon bei der ersten 1 oder 6 gesetzt werden, sondern erst dann, wenn sie gebraucht werden. Hat einer der Spieler eine 1 oder 6, darf er weiterwürfeln und ziehen, bis er eine 2, 3, 4 oder 5 würfelt. Diese Augenzahl zieht er auch noch, dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Natürlich kann ein Spieler seine Züge mit verschiedenen Figuren durchführen.

Kommt ein Spieler auf ein vom Gegner besetztes Feld, wird diese Figur hinausgeworfen und muss von Neuem beginnen. Auf den Startfeldern jedes Teilnehmers dürfen mehrere Figuren aller Spieler stehen, ohne dass dort jemand hinausgeworfen wird. Auf den restlichen Feldern dürfen nur mehrere eigene oder Kegel des eigenen Partners stehen. Erreicht eine gegnerische Figur eines der Felder, auf denen mehrere Kegel platziert sind, wird nur eine Figur hinausgeworfen. Wer zuerst das Spielfeld umrundet (= to orbite) und alle seine Kegel im Ziel hat, ist der Gewinner.

7 Ausreißer

2 Spieler

Jeder bekommt zusätzlich eine 5. Figur, die sich von den restlichen 4 Kegeln unterscheiden muss. Der Ausreißer will keinesfalls in sein Heim zurück, sondern wandert in Gegenrichtung um das Spielfeld. Der Ausreißer von Spieler A fängt dort an, wo Spieler B mit seinen restlichen Figuren anfängt, und umgekehrt. Nach dem Würfeln steht es dem Spieler frei, ob er eine seiner Figuren oder den Ausreißer zieht. Feindliche Figuren kann nur der Ausreißer schlagen.

Aber auch Ausreißer können verfolgt werden. Kommt ein Kegel auf ein Feld, auf dem bereits ein Ausreißer steht, wird dieser hinausgeworfen. Besitzer des Ausreißers ist jener Spieler, der ihn hinausgeworfen hat. Er kann also mit 2 Ausreißern spielen, bis sie ihm wieder abgejagt werden. Gewonnen hat, wer trotz der Ausreißer zuerst alle seine 4 Figuren ins Ziel geführt hat.

Spiele auf dem Fang den Hut®-Spielplan

8 Fang den Hut®

2–4 Spieler ab 6 Jahren

Im Jahre 1927 wurde dieses Spiel zum ersten Mal im Otto Maier Verlag herausgebracht. Dank der ungewöhnlich originellen und reizvollen Mischung von Strategie und Würfelglück gehört es heute zu den beliebtesten und spannendsten Würfelspielen.

Spielmaterial

Fang den Hut®-Spielplan, je 4 Hütchen in 4 Farben, 1 goldener Hut, 1 Würfel

Ziel des Spiels

Jeder versucht, mit seinen Hütchen möglichst viele fremde Hütchen zu fangen und in sein Versteck zu bringen, ohne selbst dabei gefangen zu werden.

Grundregel

Zu Beginn erhält jeder Spieler 4 Hütchen einer Farbe und setzt diese auf das farbgleiche Versteck. Von hier aus starten die Hütchen und hierhin werden Gefangene gebracht. Nach dem Verlassen darf das Versteck nur wieder mit Gefangenen betreten werden. Im Versteck kann man nicht gefangen werden. Es wird reihum gewürfelt. Entsprechend der Augenzahl muss mit einem Hütchen gezogen werden. Die Richtung ist nicht vorgeschrieben. Jeder Spieler kann mit seinen Hütchen nach rechts, links, vor- oder rückwärts ziehen. Innerhalb eines Zuges darf weder die Richtung noch das Hütchen gewechselt werden. Es steht dem Spieler frei, mit welchem seiner Hütchen er zieht und wie viele Hütchen er gleichzeitig auf dem Spielfeld hat.

Gefangen ist ein Hütchen, wenn ein anderes direkt auf dasselbe Feld kommt. Man stülpt das eigene Hütchen über das fremde. Ein Spieler, der mit einem oder mehreren gefangenen Hütchen unterwegs ist, kann noch weitere Hütchen einfangen, wenn er durch entsprechenden Wurf auf ein bereits besetztes Feld gelangt.

Um gefangene Hütchen in das Versteck zu bringen, braucht man nicht die genaue Zahl zu würfeln. Steht ein Spieler beispielsweise zwei Felder vor dem Versteck und würfelt eine 5, geht er in das Versteck, das als Feld mitgezählt wird, und setzt dort die Gefangenen ab. Mit den übriggebliebenen zwei Punkten setzt er ein Hütchen wieder hinaus. Gelingt es einem Spieler, mit mehreren Gefangenen sein Versteck zu erreichen, und sind darunter ein oder mehrere Hütchen seiner eigenen Farbe, werden sie frei und können wieder ins Spiel gebracht werden. Die übrigen Gefangenen werden „sichergestellt“.

Die grauen Felder des Spielplans sind die Ruhebänke. Dort dürfen bis zu 3 Hütchen beziehungsweise 3 Stapel von Hütchen stehen. Sie können dort nicht gefangen werden. Auf einem gelben Feld dürfen mehrere Hütchen der gleichen Farbe stehen. Kommt jedoch ein Hütchen anderer Farbe auf dieses Feld, so kann es alle dort stehenden Hütchen gefangen nehmen. Bei einer 6 darf der Spieler nochmals würfeln.

Ende des Spiels

Es gibt zwei Möglichkeiten, den Gewinner zu ermitteln. Die Spieler müssen sich vor Beginn der Partie auf eine der beiden Möglichkeiten einigen:

- Angriffspartei: Gewinner ist, wer die meisten gegnerischen Hütchen gefangen hat. Die Partie ist beendet, wenn sich nur noch Hütchen einer Farbe auf dem Spielplan befinden.
- Verteidigungspartei: Gewinner ist, wer zum Schluss nur noch Hütchen seiner eigenen Farbe auf dem Spielfeld hat. Die Zahl der gefangenen Hütchen spielt dabei keine Rolle.

9 Das Teamspiel

für 4 Spieler

Gespielt wird nach der Grundregel, nur mit folgender Ausnahme: Bei vier Personen können je zwei ein gemeinsames Team bilden. Dabei würfelt jeder Spieler für sich. Seine Würfe gelten nur für seine eigenen Hütchen. Die Spieler, die sich zusammengeschlossen haben, schlagen aber nur die Hütchen der anderen Partei. Jeder Spieler kann nicht nur seine eigenen, sondern auch die Hütchen seines Partners befreien und ihm diese zurückgeben. Gewinner ist dann nicht ein einzelner Spieler, sondern das Team.

10 Das totale Teamspiel

für 4 Spieler

Gespielt wird wie beim Teamspiel, nur mit dem Unterschied, dass jeder Wurf für irgendein beliebiges Hütchen des eigenen Teams genommen werden darf. Wenn zum Beispiel Gelb und Blau ein Team bilden, kann der Spieler von Blau auch mit einem gelben Hütchen ziehen, wenn das für das Team sinnvoll ist.

11 Das Turmrennen

Gespielt wird wie bei der Grundregel. Aber alle Hütchen, die aus dem Versteck auf den Spielplan gebracht werden, dürfen nicht mehr in das Versteck zurück. Dadurch ist es auch nicht möglich, gefangene Hütchen sicherzustellen. So bleibt zum Schluss nur ein großer Turm übrig, dessen Besitzer am Ende das Spiel gewinnt.

12 Das Spiel um den goldenen Hut

Zu Beginn werden die Hütchen wie bei der Grundregel auf die Verstecke gesetzt. Der goldene Hut wird auf das quadratische Mittelfeld des Spielplanes gesetzt. Jeder Spieler muss nun versuchen, zuerst den goldenen Hut zu fangen, ihn in sein Versteck zu bringen und dort zu befreien. Wer den goldenen Hut besitzt, kann nach Herzenslust räubern, weil der goldene Hut gegenüber den anderen Hütchen wesentliche Vorrechte besitzt:

- Sein Besitzer kann mit ihm nicht nur die fremden Hütchen nach der Grundregel jagen, es ist ihm sogar erlaubt, auch auf den Ruhebänken zu räubern.
- Der goldene Hut kann bei einem Wurf abwechselnd vor- und zurückgehen und dabei möglicherweise innerhalb eines Zuges mehrere Hütchen fangen. Wenn der Spieler zum Beispiel eine 5 würfelt, so kann er zwei Felder vorgehen, dort ein Hütchen fangen, dann wieder drei Felder zurücklaufen, um dort nochmals ein anderes Hütchen zu fangen. Daher sind alle Hütchen im Umkreis von sechs Feldern um den goldenen Hut immer in größter Gefahr. Doch auch der goldene Hut kann von jedem anderen Spieler auf die übliche Art gefangen werden.

Vor Beginn der Partie einigen sich die Mitspieler über die Art des Gewinnens. Entweder ist der Spieler der Gewinner, der zum Schluss den goldenen Hut besitzt, oder der, der die meisten Gefangenen hat.

13 Ab durch die Mitte

**EMPFEHLUNG
DER REDAKTION**

Ein Spiel von Heinz Meister für 2–4 Spieler ab 5 Jahren

Spielmaterial

Fang den Hut®-Spielplan, von jeder Farbe 3 Spielsteine, 1 Würfel

Ziel des Spiels

Als Erster 3 Steine in die Mitte zu ziehen.

Vorbereitung

Jeder stellt seine 3 Steine auf das farbgleiche Eckfeld. Der jüngste Spieler beginnt. Er würfelt und zieht einen seiner Steine um so viele Felder linksherum weiter, wie er Würfelaugen gewürfelt hat. Das Spiel setzt sich im Uhrzeigersinn reihum fort.

Weiterhin ist zu beachten

1. Zieht ein Spieler mit seinem Stein auf ein graues Feld, so darf er weiter würfeln und danach mit einem beliebigen seiner Steine weiterziehen.
2. Zwei eigene Steine dürfen auf einem gemeinsamen Feld stehen.
3. Zieht man auf ein Feld, wo 1 oder 2 Steine eines Mitspielers stehen, stellt man sie wieder auf ihr farbgleiches Eckfeld.
4. Es gibt zwei Möglichkeiten, in die Mitte zu ziehen:
 - a) Man umrundet mit seinem Stein einmal die Felder im Kreis. Erreicht man das Feld vor seinem Eckfeld, so zieht man nicht im Kreis weiter, sondern direkt in die Mitte. In den Feldern zur Mitte darf man auch vor- und zurückziehen. Das Feld in der Mitte zählt als 1 Feld und darf übersprungen werden. Auch in der Mitte dürfen Steine der Mitspieler rausgeworfen werden.
 - b) Die zweite Möglichkeit, in die Mitte zu ziehen, ergibt sich, wenn man mit seinem Stein genau auf dem Feld VOR einem anderen Eckfeld landet. Das gilt für jedes Eckfeld. Danach würfelt man sofort einmal weiter und zieht mit seinem Stein Richtung Mitte.

Ende des Spiels

Wer seine 3 Steine als Erster in der Mitte hat, ist Sieger.

14 Hütchen drauf!

**EMPFEHLUNG
DER REDAKTION**

Ein Spiel von Heinz Meister für 2–4 Spieler ab 5 Jahren

Spielmaterial

Von jeder Farbe 4 Halmakegel, 4 verschiedenfarbige Hütchen, 9 weiße Steine, 1 Würfel

Ziel des Spiels

Als Erster 3 weiße Steine zu haben.

Vorbereitung

Die 16 Halmakegel mit etwas Abstand voneinander so zu einer Reihe aufstellen, dass sich die ersten 4 verschiedenen Farben danach dreimal farbgleich wiederholen. Jeder Spieler wählt ein Hütchen und stellt es vor die Reihe. Die 9 weißen Steine werden an das Ende der Reihe gelegt. Der jüngste Spieler beginnt. Er würfelt und bewegt danach seinen Hut um so viele Halmakegel vor, wie er Würfelaugen gewürfelt hat. Ist die Farbe des Halmakegels gleich mit der Farbe seines Hütchens, so muss er sein Hütchen wieder ganz zurück an den Anfang stellen. Bei einem Zug zählen nur freie Halmakegel, auf denen kein Hütchen eines Mitspielers steht. Die mit einem Hütchen besetzten Halmakegel werden nicht mitgezählt. Zieht ein Spieler mit seinem Hütchen am Ende der Reihe raus, so bekommt er einen weißen Stein vom Ende der Reihe und stellt sein Hütchen wieder vorne vor den ersten Stein.

Ende des Spiels

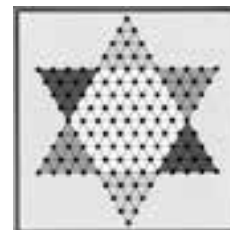
Sieger ist der Spieler, der als Erster 3 Steine hat.

Spiele auf dem Halma-Spielplan

15 Halma

**EMPFEHLUNG
DER REDAKTION**

2–3 Spieler



Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, die Kegel möglichst schnell aus ihrer Grundstellung in die gegenüberliegende Sternspitze zu bringen und dort sämtliche Punkte zu besetzen. Bei Halma werden keine Figuren geschlagen.

Spielregel

Jeder Spieler erhält 15 Figuren einer Farbe, die er in einer der Sternspitzen gleicher Farbe auf den schwarzen Punkten aufstellt. Zwischen der Startstellung der Spieler muss jeweils eine leere Sternspitze liegen. Es wird ausgelost, wer beginnt. Danach wird reihum gezogen. Jeder Spieler darf, wenn er am Zug ist, nur eine seiner Figuren bewegen. Man kann entweder springen oder ziehen, jedoch nicht beides in einem Zug.

Das Ziehen

Beim Ziehen wird die Figur stets von einem Punkt auf einen benachbarten Punkt in ganz beliebiger Richtung gesetzt, also auch rückwärts oder auch schräg.

Das Springen

Ist ein benachbarter Punkt von einer eigenen oder fremden Figur besetzt, kann diese übersprungen werden, wenn der in derselben Richtung dahinterliegende Punkt frei ist. Sprünge sind ebenfalls in alle Richtungen erlaubt. Auf diese Weise können auch mehrere Figuren mit fortgesetzten Sprüngen in einem Zug übersprungen werden. Zwischen den einzelnen Sprüngen darf die Richtung gewechselt werden, z.B. im Zickzack. Es besteht keine Verpflichtung zu springen; eine Reihe von Sprüngen kann nach Belieben beendet werden, auch wenn weitere Sprünge möglich sind.

Ende des Spiels

Wer seine Figuren als Erster vollständig in die gegenüberliegende Sternspitze bringen konnte, beendet das Spiel als Gewinner.

16 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 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.

17 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 – der Geschlagene 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.

18 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.

19 Halma Solo

Man kann Halma auch allein spielen: Eine Sternspitze wird mit 15 Figuren besetzt. Dann versucht man, mit möglichst wenig Zügen oder Sprüngen in das gegenüberliegende Ziel zu gelangen. Bei jeder Partie wird die dazu notwendige Anzahl der Sprünge und Züge gezählt. Der Spieler sollte versuchen, immer neue, günstigere Möglichkeiten herauszufinden und dadurch mit immer weniger Zügen das Ziel zu erreichen.

Spiele auf dem Dame-Spielplan

Die meisten Dame-Varianten werden auf dem inneren Spielplan (8×8 Felder) gespielt, der mit einer Linie abgetrennt ist. Bei den Varianten, für die der gesamte Spielplan (10×10 Felder) benutzt werden soll, wird darauf hingewiesen.

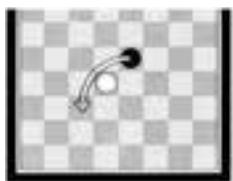
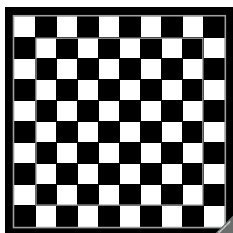
20 Dame

**EMPFEHLUNG
DER REDAKTION**

2 Spieler

Dieses traditionsreiche Spiel wird von 2 Personen gespielt, und zwar nimmt die eine Person die 12 weißen, die andere die 12 schwarzen Steine. Die Spielsteine werden auf den schwarzen Feldern der 3 äußersten Reihen des Spielplanes (8×8 Felder) gegenübergestellt. Es beginnen immer die weißen Steine das Spiel.

Die Steine werden in schräger Richtung stets um ein Feld vorwärts bewegt. Felder, auf welchen sich ein eigener oder ein Stein des Gegners befindet, dürfen nicht besetzt werden. Stößt man auf einen gegnerischen Stein, hinter dem sich ein leeres schwarzes Feld befindet, so darf man beim nächsten Zug denselben überspringen und wegnehmen. Das Spiel kann so lange fortgesetzt werden, wie sich hinter einem feindlichen Stein ein freies Feld befindet. Über eigene Steine darf man nicht springen.



Erreicht man mit einem Stein die oberste Reihe des Gegners, erhält man eine Dame. Diese wird dadurch gekennzeichnet, dass man einen bereits weggenommenen Stein seiner Farbe auf diesen Stein setzt. Diese Dame hat den Vorzug, in schräger Richtung so viele Felder hin- und herrücken zu können, wie frei sind, nicht nur vorwärts, sondern auch rückwärts, wobei das Wegnehmen der feindlichen Figuren genauso geschieht wie oben erwähnt. Hat ein Spieler, der einen Stein vorwärts gerückt hat, übersehen, dass er einen Stein hätte überspringen können, kann der Gegner ihm den Stein ohne Weiteres wegnehmen. Derjenige, der auf die vorher beschriebene Art und Weise sämtliche Steine des Gegners weggenommen hat oder ihn einschließt, sodass dieser nicht mehr ziehen kann, ist Sieger.

21 Polnische Dame

Spielmaterial

Dame-Plan mit 10×10 Feldern, 20 schwarze und 20 weiße Steine

Bei diesem Spiel gibt es folgende Abwandlungen gegenüber dem normalen Damespiel: Die Steine dürfen nur schräg vorwärts ziehen, jedoch beliebig schräg vor- und rückwärts schlagen. Schlagzwang besteht auch dann, wenn es möglich ist, mit einem Zug mehrere Steine hintereinander zu schlagen – jeweils in Diagonalrichtung, wenn möglich aber auch übereck, also im Zickzacksprung.

22 Französische Dame

Spielmaterial

Dame-Plan mit 10×10 Feldern, 20 schwarze und 20 weiße Steine

Diese Spielweise ist eine kuriose Variante des deutschen Damespiels: Man setzt wiederum 20 Steine, die nur vorwärts bewegt werden dürfen. Aber: Geschlagen werden darf nur rückwärts! Steine, die bis zur gegnerischen Grundlinie vorgedrungen sind, werden in Damen verwandelt, die wiederum vorwärts und rückwärts schlagen dürfen.

23 Schlagdame

Bei dieser Variante, für die im Übrigen die Grundregeln gelten und die auf dem kleinen Plan (8×8 Felder) gespielt wird, gewinnt der Spieler, der zuerst alle seine Steine verloren hat. Es ist gewissermaßen ein umgekehrtes Damespiel und wird auch „Dame-ab“ genannt.

24 Eck-Dame

Jeder Spieler erhält 9 Steine einer Farbe. Der Spielplan (8×8 Felder) liegt so vor den beiden Spielern, dass sie eine Ecke vor sich haben.

Die 9 Steine werden auf die dunklen Felder gesetzt, indem zunächst das Eckfeld, dann eine 3er-Reihe und eine 5er-Reihe besetzt werden. Man zieht jeweils mit einem Stein um ein Feld vorwärts oder seitwärts. Man kann dabei beliebig auf ein helles oder ein dunkles Feld ziehen.

Rückwärts darf man nicht ziehen. Gegnerische Steine dürfen übersprungen werden, ohne sie aber zu schlagen. Über eigene Steine darf nicht gesprungen werden. Wer zuerst die 9 dunklen Eckfelder des Gegners besetzt hat, hat das Spiel gewonnen.

25 Wolf und Schafe

Ein Spieler hat nur einen Stein: Er ist der Wolf. Der Gegner spielt mit 4 weißen Steinen, den Schafen. Gespielt wird auf den dunklen Feldern des Dame-Plans (8×8 Felder). Die Schafe stehen auf den 4 dunklen Feldern in der 1. Reihe, der Wolf kann auf ein beliebiges dunkles Feld gestellt werden. Die Schafe machen den 1. Zug. Sie dürfen schräg vorwärts um ein Feld bewegt werden. Der Wolf dagegen darf auch rückwärts in gleicher Weise ziehen.

Ziel des Spiels ist es, dass die Schafe den Wolf so einschließen, dass er sich nicht mehr bewegen kann. Gelingt es dem Wolf, die Kette der Schafe zu durchbrechen, hat er das Spiel gewonnen, denn die Schafe können ihm ja rückwärts nicht folgen.

26 Blockade

Die Aufstellung der Steine ist dieselbe wie bei Dame und es wird auf dem kleinen Plan (8×8 Felder) gespielt. Die Steine ziehen nur auf den schwarzen Feldern, und zwar immer nur ein Feld, aber nach Belieben sowohl vorwärts als auch rückwärts.

Es kommt nicht darauf an, dem Gegner durch Schlagen Steine wegzunehmen, sondern die Wegnahme erfolgt durch Einschließen (Gefangennahme). Steine gelten als eingeschlossen, sobald sie von gegnerischen Steinen derart umgeben sind, dass sie mit ihren eigenen Steinen keinerlei Zusammenhang mehr haben, welcher eine Bewegung ermöglicht. Die eingeschlossenen Steine nimmt man dem Gegner weg. Wer zuerst seine Steine verliert, hat das Spiel verloren.

27 Contract-Checkers

Diese Variante wurde im Jahre 1934 in Chicago entwickelt. Jeder Spieler erhält 14 Steine und beginnt mit 12 Steinen, die er wie bei der deutschen Dame setzt. Es gelten auch sonst die Regeln des deutschen Damespiels, es wird auf dem kleinen Plan (8×8 Felder) gespielt; nur kann man hier noch einen 13. und 14. Stein ins Spiel bringen und zwar dann, wenn ein vorher vereinbartes Feld auf der Grundlinie frei geworden ist, z. B. Feld 4 auf beiden Seiten. Dieses Feld kann dann mit einem neu ins Spiel genommenen Stein besetzt werden.

28 Schnippen

Für 2 Spieler ab 8 Jahren

Spielmaterial

Je 7 Damesteine in Schwarz und Weiß

Für das Spiel benötigt ihr „freie Bahn“ auf dem Tisch. Jeder Spieler erhält die 7 Damesteine seiner Farbe. Beide stellen sich an dasselbe Tischende.

So geht's

- Der Startspieler legt einen seiner Damesteine so an das Tischende, dass er ihn bequem mit den Fingern schnippen kann.
- Dann versucht er, den Stein so nah wie möglich ans andere Tischende zu schnippen, aber möglichst nicht darüber hinaus.
- Anschließend ist der Gegenspieler an der Reihe, einen Stein zu schnippen usw.

- Dabei ist es jederzeit erlaubt, gegnerische und/oder eigene Damesteine anzu-spielen. Fallen Steine vom Tisch herunter, sind sie aus dem Spiel.
- Das Spiel endet, sobald alle Steine gespielt wurden. Es gewinnt, wessen Stein am nächsten am anderen Tischende liegt. Bei Gleichstand werden die zweit-nächsten Damesteine beider Spieler verglichen usw.

29 Vier zu mir!

EMPFEHLUNG DER REDAKTION

Ein Würfelspiel von Heinz Meister für 2–4 Spieler ab 5 Jahren

Spielmaterial

Dame-Plan, von jeder Farbe 4 Halmasteine, 2 Würfel, Bleistift und Papier

Ziel des Spiels

Nach drei Runden die meisten Punkte zu haben.

Vorbereitung

Jeder Spieler wählt 4 Steine einer Farbe und gibt sie zum linken Mitspieler weiter. Jeder Spieler stellt 4 Steine eines Mitspielers möglichst weit auseinander, auf vier Felder des Dame-Plans. Ziel einer Runde ist es, seine eigenen 4 Steine auf ein Feld zu ziehen. Der jüngste Spieler beginnt. Er würfelt beide Würfel und bewegt danach 2 seiner Steine so viele Felder waagerecht, senkrecht oder diagonal weiter, wie er je Würfel, Würfelaugen gewürfelt hat. Das Spiel setzt sich wie beschrieben fort.

Weiterhin ist zu beachten

1. Eigene und andere Steine dürfen übersprungen werden.
2. Auf einem Feld dürfen nur mehrere eigene Steine stehen.
3. Anstatt mit zwei Würfeln kann man auch nur mit einem Würfel würfeln und mit einem Stein ziehen.
4. Anstatt zu würfeln, kann man auch einen eigenen Stein ein Feld waagerecht, senkrecht oder diagonal weiterziehen.

Ende einer Runde

Hat ein Spieler seine 4 Steine auf ein gemeinsames Feld gezogen, ist die Runde beendet und er ist der Gewinner der Runde. Nun werden die noch einzeln stehenden Steine der Mitspieler gezählt. Diese Zahl darf sich der Gewinner als Punkte aufschreiben.

Ende des Spiels

Das Spiel endet nach drei Runden. Wer dann die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.

30 Hütchen drauf

EMPFEHLUNG DER REDAKTION

Ein Würfelspiel von Heinz Meister für 2–4 Spieler ab 5 Jahren

Spielmaterial

Dame-Plan, 10 weiße Holzsteine, von jeder Farbe 2 Hütchen, 2 Würfel

Ziel des Spiels

Bei Spielende die meisten weißen Holzsteine zu haben.

Vorbereitung

Den Dame-Plan zusammenklappen und in die Tischmitte legen. Es wird also nur auf 50 Spielfeldern gespielt. Auf jedes Feld der mittleren Reihe einen Holzstein stellen. Jeder Spieler wählt zwei farbgleiche Hütchen und stellt sie in einer Reihe auf das erste und auf das letzte Feld.

Der jüngste Spieler beginnt. Er würfelt beide Würfel und bewegt danach pro Würfel ein Hütchen so weit vor oder zurück, wie es die Würfelaugen angeben. Würfelt ein Spieler so, dass danach beide Hütchen auf dem gleichen Feld stehen, so nimmt er einen beliebigen weißen Stein aus der Mitte. Danach stellt er seine beiden Hütchen wieder auf das erste und letzte Feld.

Ende des Spiels

Stehen keine weißen Steine mehr in der Mitte, hat der Spieler mit den meisten Steinen gewonnen.

31 Mit 3 dabei

EMPFEHLUNG DER REDAKTION

Ein Würfelspiel von Heinz Meister für 2–4 Spieler ab 5 Jahren

Spielmaterial

Dame-Plan, 12 Halmakegel in 4 Farben, 11 weiße Holzsteine, 1 Würfel, Bleistift und Papier

Ziel des Spiels

Nach drei Runden die meisten Punkte zu haben.

Vorbereitung

Dame-Plan auslegen (10×10 Felder). Die 11 Holzsteine auf 11 beliebige Felder stellen. Jeder nimmt 3 Halmakegel einer Farbe und stellt sie einzeln auf beliebige Felder. Der jüngste Spieler beginnt. Er würfelt und bewegt danach einen seiner Halmakegel um so viele Felder waagerecht, senkrecht oder diagonal weiter, wie er Würfelaugen gewürfelt hat. Befindet sich auf dem erreichten Feldern ein anderer Halmakegel, so stellt er ihn auf ein beliebiges Feld. Danach würfelt reihum der nächste Spieler.

Befindet sich auf dem erreichten Feld ein weißer Holzstein, nimmt er ihn, legt diesen vor sich ab und würfelt weiter. Befinden sich keine Holzsteine mehr auf dem Plan, wird weiter gewürfelt, bis ein Spieler seine drei Halmakegel auf drei Felder waagerecht, senkrecht oder diagonal nebeneinander stehen hat. Dieser Spieler hat die Runde gewonnen und bekommt seine Holzsteine als Punkte aufgeschrieben.

Ende des Spiels

Wer nach drei Runden die meisten Punkte hat, ist Sieger.

32 Chip, chip, hurra!

EMPFEHLUNG DER REDAKTION

Ein Spiel von Heinz Meister für 2 Spieler ab 7 Jahren

Spielmaterial

Dame-Plan, 40 Reversi-Chips, 2 Würfel

Ziel des Spiels

Am Ende die meisten Chips zu haben.

Vorbereitung

Dame-Plan (10×10) in die Mitte legen. Jeder legt 20 Chips auf den beiden ersten Reihen vor sich ab. Einer in Rot, einer in Grün. Beide Spieler würfeln einen Würfel. Der mit den meisten Würfelaugen beginnt mit dem Spiel. Der Startspieler würfelt beide Würfel und darf dann zwei seiner Chips um so viele Felder senkrecht hochziehen, wie er je Würfel Würfelaugen gewürfelt hat. Das Spiel setzt sich so abwechselnd fort. Zieht ein Spieler auf einen oder mehrere Chips seines Gegenspielers, so dreht er sie um und macht sie damit zu seinen Chips.

Weiterhin ist zu beachten

1. Sicher sind eigene Chips nur auf der gegenüberliegenden letzten Reihe.
2. Wer würfelt, muss zweimal mit einem Chip oder je einmal mit zwei Chips senkrecht vorziehen, auch wenn er dabei über die letzte Reihe rauszieht. Eigene Chips, die man über die gegenüberliegende letzte Reihe rauszieht, sind verloren.
3. Mit den zwei Zügen, die man ziehen darf, darf auch auf eigene Chips gezogen werden.
4. Man darf die zwei Züge auch in einer Reihe machen.
5. Eigene Chips und die des Gegenspielers dürfen übersprungen werden.

Ende des Spiels

Hat ein Spieler nur noch Chips auf der gegenüberliegenden letzten Reihe, so ist das Spiel beendet. Die Chips des Gegenspielers, die noch nicht auf der letzten Reihe liegen, werden vom Dame-Plan genommen. Der Spieler mit den meisten Chips auf der gegenüberliegenden Reihe ist Sieger des Spiels.

33 Schwarz oder Weiß

EMPFEHLUNG DER REDAKTION

Ein Spiel von Heinz Meister für 2–4 Spieler ab 5 Jahren

Spielmaterial

10 weiße Damesteine, 10 schwarze Damesteine, 4 verschiedenfarbige Halmakegel, 1 Würfel

Ziel des Spiels

Als Erster drei Damesteine zu haben.

Vorbereitung

Die 20 Damesteine so zu einer beliebigen Reihe auslegen, dass maximal drei farbgleiche Steine nebeneinander liegen. Jeder wählt einen Halmakegel und stellt ihn vor die Reihe. Der jüngste Spieler beginnt. Er nennt eine der beiden Damesteinfarben (Schwarz oder Weiß) und würfelt danach. Erreicht er nach dem Zug keinen Damestein in der genannten Farbe, so bleibt er mit seinem Halmastein stehen und der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.

Hat der zu erreichende Damestein die genannte Farbe, so zieht er auf den Stein und setzt das Spiel wie beschrieben fort, indem er zuerst eine der beiden Farben nennt, bevor er weiter würfelt. Ein Spieler ist so lange am Spiel, wie er mit seinem Halmastein einen Damestein in der vor dem Würfeln genannten Farbe erreicht. Zieht ein Spieler auf einen Damestein, auf dem ein Halmastein eines Mitspielers steht, so wird dieser geworfen und wieder an den Anfang der Reihe gestellt.

Zieht ein Spieler auf den letzten Damestein oder darüber hinaus, so stellt er seinen Halmastein wieder an den Anfang der Reihe. Nun nimmt er sich den letzten Damestein und legt ihn vor sich ab. Danach geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter.

Ende des Spiels

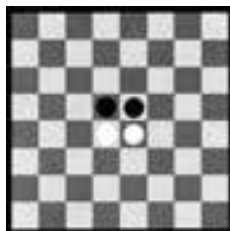
Der Spieler, der als Erster 3 Damesteine hat, ist der Sieger des Spiels.

34 Reversi®

**EMPFEHLUNG
DER REDAKTION**

für 2 Spieler ab 8 Jahren

Reversi® wurde gegen 1880 in London zum ersten Mal veröffentlicht. 1907 erschien es in Deutschland zum ersten Mal als „Ravensburger Spiel“. Seitdem wird es mit großer Begeisterung gespielt und gewinnt immer neue Freunde.



Spielmaterial

Dame-Plan, 64 zweifarbige Reversi-Chips

Ziel des Spiels

Das Spielprinzip dieses klassischen Brettspiels ist ebenso ungewöhnlich wie reizvoll: gegnerische Steine einschließen, umdrehen und so in die eigene Farbe verwandeln. Wer am Schluss die meisten Steine in seiner Farbe aufweisen kann, hat gewonnen.

Spielregel

Gespielt wird auf dem Dame-Plan mit 8×8 Feldern. Jeder Spieler erhält 32 Spielsteine. Ein Spieler setzt mit der grünen Seite der Steine, der andere mit der roten Seite. Das Spiel beginnt mit der in der Abbildung gezeigten Anfangsstellung: In der Mitte des Spielplans liegen zwei rote und zwei grüne Spielsteine. Die Spieler setzen nun abwechselnd jeweils einen Stein. Rot beginnt.

Jeder Stein muss so gesetzt werden, dass er einen oder mehrere in einer geraden, zusammenhängenden Reihe liegende Steine des Gegenspielers einschließt. Dies kann in jeder Richtung geschehen: senkrecht, waagrecht oder schräg (diagonal). Die von zwei eigenen Steinen eingeschlossenen Steine des Gegenspielers darf man nun umdrehen und dadurch zu Steinen seiner eigenen Farbe machen. Die gewonnenen Steine werden nicht vom Plan genommen, sondern sie bleiben umgedreht liegen. Im Laufe des Spiels kann ein Stein seine Farbe mehrmals wechseln. Wird ein Stein gesetzt, der gleichzeitig in mehrere Richtungen Steine des Gegners einschließt, so dürfen nur die Steine eines Einschlusses umgedreht und zu Steinen der eigenen Farbe gemacht werden. Wenn ein Spieler keinen Stein so setzen kann, dass dieser Steine des Gegners einschließt, muss er passen, und der Gegenspieler kommt an die Reihe.

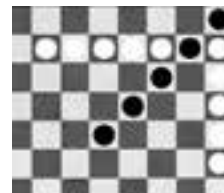
Ende des Spiels

Das Spiel ist beendet, wenn alle 64 Steine gesetzt sind oder wenn mangels Gelegenheit zum Einschließen kein Stein mehr gesetzt werden kann. Wer nun die meisten Steine seiner Farbe auf dem Plan liegen hat, ist Sieger.

35 Gomoku

Brettspiel für 2 Spieler ab 10 Jahren

Gomoku und das im Anschluss daran beschriebene Gobang sind Varianten des japanischen Go-Spiels, das als das meistgespielte Brettspiel der Welt gilt und von dem Kenner sagen, es sei auch das interessanteste aller Spiele.



Spielmaterial

Dame-Plan mit 10×10 Feldern, 64 zweifarbige Reversi-Chips

Ziel des Spiels

Jeder Spieler versucht, als Erster eine Fünferreihe, d. h. fünf Steine der gleichen Farbe in einer Reihe nebeneinanderliegend, zustandezubringen.

Spielregel

Jeder Spieler erhält je 32 Reversi-Chips. Ein Spieler setzt mit der grünen Seite der Steine, der andere mit der roten Seite. Es wird abwechselnd ein Stein auf die Felder des Spielplans gesetzt. Jeder Spieler muss versuchen, selbst als Erster fünf Steine nebeneinanderzulegen, dabei aber beim Gegner das Zustandekommen einer Fünferreihe zu verhindern. Die Reihe kann senkrecht, waagrecht oder diagonal gelegt werden.

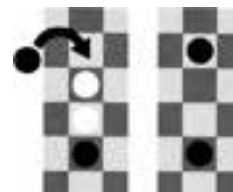
Sobald ein Gegner drei Steine in einer Reihe hat, muss man ihm das Weiterlegen in der gleichen Reihe unmöglich machen, da sonst das Spiel verloren ist. Wer zuerst eine Fünferreihe gelegt hat, hat gewonnen.

36 Gobang

Brettspiel für 2 Spieler ab 10 Jahren

Spielmaterial

Dame-Plan mit 10×10 Feldern, 64 zweifarbige Reversi-Chips



Ziel des Spiels

Das Spielziel ist das gleiche wie bei Gomoku, das Spielgeschehen wird aber durch eine Schlagmöglichkeit noch interessanter.

Der Hauptunterschied besteht darin, dass man den Aufbau einer Reihe des Gegners stören kann, da man zwei benachbarte Steine schlagen darf. Wenn man auf der einen Seite von zwei gegnerischen Steinen einen eigenen Stein stehen hat und nun auf die anderer Seite der beiden Steine einen weiteren eigenen Stein setzt, kann man die eingeschlossenen Steine vom Brett nehmen. Auch das Einschließen kann waagrecht, senkrecht oder diagonal erfolgen. Wer zuerst eine Fünferreihe vervollständigen kann, gewinnt das Spiel.

Spiele auf dem Mühle-Spielplan

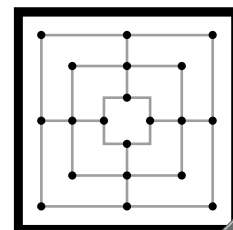
37 Mühle

**EMPFEHLUNG
DER REDAKTION**

2 Spieler

Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, die Steine des Gegners zu schlagen. Dazu müssen die Spieler versuchen, möglichst viele Mühlen zu erlangen, d. h., 3 Steine ihrer Farbe in eine Reihe zu bringen. Hat ein Spieler eine Mühle „geschlossen“, darf er einen beliebigen gegnerischen Stein vom Spielplan nehmen.



Spielregel

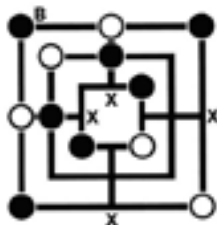
Die Spielsteine befinden sich zu Beginn des Spiels außerhalb des Spielbretts. Es wird ausgelost, welcher Spieler die weißen und welcher die schwarzen Steine erhält. Zu Beginn des Spiels setzen die Spieler abwechselnd je einen ihrer Steine auf einen beliebigen Schnittpunkt des Spielfeldes. Weiß beginnt, danach setzt Schwarz usw., bis alle Steine gesetzt sind. Die Spieler sollten schon beim Setzen versuchen, Mühlen zu bilden. Der Gegner kann dieses bei rechtzeitigem Erkennen durch Dazwischensetzen seiner Steine verhindern.

Neben der einfachen Mühle sollten die Spieler versuchen, auch so genannte Doppel- oder Zwickmühlen zu bilden, indem sie 2 weitere Steine so setzen, dass der öffnende Stein der 1. Mühle beim Öffnen sofort eine 2. Mühle schließt. Zu einer Zwickmühle gehören also 5 Steine, von denen einer beiden Mühlen gemeinsam ist. Bei einer solchen Stellung kann ein Stein zwischen den Mühlen hin- und hergezogen werden, wobei in jedem Zug eine Mühle geschlossen wird. In der Regel bedeutet eine Zwickmühle den sicheren Sieg. Sobald ein Spieler nur noch 3 Steine hat, darf er springen, d. h., er kann statt zu ziehen auf jeden freien Punkt setzen. Das Bilden einer Mühle und das Blockieren einer offenen gegnerischen Mühle wird dadurch erleichtert. Gelingt es dem Gegner in dieser Phase, eine Mühle zu schließen, verbleiben dem anderen Spieler nur noch 2 Steine und er hat die Partie verloren. Der 3. Stein darf auch dann vom Brett genommen werden, wenn diese 3 Steine eine Mühle bilden.

Gewinner des Spiels ist derjenige, dem es zuerst gelingt, die Anzahl der Steine des Gegners auf 2 zu reduzieren oder die gegnerischen Steine so einzuschließen, dass kein Zug mehr möglich ist.

Bei gleich starken Spielern kann es beim normalen Mühlespiel häufig zu unentschiedenen Partien kommen. Um dem abzuhelfen, entwickelte Emanuel Lasker (Schachweltmeister von 1894 bis 1921) eine ungewöhnlich spannende Variante des Mühlespiels: Bereits in der Anfangsphase des Spiels, in der üblicherweise nur Steine gesetzt werden können, haben die Spieler die Möglichkeit, entweder einen Stein zu setzen oder zu ziehen. Taktisch empfiehlt es sich, wenn man eine Mühle erhalten hat, diese im nächsten Zug, bevor man weitere Steine setzt, gleich wieder zu öffnen. Dadurch wird der Gegner gezwungen, einen Stein auf das Brett zu setzen, um diese Mühle zu blockieren. Der erste Spieler hat in diesem Fall einen Stein mehr in der Reserve und ist so im Vorteil. Der Spieler, der mehr Steine in der Reserve behält, hat bessere Gewinnchancen, da ein Reservestein ja der beweglichste Stein ist, d. h., er kann zuletzt gesetzt werden und das ist beim Mühlespiel der beste Zug.

Diese Mühlevariante wird nach den gleichen Grundregeln gespielt wie das normale Mühlespiel. Der Hauptunterschied besteht darin, dass nach dem Setzen nicht gezogen, sondern gesprungen wird. Die Steine bewegen sich dabei wie der Springer beim Schachspiel: zwei Felder vorwärts und eins zur Seite oder ein Feld vorwärts und zwei zur Seite. Man darf beliebig über eigene oder gegnerische Steine hinwegspringen. Allerdings darf man nur auf ein leeres Feld springen und nicht auf einen Platz, den der Gegner innehat. Man darf nur einmal über Eck springen. Auch beim Springen versucht man, eine Mühle zu bilden, um dem Gegner einen Stein zu nehmen. Wer nur noch 3 Steine hat, darf wie beim normalen Mühlespiel auf jedes beliebige freie Feld springen.



Jeder Spieler erhält 9 Steine, zusätzlich werden 3 Würfel benötigt. Den üblichen Spielregeln nach wird abwechselnd ein Stein gesetzt, mit der Ausnahme, dass vor dem Setzen jeweils mit allen 3 Würfeln einmal gewürfelt wird. Würfelt der Spieler eine 4, eine 5 und eine 6, oder zwei 3er und einen 6er oder zwei 2er und einen 5er oder zwei 1er und einen 4er, kann dieser Spieler, falls der Gegner eine Mühle hat, einen Stein aus dieser entfernen und einen eigenen setzen. Schließt er damit eine eigene Mühle, darf er noch einen weiteren Stein für diese Mühle entfernen. Bei den restlichen Würfeln kann jeweils nur ein

Auf jedem Feld darf nur eine Figur stehen. Kommt eine Figur auf ein Feld, auf dem eine gegnerische Figur steht, so wird diese geschlagen und auf ihr Ausgangsfeld zurückgestellt.

Die Sperren können nicht übersprungen werden, sondern man muss sie zuerst entfernen! Dazu muss eine Figur mit genauem Wurf auf ein von einem Sperrstein besetztes Feld treffen. Man nimmt die Sperre auf und setzt die Spielfigur auf dieses Feld. Die Sperrfigur wird nun sofort wieder auf ein beliebiges, freies Feld gesetzt. Die einzige Ausnahme ist die erste Spielfeldreihe, direkt vor den Ausgangsfeldern; hier darf keine Sperre stehen. Durch geschicktes Setzen der Sperren kann man sowohl gegnerische Figuren aufhalten, als auch seine Figuren nach hinten gegen das Schlagen abschirmen.

Ende des Spiels

Das Spiel ist beendet, wenn eine Figur mit genau passendem Wurf das Zielfeld erreicht hat.

Spiele auf dem Leiterspiel-Spielplan

46 Leiterspiel

**EMPFEHLUNG
DER REDAKTION**

Würfelspiel für 2–4 Personen ab 5 Jahren

Ziel des Spiels

Bei diesem Spiel geht es auf und ab. Wer hat das Glück, schnell hinaufzuklettern? Aber Vorsicht, ebenso schnell kann es wieder abwärts gehen!



Spielregel

Jeder Spieler erhält eine Spielfigur und setzt sie auf das Ausgangsfeld. Der Spieler, der die höchste Augenzahl gewürfelt hat, beginnt. Es wird reihum gewürfelt. Entsprechend der geworfenen Augenzahl darf vorgerückt werden.

Der Spielplan zeigt rote und blaue Felder. Gerät man beim Spielen auf ein solches Feld, heißt es aufgepasst, denn hier geschieht etwas: Aufwärts geht es von allen roten Feldern, abwärts von allen blauen Feldern. Wohin man von den roten und blauen Feldern geschickt wird, ist aus dem Bild ersichtlich.

Wer eine 6 würfelt, darf nochmals würfeln und ziehen. Trifft eine Spielfigur auf ein schon besetztes Feld, dürfen beide Spielfiguren dort stehen bleiben: Es wird also nicht hinausgeworfen.

Ende des Spiels

Gewonnen hat, wer als Erster mit direktem Wurf das Zielfeld erreicht.

47 Das Turbo-Leiterspiel

**EMPFEHLUNG
DER REDAKTION**

Ein Spiel von Heinz Meister für 2–4 Spieler ab 6 Jahren

Spielmaterial

Leiterspiel-Spielplan, 65 Reversi-Chips, 4 Halmakegel in 4 Farben, 1 Würfel

Ziel des Spiels

Als Erster mit seinem Halmakegel das Feld 130 erreichen.

Vorbereitung

Die 65 Chips in Rot auf 65 beliebige Felder legen. Jeder wählt einen Halmakegel und stellt ihn auf das Feld mit der 1.

Der jüngste Spieler beginnt. Er würfelt und bewegt seinen Halmakegel um so viele Felder vor, wie er Würfelaugen gewürfelt hat. Landet er auf einem Feld ohne Chip setzt sich das Spiel reihum fort.

Landet er auf einem Feld mit Chip, würfelt er weiter. Er ist so lange am Zug, wie er auf ein Feld mit Chip ziehen kann. Zieht ein Spieler auf ein Feld, wo ein anderer Halmakegel steht, darf er seinen Halmakegel auf die benachbarte Reihe hochziehen. Liegt auf diesem Feld auch ein Chip, darf er weiter würfeln.

Wichtig: Beim Turbo-Leiterspiel werden die Sonderfelder (rot und blau) nicht berücksichtigt.

Ende des Spiels

Sieger ist, wer als Erster das Feld 130 erreicht.

Eine weitere Spielmöglichkeit ab 8 Jahren

Der Spielverlauf ist wie beschrieben. Nur dass hierbei ohne Chips gespielt wird. Landet ein Spieler auf einem Feld mit einer geraden Zahl, würfelt der Spieler weiter. Auf einem Feld mit einer ungeraden Zahl bleibt er stehen.

Tipp: Möchte man das Spiel verkürzen, kann auch mit der Hälfte des Spielplans gespielt werden. Der Spielplan wird zugeklappt und man spielt auf den Feldern von 1–65.

Spiele auf dem Gänsepiel-Spielplan

48 Gänsepiel

**EMPFEHLUNG
DER REDAKTION**

Würfelspiel für 2–4 Personen ab 5 Jahren



Ziel des Spiels

Es gewinnt der Spieler, der mit seiner Gans als Erster alle Hindernisse überwindet und das Zielfeld mit der Nummer 63 direkt erreicht.

Vorbereitung

Der Spielplan wird auf dem Tisch ausgebreitet und jeder Mitspieler wählt sich eine beliebige Gänsefigur. Die Spielfiguren werden vor das Feld, das die Nummer 1 trägt, gestellt. Um das Spiel interessanter zu gestalten, kann vor Spielbeginn eine Belohnung für den Gänsekönig festgelegt werden.

Spielregel: Wer wird Gänsekönig?

Der jüngste Spieler beginnt. Es wird reihum mit 2 Würfeln gewürfelt. Die Spieler ziehen um ihre geworfene Augenzahl beider Würfel vor. Doch aufgepasst, denn wenn der Spieler nach dem Ziehen auf einem besonderen Spielfeld mit einer der folgenden Nummern zum Stehen kommt, muss er gleich noch etwas tun:

- 5 Um die gewürfelte Augenzahl zurückziehen.
- 6 Die Brücke führt schneller ans Ziel und außerdem bleiben die Füße trocken: Ziehe weiter bis Feld 12.
- 9 Um die gewürfelte Augenzahl zurückziehen.
- 14 Nochmals um die gewürfelte Augenzahl vorrücken.
- 18 Nochmals um die gewürfelte Augenzahl vorrücken. Wenn die Gans dabei aber auf Feld 23 kommt, muss man in der nächsten Runde einmal mit Würfeln aussetzen.
- 19 Die Übernachtung in der Herberge kostet Geld: In den nächsten zwei Runden mit Würfeln aussetzen.
- 23 Um die gewürfelte Augenzahl zurückziehen.
- 27 Um die gewürfelte Augenzahl vorrücken.
- 31 Ein kühler Schluck Wasser bringt Erfrischung: noch einmal würfeln.
- 32 Um die gewürfelte Augenzahl vorrücken.
- 36 Um die gewürfelte Augenzahl vorrücken.
- 41 Um die gewürfelte Augenzahl zurückziehen.
- 42 Wer sich in diesem Labyrinth verirrt, muss zurück auf Feld 30.
- 45 Um die gewürfelte Augenzahl zurückziehen.
- 50 Um die gewürfelte Augenzahl nochmals vorrücken. Wenn die Gans dabei auf Feld 54 kommt, muss sie in der nächsten Runde einmal mit Würfeln aussetzen.
- 52 Die Gefängnisstrafe lautet: zwei Runden aussetzen.
- 54 Um die gewürfelte Augenzahl zurückziehen.
- 58 Die Gans ist vom Dach des Gänsestalls gefallen: nochmals ganz von vorne beginnen.
- 59 Nochmals um die gewürfelte Augenzahl vorrücken.
- 63 Das Zielfeld muss mit direktem Wurf erreicht werden. Der erste Spieler, der dies schafft, gewinnt und ist Gänsekönig.

Wer darüber hinaus wirft, muss um die zu viel gewürfelte Augenzahl vom Zielfeld zurückziehen und es in der nächsten Runde erneut versuchen.

Achtung: Kommt man durch Befolgen der vorstehend beschriebenen Aktionen nochmals auf eines dieser besonderen Spielfelder, muss man keine weitere Aktion ausführen. Man bleibt einfach auf diesem Feld stehen und zieht in der nächsten Runde ganz normal weiter!

Ende des Spiels

Der erste Spieler, der es schafft, genau das Ziel zu erreichen, gewinnt und ist Gänsekönig.

49 Gänse-Bingo

**EMPFEHLUNG
DER REDAKTION**

Ein Spiel von Heinz Meister für 2–6 Spieler ab 6 Jahren

Spielmaterial

Gänsespiel-Spielplan, 1 Spielfigur („Gans“), 2 Würfel, Bleistift und Papier

Vorbereitung

Jeder Spieler schreibt auf seinen Zettel drei Reihen mit jeweils 6 Zahlen zwischen 1 und 62 auf. Am besten nach diesem Schema:

Erste Reihe = Zahlen zwischen 1 und 20.

Zweite Reihe = Zahlen zwischen 21 und 40.

Dritte Reihe = Zahlen zwischen 41 und 62.

Die Gans auf den Start des Gänsespiel-Spielplans stellen.

Der jüngste Spieler beginnt. Er würfelt beide Würfel und bewegt danach die Gans so viele Felder vor, wie die höchste Zahl auf einem der beiden Würfel angibt. Wer diese Zahl aufgeschrieben hat, macht einen Kreis drum. Danach zieht er die Gänsefigur so viele Felder zurück, wie die niedrigste Zahl auf dem anderen Würfel angibt. Wer diese Zahl aufgeschrieben hat, macht einen Kreis darum. Würfelt ein Spieler zwei gleiche Zahlen, darf nur er einen Kreis um eine beliebige seiner Zahlen machen. Die Gans bleibt stehen.

Ende des Spiels

Wenn die Gänsefigur mit dem höheren Würfelergebnis auf die Zahl 63 gezogen wird (oder darüber hinaus), hat der Spieler mit den meisten Kreisen gewonnen.

Spiele mit den memory®-Karten

50 Memory®

**EMPFEHLUNG
DER REDAKTION**

Für 2–4 Kinder ab 3 Jahren

Spielziel

Wer am Schluss die meisten Kartenpaare besitzt, ist Gewinner der Spielrunde.

Wie geht es los?

Alle Karten werden mit der Bildseite nach unten auf den Tisch gelegt und gut gemischt. Entweder bleiben die Karten danach so zufällig liegen oder sie werden in Reihen zu einem Quadrat oder Rechteck geordnet. Die Spieler entscheiden, welche Variante gespielt werden soll. Wichtig ist, dass die Karten nicht übereinander liegen.

Wer fängt an?

Zum Beispiel der/die Jüngste, Kleinste, Älteste ... ganz so, wie es die Mitspieler vereinbaren. Danach geht's im Uhrzeigersinn weiter.

Wie wird memory® gespielt?

Wer an der Reihe ist, darf nacheinander immer zwei Karten aufdecken. Sind es zwei gleiche Bilder, darf sich der Spieler diese beiden Karten nehmen und nochmals zwei Karten aufdecken. Das geht so lange, bis er zwei verschiedene aufdeckt. Diese beiden Karten werden wieder umgedreht. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Damit sich jeder die Bilder und die Lage der Karten gut merken kann, müssen sie immer kurze Zeit aufgedeckt liegenbleiben und dann natürlich an der gleichen Stelle wieder umgedreht werden.



Was ist nicht erlaubt?

Hat sich ein Spieler mit der zweiten Karte geirrt und erinnert sich dann an die richtige Stelle, darf er keine dritte Karte umdrehen. Bei einem Fehler ist auf jeden Fall der nächste Spieler an der Reihe.

Spielende

Wurde das letzte Bildpaar aufgedeckt, ist das Spiel beendet. Jetzt kann der Gewinner ermittelt werden. Dazu stapelt jeder seine Karten zu einem Turm. Wer den höchsten Turm hat, ist der Gewinner. Haben zwei oder mehr Spieler gleich viele Karten, so spielen sie mit nur 9 Kartenpaaren eine Entscheidungsrunde.

Noch ein Tipp zum Schluss

Beim ersten Spiel oder wenn kleinere Kinder mitspielen, kann mit weniger Bildpaaren begonnen und die Kartenanzahl in den folgenden Spielrunden gesteigert werden.

51 Bilder-Lotto

Ein Spiel von Heinz Meister für 2 bis 4 Spieler ab 4 Jahren

Spielmaterial

48 memory®-Bildkarten

Ziel des Spiels

Als Erster alle eigenen Bildkarten umdrehen.

Vorbereitung

Zwei Stapel mit 24 verschiedenen Bildkarten mit dem Bild nach oben aufeinanderstapeln. Einen Stapel umdrehen. Den anderen Stapel vermischen und zu gleichen Teilen unter den Mitspielern aufteilen. Jeder Spieler legt seine Bildkarten nun mit dem Bild nach oben vor sich aus. Der jüngste Spieler beginnt. Er dreht eine Bildkarte vom Stapel um und legt sie neben dem Stapel ab. Der Spieler, der die bildgleiche Bildkarte vor sich liegen hat, dreht sie auf der Stelle um und legt sie daneben ab. Das Spiel setzt sich danach wie beschrieben fort.

Ende des Spiels

Sieger ist der Spieler, der als Erster alle seine Bildkarten umgedreht hat.

52 Hochstapler

**EMPFEHLUNG
DER REDAKTION**

Ein Stapelspiel von Heinz Meister für 2 Spieler ab 5 Jahren

Spielmaterial

40 Damesteine und 40 memory®-Bildkarten.

Vorbereitung

Jeder Spieler nimmt 20 Damesteine einer Farbe und 20 Bildkarten. Jeder legt eine Bildkarte vor sich ab und stellt einen seiner Steine in die Mitte drauf. Nun stapeln beide Spieler gleichzeitig schnell Bildkarten und Steine nacheinander aufeinander.

Ende des Spiels

Es gibt zwei Möglichkeiten, das Spiel zu beenden:

1. Einem Spieler fällt der Turm um. Dann hat der andere Spieler gewonnen.
2. Ein Spieler hat als Erster seine Bildkarten und Steine aufeinander gestapelt. Dann hat er das Spiel gewonnen.

53 Stapel-Memory

Ein Spiel von Heinz Meister für 2–6 Spieler ab 5 Jahren

Spielmaterial

48 memory®-Bildkarten

Ziel des Spiels

Am Ende des Spiels die meisten Bildkarten zu haben.

Vorbereitung

Zwei Stapel mit je 24 verschiedenen Bildkarten mit dem Bild nach oben aufeinanderstapeln. Die Bildkarten eines Stapels mischen und sie danach um den Stapel in der Mitte so auslegen, dass jede der 24 Bildkarten für sich frei liegt, aber mit dem Bild nach unten liegt. Der jüngste Spieler beginnt. Er hat zwei Möglichkeiten:

1. Er sieht sich verdeckt eine ausliegende Bildkarte an. Ist die Bildkarte bildgleich mit der offenen Bildkarte auf dem Stapel, so zeigt er sie seinem Mitspieler und nimmt sich beide Bildkarten. Danach ist der im Uhrzeigersinn nächste Spieler an der Reihe.

2. Er dreht für alle sichtbar, zwei ausliegende Bildkarten auf der Stelle um. Ist eine der beiden Bildkarten bildgleich mit der Karte auf dem Stapel, so nimmt er sich nur die Bildkarte vom Stapel und dreht die beiden ausliegenden wieder um. Danach ist der im Uhrzeigersinn nächste Spieler an der Reihe.

Ende des Spiels

Ist der offene Stapel leer, hat der Spieler mit den meisten Bildkarten das Spiel gewonnen.

54 Sammelurium

EMPFEHLUNG
DER REDAKTION

Ein Würfelspiel von Heinz Meister für 2–4 Spieler ab 6 Jahren

Spielmaterial

48 memory®-Bildkarten, 18 weiße Damesteine, 4 Hütchen in 4 Farben, 1 Schwarzer Würfel, 1 roter Würfel

Vorbereitung

Die Bildkarten mit der Bildseite nach unten mischen und als Stapel in die Mitte stellen. Den Stapel umdrehen, sodass die Bilder sichtbar sind. Mit dem Stapel und den 18 Damesteinen einen Kreis bilden, sodass der Stapel wie ein Damestein zählt und es dadurch 19 Felder gibt. Jeder wählt ein Hütchen und stellt es auf den Stapel.

Der jüngste Spieler beginnt. Er würfelt beide Würfel und hat danach zwei Möglichkeiten:

1. Er zieht mit seinem Hütchen um so viele Damesteine linksherum weiter, wie Punkte auf dem roten Würfel zu sehen sind. Danach gibt der Spieler die beiden Würfel im Uhrzeigersinn an den nächsten Spieler weiter.
2. Er addiert beide Würfel und zieht mit seinem Hütchen um dem Ergebnis entsprechend viele Damesteine linksherum weiter. Dann dürfen die Mitspieler reihum um so viele Damesteine linksherum weiterziehen, wie die Zahl auf dem roten Würfel angibt. Danach gibt der Spieler die beiden Würfel im Uhrzeigersinn an den nächsten Spieler weiter.

Weiterhin ist zu beachten

1. Bei einem Zug zählen nur die Damesteine, auf denen kein Hütchen eines Mitspielers steht.
2. Würfelt ein Spieler zwei gleiche Zahlen, zieht er, was auf dem roten Würfel steht, und darf noch mal würfeln und ziehen.
3. Landet ein Spieler mit seinem Hut auf dem Stapel, darf er sich zwei Bildkarten nehmen, überspringt er den Stapel, nur eine Bildkarte.

Ende des Spiels

Wer als Erster zwei gleiche Bildkarten hat, ist Sieger.

55 Geistermeister

EMPFEHLUNG
DER REDAKTION

Ein Spiel von Heinz Meister für 2–4 Spieler ab 6 Jahren

Spielmaterial

Dame-Plan, 64 Chips, 8 Halmakegel in vier Farben, 2 Würfel, 7 memory®-Bildkarten (2 Eulen, 2 Geister, 2 Taschenlampen, 1 Schloss).

Ziel des Spiels

Am Ende die wenigsten Punkte zu haben.

Vorbereitung

Dame-Plan auslegen. Jeder Spieler wählt zwei Halmakegel in einer Farbe aus und stellt sie auf zwei beliebige freie Felder des Dame-Plans. Die 64 Chips unter den Spielern gleichmäßig aufteilen (bei 3 Spielern nur 63 Chips verteilen) und mit der grünen Seite nach oben auslegen. Die 7 Bildkarten beliebig auf jeweils vier Felder pro Bildkarte legen. Zwei Würfel werden gut erreichbar bereitgelegt.

Der jüngste Spieler beginnt. Er würfelt beide Würfel und bewegt danach einen seiner Halmakegel so viele Felder waagrecht, senkrecht oder diagonal weiter, wie auf einem der beiden Würfel Würfelaugen sind. Danach legt er auf das Feld, von dem er gezogen ist, einen seiner Chips mit der grünen Seite nach oben ab. Das Gleiche macht er mit seinem zweiten Würfel. Das Spiel setzt sich wie beschrieben reihum fort.

Weiterhin ist zu beachten

1. Felder, auf denen Bildkarten oder Chips liegen, dürfen nicht mehr betreten werden.
2. Nachdem ein Spieler gewürfelt hat, darf er eine Bildkarte, wenn möglich, um ein Feld beliebig verschieben und dann wie beschrieben mit seinen Halmakegeln ziehen.
3. Bei einem Zug dürfen Halmakegel, Chips und Bildkarten übersprungen werden. Überspringt man eine Bildkarte, so zählt dies als zwei Felder.
4. Kann ein Spieler, nachdem er gewürfelt hat, keinen seiner beiden Halmakegele wie beschrieben bewegen, so dreht er zwei seiner Chips auf der Stelle um. Kann er nur einen Halmakegel bewegen, dreht er nur einen seiner Chips um.

Ende des Spiels

Hat ein Spieler keine grünen Chips mehr vor sich liegen, ist das Spiel beendet. Rote Chips zählen 2 Minuspunkte, grüne Chips 1 Minuspunkt. Der Spieler mit den wenigsten Minuspunkten ist Sieger des Spiels.

Spiele mit einem Würfel

56 Jule

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.

57 Stumme Jule

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.

58 Hin und her

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.

59 Plus-Minus

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.

60 Hohe Hausnummer

Man braucht 1 Würfel sowie Papier und Bleistift. Es geht darum, die höchste 3-stellige Hausnummer zu erwürfeln. Jeder Spieler hat 3 Würfe. Er muss sich aber nach jedem Wurf sofort entscheiden, ob er die gewürfelte Zahl an die Einer-, Zehner- oder Hunderterstelle seiner Hausnummer schreibt.

61 Die böse Drei

Jeder darf beliebig oft würfeln und addiert die Ergebnisse, doch wer eine 3 wirft, scheidet aus. Wer es auf die höchste Augenzahl bringt, ist der Gewinner.

62 Auf und ab

Jeder hat 7 Würfe 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.

63 Schaukel

Jeder macht 7 Würfe hintereinander. Die Augen des 1. und 2. Wurfes werden zusammengezählt, die des 3. Wurfes abgezogen, Wurf 4 dazugezählt, Wurf 5 abgezogen, Wurf 6 dazugezählt und Wurf 7 abgezogen. Wer am Schluss die meisten Augen übrig behält, ist der Sieger.

64 Sechzehn-Tot

Für jeden Mitspieler (2–6 Spieler) braucht man 2 Holzstäbchen und noch eins dazu – für vier Spieler also 9 Holzstäbchen, die in die Mitte gelegt werden.

Ziel ist es, mit mehreren Würfeln nacheinander möglichst nahe an die Summe 16 heranzukommen. Das beste Ergebnis ist 15. Wer die höchste Augenzahl wirft, beginnt die 1. Runde. Die beiden 1. Würfe sind ohne Risiko, da sie ja zusammen höchstens 12 ergeben können. Entschließt sich der Spieler aber nach dem 2. Wurf, noch weiterzuwürfeln, muss er nicht nur einen 3., sondern auch noch einen 4. Wurf machen!

Kommt der Spieler über 15, ist er „tot“ und hat automatisch die Runde verloren. Er muss ein Holzstäbchen nehmen. Bleibt der Spieler unter 16, wird seine Summe notiert oder man merkt sie sich. Dann ist sein linker Nachbar an der Reihe. Sind alle Spieler der Runde im Spiel geblieben, verliert der Spieler mit der niedrigsten Augensumme und muss ein Holzstäbchen nehmen. Bei gleicher Summe gilt immer die als höher, die in der Reihenfolge der Spieler zuerst geworfen wurde.

Der Verlierer einer Runde beginnt die neue Runde. Sind alle Holzstäbchen verteilt, spielen nur noch die Spieler weiter, die Holzstäbchen erhalten haben. Der Verlierer einer Runde erhält nun ein Holzstäbchen von dem Spieler, der die höchste Summe der Runde erreicht hat. Wer zum Schluss alle Holzstäbchen hat, hat verloren.

65 Nackter Spatz

Zuerst die Rundenzahl vereinbaren. Jeder hat nur einen Wurf, und der gilt dem linken Nachbarn. Ihm werden die Augenzahlen gutgeschrieben. Serviert man dem Nachbarn eine 1 – den „nackten Spatz“ –, erhält der Werfer einen Minuspunkt. Am Schluss gewinnt die höchste Summe.

66 Sechser-Spiel

Man braucht für dieses Spiel für 2–6 Spieler einen Würfel sowie Papier und Bleistift. Der Spielleiter zeichnet eine Tabelle mit je einer Zeile für die Zahlen 1–6 und einer Spalte für jeden Spieler. Die Spieler würfeln reihum. Der Spielleiter trägt den Wurf in der Spalte des betreffenden Spielers ein, aber der Spieler entscheidet, in welcher Zeile. Der Wurf wird nämlich mit der Zahl, die vor der Zeile steht, multipliziert und es wird gleich das Ergebnis eingetragen.

Eine 6 in Zeile 6 ergibt so 36 Punkte, in Zeile 1 dagegen nur 6 Punkte. Der Haken ist, dass man jede Zeile nur einmal verwenden kann. Nach 6 Durchgängen wird in jeder Namensspalte die Summe gebildet. Der Spieler mit der höchsten Summe gewinnt.

67 „101, aber keine Eins“

Jeder Spieler kann so lange würfeln, wie er es für ratsam hält. Die Würfe werden laufend zusammengezählt und das Ziel ist, als Erster 101 oder mehr zu erreichen. Hört ein Spieler freiwillig auf, merkt er sich die erreichte Gesamtsumme. Mit dieser Zahl fängt er wieder an, wenn er das nächste Mal an der Reihe ist. Die gefährliche Klippe bei diesem Spiel ist die 1: Wer eine 1 würfelt, muss sofort aufhören. Er verliert alles, was er bisher erwürfelt hat, und fängt bei null an, wenn er das nächste Mal an der Reihe ist.

68 Fünf Vier Drei Zwei Eins

Ein Würfelspiel von Matthias Karl für 2–4 Würfelfreunde

Spielmaterial

64 Reversi-Chips, 1 Würfel

Vorbereitung

Die 64 Chips und der Würfel werden in die Tischmitte gelegt.

Ziel des Spiels

Sammle die meisten Chips.

Spielverlauf

Die jüngste Person beginnt das Spiel. Wer an der Reihe ist, nimmt den Würfel und würfelt.

Eine 1–5 wurde gewürfelt

Hast du eine 1–5 gewürfelt, nimmst du dir die entsprechende Anzahl an Chips und stapelst sie aufeinander. Nun kannst du dich entscheiden, ob du noch einmal würfeln möchtest:

- Wenn du **nicht weiter würfeln** möchtest, nimmst du dir die gestapelten Chips und legst sie vor dir ab. Das ist nun dein Vorrat. Gib den Würfel an die nächste Person im Uhrzeigersinn weiter.
- Wenn du **weiter würfelst** und du eine **bereits gewürfelte Zahl zwischen 1–5** noch einmal würfelst, verlierst du alle bisher gestapelten Chips und legst sie zurück in die Tischmitte. Gib den Würfel an die nächste Person im Uhrzeigersinn weiter.
- Wenn du **weiter würfelst** und eine Zahl würfelst, die du **noch nicht gewürfelt hast**, nimmst du dir die entsprechende Anzahl an Chips und stapelst sie aufeinander. Stelle diesen Stapel neben den anderen Stapel. Nun kannst du dich wieder entscheiden, ob du noch einmal würfelst oder ob du die bisher gestapelten Chips in deinen Vorrat legen möchtest.

Eine 6 wurde gewürfelt

Hast du eine 6 gewürfelt, musst du **6 Chips aus deinem Vorrat** gleichmäßig im Uhrzeigersinn an die Mitspielenden verteilen. Danach darfst du dich entscheiden, ob du **weiter würfeln** oder ob du die bisher gestapelten Chips in deinen Vorrat legen möchtest.

Hast du keine oder nicht genug Chips, musst du **alle verfügbaren Chips aus deinem Vorrat** nach dem selben Prinzip reihum verteilen. Zusätzlich verlierst du alle bisher gestapelten Chips und legst sie zurück in die Tischmitte. Gib den Würfel an die nächste Person im Uhrzeigersinn weiter.

Spielende

Sobald keine Chips mehr in der Tischmitte liegen, endet das Spiel. Wer die meisten Chips in seinem Vorrat gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

Spiele mit zwei Würfeln

69 Himmel und Hölle

Zuvor die Rundenzahl festlegen. Jeder hat einen Wurf. Bei jedem Wurf werden die oben liegenden Augen (Himmel) als Zehner, die unten liegenden (Hölle) als Einer gerechnet.

Hat jemand 5 und 3 gewürfelt, so wird gezählt:

5 oben = 50, 2 unten = 2, zusammen 52;

3 oben = 30, 4 unten = 4, zusammen 34.

Ergebnis des 1. Wurfs = 86.

Wer dann nach der festgesetzten Rundenzahl das höchste Ergebnis hat, gewinnt.

70 Punkte löschen

Im ersten Durchgang malt jeder, der in einer Runde die niedrigste Augenzahl erreicht, 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 erreicht, 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 natürlich auch Stift und Papier nehmen.)

71 Duft 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.

72 Elf hoch

Jeder Spieler erhält gleich viele Holzstäbchen/Steine. Davon gibt er als Einsatz 2 Holzstäbchen/Steine in die Tischmitte. Das ist die Kasse oder der Pott. Wer genau 11 wirft, darf den Pott leeren. Wer 12 wirft, muss den Inhalt des Potts verdoppeln. Wer unter 11 bleibt, muss so viel in den Pott einzahlen, wie ihm auf 11 fehlt, bei 7 zum Beispiel 4 Holzstäbchen/Steine.

73 Teure Sieben

Jeder Spieler hat einen Zettel mit den Zahlen 2 – 3 – 4 – 5 – 6 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 vor sich liegen. Die 1 und die 7 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 Übernächsten 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.

74 Craps

Dieses Wett- und Würfelspiel kommt aus den USA. Man 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.

75 Wie viele 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; $\times 5 = 85$; + 2 = 87 (nennen). Der Zauberer rechnet $87 - 25 = 62$; also wurden 6 und 2 gewürfelt.

76 Mäxchen

Neben den beiden Würfeln braucht man auch einen Würfelbecher, einen Bierdeckel oder Glasuntersetzer sowie Holzstäbchen. Bei diesem Spiel kommt es entscheidend darauf an, überzeugend zu bluffen.

Alle Würfe werden verdeckt gemacht und verdeckt weitergegeben. Der eigene Wurf muss höher sein als der, den man – angeblich – von seinem Nachbarn vorgelegt bekam. Der höchste Wurf ist „Mäxchen“, das ist 1/2. Dann folgen die Pasche von 6/6 bis 1/1 und danach, in absteigender Folge, die sogenannten „Hausnummern“. Die höchste Hausnummer ist 6/5, die niedrigste 3/1.

Der 1. Spieler stülpt den Becher mit den Würfeln auf den Untersetzer, nimmt das Ganze in beide Hände und schüttelt die Würfel. Dann sieht er unter dem Becher nach, was er gewürfelt hat, und zwar so, dass kein Mitspieler die Höhe des Wurfs erkennen kann. Anschließend sagt er die wahre oder eine gebluffte Höhe seines Wurfs an und übergibt den verdeckten Wurf seinem linken Nachbarn.

Glaubt der Nachbar, was angesagt wurde, hat er den Wurf „gekauft“ und darf nicht unter den Becher sehen. Er schüttelt die Würfel, schaut dann verdeckt unter den Becher und muss eine höhere als die „gekaufte“ Kombination ansagen und an den nächsten Spieler weitergeben.

„Kauft“ ein Spieler den angesagten Wurf nicht, z. B. weil er fürchtet, selbst keinen besseren Wurf machen zu können, deckt er auf. Stimmt die Ansage, oder liegt sogar eine bessere Kombination unter dem Becher, muss der Spieler, der aufgedeckt hat, ein Holzstäbchen nehmen. Stimmt die Ansage nicht, muss

der Spieler, der geblufft hat, ein Holzstäbchen nehmen. Nach jedem Aufdecken können die angesagten Würfe wieder ganz unten beginnen.

„Mäxchen“ sagt man nur an, wenn man es tatsächlich geschafft hat. Man deckt selbst auf und darf alle Holzstäbchen, die man bereits erhalten hat, zurückgeben.

77 Deck zu!

Neben den beiden Würfeln braucht man auch Papier und Bleistift sowie Holzstäbchen/Steine. Auf einem Blatt Papier werden die Zahlen 1–9 nebeneinander geschrieben. Ziel ist es, möglichst alle Zahlen mit Holzstäbchen/Steinen zu bedecken. Jeder Spieler würfelt so lange hintereinander, bis er ausscheidet.

Es wird zunächst mit 2 Würfeln gewürfelt. Die erwürfelte Zahl wird mit einem Holzstäbchen/Stein zugedeckt. Die Würfel können einzeln oder auch zusammen gewertet werden. Beispielsweise kann man bei einem Wurf 2/5 entweder die Zahlen 2 und 5 zudecken oder die Zahl 7. Sobald die Zahlen 7–9 verdeckt sind, spielt man mit nur einem Würfel weiter. Wer einen Wurf ganz oder teilweise nicht verwenden kann, scheidet aus. Die Summe der nicht zugedeckten Zahlen wird für den Spieler als Minuspunkte notiert. Der nächste Spieler beginnt von vorn.

Gewinner ist der Spieler, der nach einer vereinbarten Rundenzahl die wenigsten Minuspunkte hat.

78 Todessprung

Der 1. Spieler nennt eine Zahl zwischen 30 und 60. Bei dieser Zahl – nehmen wir einmal an, es sei 45 – tut sich eine Schlucht auf, 7 Punkte breit, also bis 52. Sie gilt es zu überspringen.

Der 2. Spieler beginnt mit dem Würfeln. Zu seinem Wurf wird der Wurf des 3. und jedes folgenden Spielers in der Runde dazugezählt. Wer auf die Schlucht trifft – in unserem Beispiel die Zahlen 45 bis 52 –, dem ist der „Todessprung“ nicht gelungen. Er scheidet aus wie auch alle Übrigen, denen gleiches Unglück widerfährt. Hat aber ein Spieler die Schlucht sicher übersprungen, sagt er eine neue Zahl an. Sieger ist der Überlebende.

Spiele mit drei Würfeln

79 Fenster würfeln

Jeder hat je Runde 3 Würfe. 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.

80 Chicago

Chicago 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 geworfenen 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.

81 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.

82 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 1ern bezahlt.

Beispiel: Der Spieler hat nur noch ein Streichholz und wirft mit den drei Würfeln 2 – 1 – 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.

83 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 5 hat, zwei Bierdeckel vom Turm; und jeder, der die Stichzahl 2 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.

84 Eins bis sechzehn

Das 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 Würfen) alle Zahlen von 1 bis 16 und wieder zurück kombinieren konnte. Bei einer Variante dürfen auch Multiplikation und Division einbezogen werden.

85 Das doppelte Lottchen

Neben den drei Würfeln braucht man auch Papier und Bleistift. Jeder Spieler wirft einmal. Die Ergebnisse der einzelnen Würfe werden laufend zusammengezählt (es kommt also die Zahl des 1. Spielers zu der des 2. Spielers usw.). Der Spieler, der zuerst die Zahl 66 erreicht oder überschreitet, verliert.

86 Kirchenfenster, Bauernfenster, Gefängnisfenster

Neben den drei Würfeln braucht man auch Papier und Bleistift. Der Spielleiter zeichnet eine Tabelle mit je einer Zeile für „Kirchenfenster“, „Bauernfenster“ und „Gefängnisfenster“ und eine Spalte für jeden Spieler. Jeder Spieler hat, wenn er an die Reihe kommt, 3 Würfe mit allen 3 Würfeln. So werden drei Runden gewürfelt.

Nach dem 1. Wurf muss der Spieler sich entscheiden, um welches der Fenster er in dieser Runde würfeln will. Beim „Kirchenfenster“ werden nur die 6en aus allen 3 Würfeln gewertet (4 6en ergeben den Eintrag 4), beim „Bauernfenster“ nur die 4en und beim „Gefängnisfenster“ nur die 2en. Gewonnen hat, wer nach 3 Runden die meisten passenden Würfe erreicht hat.

Spiele mit vier Würfeln

87 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 Würfe. Auch negative Zwischensummen müssen aufgeschrieben werden. Gewonnen hat der Spieler mit der höchsten Endsumme.

88 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.

89 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 den Magier ist dann 14, 21, 35 der das entsprechende Vielfache von sieben.

90 Toto

Neben den vier Würfeln braucht man auch Papier und Bleistift.

Jeder Mitspieler schreibt die folgenden Zahlenreihen auf ein Blatt Papier:

Rot	Weiß
12	12
23	23
34	34
45	45
56	56

Nun muss jeder mit einem Wurf versuchen, mit dem roten und dem weißen Würfelpaar eine der Doppelzahlen zu werfen, die dann gestrichen werden darf. Gewinner ist, wer alle Zahlen in beliebiger Reihenfolge zuerst gestrichen hat. Jede richtige Würfel-Doppelzahl ist gültig, gleich, ob es mit einem oder beiden Würfelpaaren gleichzeitig gelingt.

91 Nacktfrosch

Es kommt darauf an, aus seinem linken Nachbarn einen „Nacktfrosch“ zu machen. Das geht so vor sich: Man zählt die Augen seiner 4 Würfel zusammen und zieht sie vom Ergebnis des nachfolgenden Wurfs seines linken Nachbarn ab. Kommt dabei eine 0 oder ein Minuswert heraus, ist der Nachbar „nackt“ und scheidet aus. Hat der Nachbar aber eine höhere Summe geworfen, scheidet man selbst als „Nackter“ aus. Nun versucht der Nachbar seinerseits, mit einem neuen Wurf aus seinem linken Nachbarn einen „Nacktfrosch“ zu machen. Am Schluss bleibt ein Spieler übrig, er ist Sieger.

92 FILOU **EMPFEHLUNG** **DER REDAKTION**

Ein Würfelspiel von Heinz Meister für 2–4 Spieler ab 7 Jahren

FILOU 	1	3	6	9	12	18	30	60
---	---	---	---	---	----	----	----	----

Spielmaterial

1 Gewinn tafel (auf der letzten Seite dieser Anleitung), 4 Würfel, 64 Reversi-Chips (Wert: 1 Punkt) und 20 schwarze Damesteine (Wert: 10 Punkte)

Ziel des Spiels

Als Erster 65 Punkte oder mehr gewinnen.

Vorbereitung

Die Gewinn tafel in die Mitte legen. Die Chips und die Damesteine in die Tischmitte legen. Ein Chip ist 1 Punkt wert. Ein Damestein ist 10 Punkte wert. Der älteste Spieler würfelt nun zwei Würfel und legt sie so nebeneinander, dass die höchste zweistellige Zahl entsteht. Diese beiden Würfel werden als höchste zweistellige Zahl oben vor die 1 abgelegt.

Spielverlauf

Der jüngste Spieler beginnt. Er nimmt die zwei freien Würfel in die Hand und sagt seinen Mitspielern, ob der Wurf mit diesen zwei Würfeln **höher oder niedriger** sein wird als der der beiden ausliegenden Würfel vor der Gewinn tafel. Nachdem der Spieler die zwei Würfel gewürfelt hat, legt er sie zur höchsten zweistelligen Zahl nebeneinander. Danach gibt es zwei Möglichkeiten:

1. Sein Tipp war falsch. Dann legt er die Würfel, die er gewürfelt hat, vor die 1 und gibt die beiden anderen Würfel reihum an den nächsten Spieler weiter.
2. Sein Tipp war richtig. Dann legt er die Würfel, die er gewürfelt hat, auf die 1 und nimmt die beiden Würfel, die davorlagen, in die Hand. Danach muss er sich entscheiden, ob er wie vorher beschrieben weiter würfelt oder ob er sich den Betrag, auf dem die beiden Würfel nun liegen, auszahlen lässt. Das heißt, er nimmt sich den Betrag für alle sichtbar aus den ausliegenden Chips und Damesteinen in der Tischmitte. Danach stellt er die beiden Würfel, die auf der Gewinnsumme stehen, vor die 1, gibt die beiden Würfel in der Hand reihum an den nächsten Spieler weiter und das Spiel setzt sich wie beschrieben fort.

Die Übernahme einer Gewinnsumme

Liegen zwei Würfel auf einer Gewinnsumme und ein Spieler hat sich verwürfelt, indem sein **abgegebener Tipp** falsch war, so muss er **den reihum nächsten Spieler fragen**, ob er den Wurf übernehmen will. Das heißt, der Spieler muss den Betrag, auf dem zwei Würfel auf der Tabelle liegen, zurück in die Mitte legen. Dann darf er danach wie beschrieben das Spiel von diesem Feld aus weiterführen. Möchte der reihum nächste Spieler das nicht, so setzt sich das Spiel reihum wie beschrieben fort.

Die gleiche Zahl gewürfelt

Würfelt ein Spieler die gleiche Zahl wie die ausliegende Zahl, so ist der Wurf beendet. Liegen die zwei Würfel auf einer Gewinnsumme, so nimmt er sich den Betrag aus der Mitte, stellt die zwei Würfel vor die 1 und gibt die beiden anderen Würfel reihum weiter.

Ziel des Spiels

Sieger ist der Spieler, der als Erster 65 Punkte gewonnen hat.

Spiele mit fünf Würfeln

93 Yatzi

Bei diesem Würfelspiel für 2–10 Spieler braucht man 5 Würfel und 1 Block.

Vorbereitung

Zu Beginn bekommt jeder Spieler ein Blatt vom Block. Hier sind pro Spiel alle Würfelkombinationen aufgelistet, die es zu erreichen gilt. Daneben wird jeweils die erreichte Punktzahl eingetragen. Die Spieler bestimmen, wie viele Runden sie spielen wollen und wer das Spiel beginnt. Danach wird reihum gewürfelt.

Ziel des Spiels

ist es, die höchste Gesamtpunktzahl pro Spielrunde zu erwürfeln.

Spielverlauf

Wer an der Reihe ist, hat drei Versuche für ein optimales Ergebnis. Zuerst würfelt man natürlich mit allen fünf Würfeln. Ist das Ergebnis nicht zufriedenstellend, darf man mit einer beliebigen Anzahl von Würfeln erneut sein Glück versuchen. Dabei steckt natürlich auch eine Menge taktisches Kalkül mit drin – je nachdem, welches Ziel man gerade erreichen will.

Beispiel: Ein Spieler würfelt 3 – 3 – 4 – 4 – 6.

Jetzt kann er z. B. nur den 6er aufnehmen und versuchen, mit einer 3 oder 4 ein Full House zu erreichen. Er kann aber auch die zwei 3er und den 6er aufnehmen, um z. B. einen 4er-Pasch zu erreichen.

Der Gewinnblock

In der ersten Gruppe der Kombinationen zählen einfach alle Augen der gewürfelten und ausgewählten Augenmenge, d. h., bei drei 5ern gibt es 15 Punkte – die Augen der beiden anderen Würfel zählen hier nicht. Allerdings kann man überlegen, ob man dieses Ergebnis nicht besser beim 3er-Pasch in der unteren Gruppe einträgt, da dann die Augen der anderen beiden Würfel auch noch mitzählen.

Einen zusätzlichen Bonus in Höhe von 35 Punkten gibt es für die Spieler, deren Zwischensumme aus der ersten Gruppe 63 Punkte oder mehr beträgt. Die Namen und die Bedeutung der in der zweiten Gruppe geltenden Kombinationen sind vielleicht schon aus dem Pokerspiel bekannt:

3er-Pasch

3 Würfel mit gleicher Augenzahl:
Es zählt die Summe der Augen aller 5 Würfel.

4er-Pasch

4 Würfel mit gleicher Augenzahl:
Es zählt die Summe der Augen aller 5 Würfel.

Full House

2 + 3 gleiche Würfel: 25 Punkte
(z. B. 3 – 3 – 5 – 5 – 5)

Kleine Straße

4 aufeinanderfolgende Würfel: 30 Punkte
(z. B. 2 – 3 – 4 – 5)

Große Straße

5 aufeinanderfolgende Würfel: 40 Punkte
(1 – 2 – 3 – 4 – 5 oder 2 – 3 – 4 – 5 – 6)

Yatzi (5er-Pasch)

5 Würfel mit gleicher Augenzahl: 50 Punkte (1. Wurf); in der Rubrik Chance, falls noch frei, 100 Punkte (2. Wurf)

Chance

Beliebiger, möglichst hoher Wurf:
Es zählt die Summe der Augen aller 5 Würfel ohne Vorgabe einer Kombination.

Pro Spiel muss ein Eintrag gemacht werden – schlimmstenfalls eine 0 in einer beliebigen noch freien Kombination.

Achtung: Wer zum zweiten Mal einen Yatzi würfelt, kann unter Chance 100 Punkte eintragen, wenn hier noch kein Punkteintrag vorliegt. Ist auch in der ersten Gruppe der Kombinationen die passende Rubrik bereits besetzt, müssen an beliebiger Stelle 0 Punkte eingesetzt werden.

Ende des Spiels

Nach 13 Würfeldurchgängen endet die Spielrunde. Jetzt sind die Punkte in allen Rubriken eingetragen und können zusammengezählt werden. Es gewinnt der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl.

94 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 Rechenarten je einmal verwendet werden muss, ergibt sich die vierte Rechenart beim fünften Wurf 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.

95 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:

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.

Zwei Paare

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

Drei Gleiche (Drilling)

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

Sequenz (Folge)

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

Full House (volles Haus/volle Hand)

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

Vier Gleiche (Poker)

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

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).

Kartenspiele

Allgemeine Hinweise zu den Kartenspielen

Wenn für ein Spiel ein Skatblatt bzw. ein Blatt mit 32 Karten verwendet werden soll, werden dazu immer die Karten 7, 8, 9, 10, Bube, Dame, König, Ass in jeweils vier Farben (Herz, Kreuz, Karo, Pik) benötigt. Diese Karten müssen alle die gleiche Farbe auf den Rückseiten haben (Rot oder Blau). Die Karten mit den andersfarbigen Rückseiten werden nicht benötigt. Nur für Rommé werden die Karten mit beiden Rückseitenfarben (Rot und Blau) benötigt.

96 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

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.

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:

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

Vom Vorhandensein oder Fehlen der vier Buben

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

Von den Gewinnstufen

Hat ein Spieler in seinem Blatt alle 4 Buben, die höchsten Trümpfe, so sagt man, er spielt mit vierein, 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 vieren, 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 = 3×12 = Spielwert 36
Bei Pik: Mit zwei, gespielt 3 = 3×11 = 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, und um zu beobachten, was der 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 Spielen (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 Trümpfe 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 Guckspiele 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 Grundendzahlen der Spieler werden die negativen Grundendzahlen 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.

97 Spitz pass auf!

2–6 Spieler

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.

98 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 hat, 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.

99 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 dann 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 („Burri!“), 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.

100 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.
- 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 0 Punkte, der vorletzte 10, der drittletzte 20 usw.

Wer aus allen Spielen die meisten Pluspunkte gesammelt hat, ist Sieger.

101 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.

102 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 Kartentapel 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.

103 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 Kartentapel wird verdeckt auf den Tisch gelegt, 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 Spieler 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.

104 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 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.

105 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 Talons 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 die 30 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, damit man nicht in die Gefahrenzone von 51 gerät!

106 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 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!

107 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, zu stechen (7 ist der niedrigste Wert, Ass der höchste; gestochen werden kann nur in derselben Farbe). 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.

108 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 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.

109 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.

110 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.

111 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 Reihe. Wenn alle fünf Stiche gemacht sind, beginnt die Abrechnung. Jeder Spieler hat zu Beginn 20 Punkte. Für jeden erzielten Stich wird dem Spieler 1 Punkt abgezogen; wird der Stich durch eine Herzkarte gemacht, sogar 2 Punkte. Hat ein Spieler keinen Stich gemacht, werden ihm 5 Punkte dazugezählt, war Herz Trumpf, sogar 10. Sobald ein Spieler 0 Punkte erreicht hat, hat er gewonnen.

112 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 aufdeckt. 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 legt, darf beide Kartentalon, in diesem Fall sechs Karten, an sich nehmen. Werden jedoch zwei gleiche Werte aufgelegt, wird die Prozedur analog fortgeführt, sodass beim nächsten Auflegen ein Gewinn von acht Karten im Spiel steht usw. Hat jeder Spieler den Stoß zuge teilter Karten aufgebraucht, spielt er mit seinem aufgemischten Kartentalon in der gleichen Weise gegen den Mitspieler weiter. Sieger wird, wer dem Gegner alle Karten abgenommen hat.

113 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. Entscheidet 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 Asse erhält man 33 Punkte, für 2 Bildkarten (Bube, Dame, König) und 1 Ass der gleichen Farbe (oder Zehn und Bildkarte und Ass der gleichen Farbe) erhält man 31 und für 3 ranggleiche Karten 30,5 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 (= 30,5).

Glaubt ein Spieler, dass er gute Karten hat, klopft 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 Asse, 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 zählt 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!

114 „66“ (Gaigel)

2–3 Spieler

Man kann „66“ zu zweit oder zu dritt mit einem Skatspiel von 32 Blatt spielen. Scharfe Spieler nehmen auch noch die 7er und 8er heraus und spielen also mit 24 Karten. Bei „66“ zu viert benötigt man 2 Kartenspiele zu je 24 Blatt, d. h. ohne 7er und 8er, also insgesamt 48 Blatt. Die Kartenwerte sind: Ass = 11 Punkte; Zehn = 10; König = 4; Dame = 3; Bube = 2; Neun, Acht und Sieben = 0.

Wenn zu zweit gespielt wird, erhält jeder 6 Karten. Die 13. Karte kommt als Trumpfkarte mit der Bildseite nach oben auf den Tisch. Die Trumpfkarte bestimmt die Trumpffarbe. Der übrig gebliebene Kartenstapel (Talon) wird mit der Rückseite nach oben quer über die Trumpfkarte gelegt.

Der Spieler, der nicht gegeben hat, eröffnet das Spiel und spielt eine beliebige Karte aus. Der Gegenspieler kann ebenfalls eine beliebige Karte ausspielen, denn solange noch Karten als Talon liegen, braucht die ausgespielte Farbe nicht bedient zu werden. Eine zuerst ausgespielte Karte sticht alle Karten einer anderen Farbe; bei gleicher Farbe sticht der höhere Wert. Trumpf sticht immer.

Jeder Stich wird vom jeweiligen Gewinner hereingeholt, verdeckt abgelegt und der Augenwert im Stillen addiert. Der Spieler, der den Stich gemacht hat, nimmt die oberste Karte vom Talon, sein Gegenspieler die nächste; darauf spielt der Gewinner des vorigen Stiches eine beliebige Handkarte aus. Sobald die letzte Karte vom Talon abgenommen wurde, muss die ausgespielte Farbe bedient werden. Kann der Gegenspieler nicht mit gleicher Farbe bedienen, muss er mit Trumpf stechen. Hat er auch keinen Trumpf, kann er jede beliebige Karte abwerfen. Wer zuerst 66 Punkte erreicht hat, kann das Spiel abbrechen und hat gewonnen.

Hat der Verlierer weniger als 33 Punkte, gibt es 2 Zählerpunkte für den Gewinner. Hat der Verlierer keinen einzigen Stich gemacht, bekommt der Gewinner 3 Zählerpunkte. Wird bis zum letzten Stich gespielt, erhält der Spieler, der den letzten Stich gemacht hat, zusätzlich 10 Punkte. Die Runde ist zu Ende, wenn einer der beiden Spieler insgesamt 7 Zählerpunkte erzielt hat.

Hochzeiten ansagen: Zusätzlich zu den Stichaugen kann man weitere Punkte für eine bestimmte Kartenkombination in den Handkarten sammeln. Wer König und Dame der gleichen Farbe besitzt, kann eine „Hochzeit“ anmelden – allerdings erst dann, wenn er mindestens einen Stich gemacht hat und wenn er selber ausspielt. Für eine Hochzeit in der Trumpffarbe bekommt man 40 Punkte, für die Paare in den anderen Farben gibt es 20 Punkte.

Es kann natürlich sehr oft Situationen geben, in denen einem eine oder gar mehrere Hochzeiten auf der Hand überhaupt keine Punkte einbringen, weil man noch keinen Stich gemacht hat – und auch keinen machen kann.

Karten austauschen: Wer die niedrigste Trumpfkarte, also die Sieben, in der jeweiligen Trumpffarbe besitzt, kann diese Karte gegen die höhere, offen unter dem Talon liegende Trumpfkarte tauschen – aber auch wiederum erst dann, wenn wenigstens ein Stich gemacht worden ist.

Die Trumpfkarte decken: Wenn ein Spieler, der am Ausspielen ist, glaubt, dass er mit seinen Karten wenigstens 66 Augen erzielen wird, ohne vom verdeckten Stoß noch Karten aufnehmen zu müssen, kann er die offen liegende Trumpfkarte verdeckt auf den Stoß legen. Er zeigt damit an, dass er keine Karten mehr aufnimmt. Zugleich darf aber auch sein Gegenspieler keine Karten aufnehmen. Von diesem Moment an muss bei jedem Ausspielen Farbe bedient oder mit Trumpf gestochen werden. Erreicht der Spieler das angekündigte Ziel, kann er sich 3 Punkte anschreiben. Verliert er, bekommt der Gegner 3 Punkte.

„66“ zu dritt vollzieht sich sinngemäß wie mit 2 Spielern. Es werden jedoch anfangs je 7 Karten verteilt. Das Spiel ist zu Ende, wenn einer der Spieler 66 Punkte erreicht hat.

Bei „66“ zu viert (Kreuz-Gaigel) spielen immer 2 durch Los bestimmte Partner zusammen gegen die beiden anderen. Man sitzt kreuzweise gegenüber. Es wird genauso gespielt wie zu zweit, doch verwendet man 2 Kartenspiele mit je 24 Blatt (Neun bis Ass). Der wesentliche Unterschied besteht darin, dass eine Partei nicht 66 Augen stechen muss, sondern 101.

115 Wendischer Schafkopf

2–4 Spieler

Man kann Schafkopf, auch wendischer Schafkopf genannt, zu zweit, zu dritt und zu viert spielen. Die Regelunterschiede sind nur gering. Es wird ein Kartenspiel mit 32 Blatt verwendet.

Die Kartenwerte sind:

Ass = 11 Punkte;

Zehn = 10;

König = 4;

Dame = 3;

Bube = 2;

Neun, Acht und Sieben = 0.

Als einfaches Stichspiel hat Schafkopf ständige, feste Trümpfe:

- die vier Damen in der Rangordnung Kreuz, Pik, Herz, Karo,
- die vier Buben in der gleichen Abstufung
- und alle Karo-Karten (Ass, Zehn, König, Neun, Acht, Sieben).

Die höchsten Trümpfe, die Kreuz-Dame und Pik-Dame, werden auch als die „Alten“ bezeichnet.

Bei 4 Spielern werden je 8 Karten verteilt. Es spielen immer 2 Partner zusammen, und zwar die Besitzer der beiden „Alten“. Sie müssen sich durch geschicktes Ausspielen suchen, um die gemeinsame Rechnung „fett“ zu machen. Hat ein Spieler beide „Alten“ auf der Hand, wählt er sich seinen Partner, indem er z. B. sagt: „Der 1. Stich geht mit“ oder „Das Pik-Ass geht mit“. Das hängt jedoch von seinen Karten ab. Um ein Spiel zu gewinnen, müssen die beiden „Alten“ mindestens 61 Augen haben; die Gegenpartei hat mit 60 Augen gewonnen.

Es muss stets die ausgespielte Farbe bedient werden; Trumpfkarten werden mit einem beliebigen Trumpf bedient. Kann ein Spieler nicht die ausgespielte Farbe bedienen, darf er entweder eine beliebige Karte abwerfen oder mit einer Trumpfkarte stechen. Handelt es sich um einen Stich seines Partners, so sollte er nicht Trumpf spielen, sondern mit einer hohen Zählkarte den Stich „fett“ machen.

„Solo“ spielt einer allein gegen die übrigen 3 Teilnehmer. Er muss zum Sieg 61 Augen stechen, während den Partnern 60 Augen genügen. Das Solospiel wird nicht besonders angesagt, sondern man lässt die Mitspieler möglichst lange im Unklaren, wer gegen wen spielt. Gewinnt der Solospieler, bekommt er allein die Punktzahl gutgeschrieben, während ein verlorenes Solo doppelte Minuspunkte zählt.

Beim Schafkopf zu dritt, auch Dreiwendisch genannt, gelten die gleichen Regeln. Jeder Spieler erhält jedoch 10 Karten, während 2 Karten beim Verteilen mit der Rückseite nach oben als „Skat“ in die Mitte des Tisches gelegt werden. Der Spieler, der die Kreuz-Dame hat, darf (muss aber nicht) den „Skat“ aufnehmen und dafür 2 seiner Handkarten verdeckt neben sich ablegen. Es ist ihm beim Dreiwendisch gestattet, statt der Karo-Trumpffarbe eine beliebige andere Farbe als Trumpf anzusagen. Ist der Besitzer der Kreuz-Dame aufgrund seines Blattes nicht an einem Solo interessiert, steht diese Möglichkeit auch den übrigen Mitspielern offen. Spielt keiner ein Solo, so spielt jeder für sich und Karo ist Trumpffarbe.

Beim Schafkopf zu zweit benötigt man ebenfalls ein Kartenspiel mit 32 Blatt. Jeder Spieler erhält zuerst 8 Karten, die jedoch verdeckt in 2 Reihen vor den Spielern gelegt werden. Danach werden nochmals 8 Karten offen verteilt, die man auf die verdeckten legt. Man spielt nach den gleichen Stichregeln und Bewertungen, und zwar mit offenen Karten. Sobald eine offene Karte ausgespielt wurde, wird die darunter verdeckt liegende umgedreht.

116 Deutscher Schafkopf

4 Spieler

Es wird ein Kartenspiel mit 32 Blatt verwendet. Auch hier spielen – wie beim wendischen Schafkopf – 2 gegen 2. Die Partner werden aber vor Spielbeginn ausgelost: Jeder Spieler zieht eine Karte – die höchste Karte spielt mit der niedrigsten zusammen, und zwar für den Verlauf der ganzen Partie.

Die Karten werden wie beim wendischen Schafkopf bewertet: Ass = 11 Punkte; Zehn = 10 Punkte; König = 4 Punkte; Dame = 3 Punkte; Bube = 2 Punkte; Neuner, Achter und Siebener werden nicht gewertet. Zu beachten ist aber, dass hier nur die Buben als ständige Trümpfe gelten – und zwar auch wieder in der Reihenfolge Kreuz (Treff), Pik, Herz, Karo. Die Trumpffarbe wird dann zusätzlich bestimmt, nachdem die Karten an die Spieler verteilt sind (jeder erhält zweimal 4 Karten). Nach dem Kartenverteilen müssen die Trümpfe gemeldet werden. Das heißt: Jeder Spieler sieht in seinen Karten nach, ob er zu einem oder mehreren Buben noch eine gut besetzte Farbe hat.

Beispiel: Vorhand hat 2 Buben und dazu vielleicht noch Herz-Ass, Herz-König, Herz-Dame und Herz-Neun. Er könnte also Herz als Trumpffarbe wählen und hätte dann insgesamt 6 Trümpfe in der Hand. Er meldet also 6 Trümpfe – ohne allerdings die Farbe anzugeben. Ebenso verfahren die anderen Spieler. Jeder Spieler, der mindestens 5 Trümpfe besitzt, macht eine entsprechende Meldung. Wer nun die höchste Meldung abgegeben hat, kann die Trumpffarbe bestimmen.

Wenn 2 oder mehr gleich lautende Meldungen abgegeben worden sind, kann der Spieler die Trumpffarbe bestimmen, der in der Trumpffarbe mehr Punkte hat. Kann nun aber kein Spieler mehr als 4 Trümpfe anmelden, muss der Spieler mit dem höchsten Trumpf – dem Kreuz-Buben – das Spiel machen und die Trumpffarbe bestimmen. Dieses Spiel nennt man Zwangsspiel. Geht es verloren, wird es nur einfach bewertet – während sonst verlorene Spiele doppelten Punktverlust bringen.

Der Spieler mit der höchsten Trumpfmeldung beginnt. Es gelten dann die gleichen Regeln wie beim wendischen Schafkopf: Farbe muss bedient werden, ebenso muss Trumpf bedient werden. Die beiden Spieler, die vor Beginn als Partner ausgelost worden sind, werden sich natürlich gegenseitig unterstützen: Können sie weder Trumpf noch Farbe bedienen, werden sie „schmieren“ – also eine hohe Karte abwerfen –, wenn einer der beiden den Stich macht; geht dagegen der Stich voraussichtlich an die Gegenspieler, wird nur eine Karte mit geringem (oder gar keinem) Wert abgeworfen.

Sieger sind die beiden Spieler, die mindestens 61 Augen gestochen haben. Eine besonders originelle Form hat bei diesem Spiel die Abrechnung. Denn es wird nicht nach jedem Spiel abgerechnet, sondern für Gewinne oder Verluste werden Striche gemacht, aus denen sich nach und nach der Umriss eines „Schafkopfes“ bildet, der immer aus 9 Strichen besteht. Für ein einfach gewonnenes Spiel (wenigstens 61 Augen) darf die Gewinnerpartei einen Strich machen (da es bei den Strichen keine Rangfolge gibt, kann man ihn an beliebiger Stelle machen). Für ein einfach verlorenes Spiel darf die Gegenpartei 2 Striche machen.

Wenn die Trumpfpartner mit „Schneider“ gewinnen (die Gegenpartei hat weniger als 30 Augen gestochen), darf sie an ihrem Schafkopf 2 Striche zeichnen. Wenn die Trumpfpartner dagegen mit „Schneider“ verlieren (also selber weniger als 30 Augen zusammenbekommen), darf die Gegenpartei 4 Striche zeichnen. Wenn die Trumpfpartner mit „Schwarz“ gewinnen (die Gegenspieler haben dabei keinen Stich gemacht), dürfen sie einen ganzen Schafkopf zeichnen, also 9 Striche machen. Wenn die Trumpfpartner „schwarz“ geworden sind, darf natürlich die Gegenpartei einen vollen Schafkopf anschreiben. Bei Zwangsspielen, die verloren gingen (egal ob mit „Schneider“ oder „Schwarz“), darf die Gewinnerpartei nur einen Strich machen.

Die Endabrechnung erfolgt erst dann, wenn die vorher vereinbarte Zahl von Schafköpfen bei der einen oder anderen Partei erreicht ist. Und so wie diese Zahl vor Spielbeginn festgelegt wird, so wird auch vereinbart, welchen Geldwert es für jeden Schafkopf gibt. Am Schluss wird dann der siegreichen Partei der entsprechende Betrag für die Schafköpfe gezahlt, die sie mehr als die unterlegene Partei gesammelt hat.

117 Binokel

2 Spieler

Die Eigenart dieses Spieles besteht darin, dass nicht nur die mit den Stichen erzielten Augen zählen, sondern dass man auch für bestimmte Kartenkombinationen – die man vor dem Ausspielen ansagt – Punkte gutgeschrieben bekommt (ähnlich wie „66“). Bei 2 Spielern braucht man zweimal 24 Blatt, und zwar die Karten vom Ass bis zur Neun. Diese Karten haben die folgenden Werte: Ass = 11 Punkte; Zehn = 10 Punkte; König = 4 Punkte; Dame = 3 Punkte; Bube = 2 Punkte; Neun = 0 Punkte.

Jeder der beiden Spieler erhält viermal 3, also insgesamt 12 Karten. Die 13. Karte wird offen in die Mitte des Tisches gelegt: Sie zeigt die Trumpffarbe der betreffenden Spielrunde an. Die übrigen Karten werden verdeckt als Reststoß quer über die offene Karte gelegt.

Jeder Spieler versucht nun, möglichst viele Stiche zu machen. Dabei gelten folgende Regeln:

- Trumpf sticht immer. Da mit zwei Spielen gespielt wird, können auch einmal Trumpfkarten mit gleichem Wert zusammentreffen. In diesem Fall sticht immer die zuerst ausgespielte Karte.
- Wenn Farbe (nicht Trumpf) ausgespielt und vom Partner auch bedient wird, sticht der höhere Kartenwert.

Spielt der 2. Spieler eine andere Farbe, als sie vom 1. Spieler ausgespielt worden ist, so sticht die zuerst ausgespielte Karte.

- Solange noch Karten auf dem verdeckten Reststoß liegen, muss nicht mit der gleichen Farbe bedient werden. Wenn die letzten Karten aufgenommen worden sind (die unterste Karte vom Reststoß und die offene Trumpfkarte), muss immer Farbe bedient werden.
- Nach jedem Stich muss jeder Spieler eine Karte vom Reststoß nehmen. Hat ein Spieler das Aufnehmen vergessen, kann er es nicht nachholen.

Jeder Spieler kann, nachdem er wenigstens einen Stich gemacht hat, eine der folgenden Kartenkombinationen – so er sie auf der Hand hat – ansagen und dafür Punkte kassieren (die gleich aufgeschrieben werden):

1. Trumpf-Neun = 10 Punkte
2. Für den letzten Stich (angesagt) = 10 Punkte
3. Gewöhnliche Hochzeit (König und Dame in der gleichen Farbe) = 20 Punkte
4. Königliche Hochzeit (König und Dame in der Trumpf-Farbe) = 40 Punkte
5. Binokel (Pik-Dame und Karo-Bube) = 40 Punkte
6. 4 Buben (in allen 4 Farben) = 40 Punkte
7. 4 Damen (in allen 4 Farben) = 60 Punkte
8. 4 Könige (in allen 4 Farben) = 80 Punkte
9. 4 Asse (in allen 4 Farben) = 100 Punkte
10. Quint-Major (Ass, König, Dame, Bube und Zehn in einer Farbe = Sequenz) = 150 Punkte
11. Trumpf-Sequenz = 250 Punkte
12. Doppel-Binokel (2 Pik-Damen und 2 Karo-Buben) = 300 Punkte
13. Groß-Binokel
 - = alle 8 Buben = 400 Punkte,
 - = alle 8 Damen = 600 Punkte,
 - = alle 8 Könige = 800 Punkte,
 - = alle 8 Asse = 1000 Punkte

Wer eine solche Kombination ansagt, muss eine der Karten daraus auch ausspielen. Aus den in der Hand verbleibenden Karten (die er bei der Ansage dem Gegenspieler vorzeigen muss) kann er mit den vom Reststoß aufgenommenen Karten neue Kombinationen bilden und weitere Punkte anschreiben. Über diese Möglichkeit sollte man sich aber vor Spielbeginn einigen; denn Binokel wird zuweilen auch mit anderen Regeln gespielt. Wer mit seinen Karten mehrere Kombinationen ansagen könnte, wird natürlich zuerst die Kombination mit dem höchsten Punktwert ansagen. Wichtig ist: Es dürfen Kombinationen nur so lange angesagt werden, wie noch Karten im Reststoß liegen.

Danach kann man nur noch mit den Stichen Punkte gewinnen. In dieser Phase des Spiels ist zu beachten – wie schon erwähnt –, dass Farbe bedient wird. Wer eine ausgespielte Karte in der Farbe nicht bedienen kann, muss mit einer Trumpfkarte stechen. Wer keine Trümpfe mehr hat, kann eine beliebige andere Karte abwerfen. Wer übrigens die Trumpf-Neun beim Austeilen bekommt oder später abhebt, kann diese Karte (für die nur beim Ansagen 10 Punkte gegeben werden, die dann aber im Stich keinen Punkt mehr bringt) auch gegen

die offen liegende Trumpfkarte tauschen. Getauscht werden kann aber erst nach dem 1. Stich. Der Spieler, der als Erster 1000 Punkte erreicht hat, kann das Spiel sofort mit dem Ruf „Aus!“ abbrechen. Hat er aber falsch gezählt und zu Unrecht das Spiel beendet, wird sein Gegenspieler Sieger.

118 Blackjack (17 und 4)

2 und mehr Spieler

Es wird ein Kartenspiel mit 32 Blatt verwendet. Es gelten nur die Werte der Karten, die Farben sind bedeutungslos. Die einzelnen Karten werden wie folgt bewertet:

Ass	= 11 Punkte
Zehn	= 10 Punkte
Neun	= 9 Punkte
Acht	= 8 Punkte
Sieben	= 7 Punkte
König	= 4 Punkte
Dame	= 3 Punkte
Bube	= 2 Punkte

Ein Spieler wird zum Bankhalter und damit als Kartengeber bestimmt. Dann vereinbart man, über wie viele Runden er die Bank hält. Der Bankhalter spielt nun reihum jeweils gegen einen anderen Spieler. Die übrigen Spieler, die nicht an der Reihe sind, haben keinen Einfluss auf das Spiel selbst, können aber für jeden Spieler einen Einsatz machen. Nachdem der Bankhalter sein Spielkapital als Bank aufgelegt hat, werden die Karten gemischt und abgehoben.

Die gemischten Karten legt der Bankhalter dann verdeckt vor sich hin. Nun gibt er dem 1. Spieler, dem links von ihm sitzenden, eine verdeckte Karte und legt auch sich selbst eine verdeckte Karte hin. Jetzt macht der Spieler seinen Einsatz und auch die anderen Teilnehmer, die auf seinen Gewinn setzen. Erst dann darf er die Karte aufnehmen und ansehen.

Der Spieler lässt sich eine 2. Karte geben und evtl. auch eine 3. oder 4. Er bemüht sich dabei, möglichst genau auf 21 Punkte oder dicht an diesen Wert heranzukommen. Wenn er zu hoch eingestiegen ist, mit der zuletzt gegebenen Karte also über 21 Punkte gekommen ist, ist er „tot“. Er hat das Spiel verloren und damit auch seinen Einsatz, der vom Bankhalter kassiert wird. Wer genau 21 Punkte erreicht hat, legt seine Karten offen auf den Tisch. Er hat das Spiel gewonnen und bekommt vom Bankhalter den Einsatz verdoppelt ausgezahlt. 21 Punkte können auch mit 2 Assen erzielt werden: Dieses Spielergebnis nennt man „Feuer“. Der Spieler bekommt den dreifachen Einsatz aus der Bank zurück.

Der häufigste Fall wird aber sein, dass ein Spieler eine Punktezahl unter 21 Punkten als ausreichend ansieht und keine weiteren Karten mehr kauft. Jetzt muss der Bankhalter die Karte, die er verdeckt gezogen hat, aufdecken und dazu eine weitere Karte vom Talon nehmen. Der Bankhalter kann so viele Karten nachziehen, bis er glaubt, eine höhere Punktezahl als der Spieler erzielt zu haben. Und er muss offen spielen: Er nimmt, anders als sein Gegenspieler, die Karten nicht in die Hand auf, sondern legt sie immer offen auf den Tisch. Wenn der Bankhalter glaubt, genug Punkte zu haben, meldet er die Punktezahl dem Spieler. Dieser muss nun seine Punktezahl angeben. Gewonnen hat die höhere Punktezahl. Bei gleicher Punktezahl gewinnt immer der Bankhalter.

Wichtig: Gewinnt der Bankhalter, braucht der Spieler nur die Punktezahl anzugeben, muss aber nicht die Karten vorlegen. Verliert der Bankhalter, kann er vom Spieler verlangen, dass der die Karten zeigt und damit den Gewinn auch beweist. Wenn der Bankhalter zu viele Karten genommen hat und eine Punktezahl über 21 erreicht, müssen die Karten nicht verglichen werden. Der Spieler erhält den doppelten Einsatz zurück.

Nach dem ersten Spiel werden die verwendeten Karten eingesammelt und offen neben den Talon gelegt. Nun spielt der Bankhalter gegen den nächsten Spieler. Wenn nach einigen Spielen die Karten im Talon nicht mehr ausreichen, kann der Spieler, der nun an der Reihe ist, wählen, ob er die Karten, die er bereits zugeteilt bekommen hat, behalten oder zurückgeben will. Nach dem Mischen der Karten beginnt er dann also entweder wieder ganz von vorn oder er bekommt aus dem neu gemischten Talon so viele Karten dazu, wie er verlangt. Was nach Beendigung des Spiels in der Bank ist, gehört dem Bankhalter.

119 Ecarté

2 Spieler

Der Name dieses französischen Karten-Glücksspiels wird von „Ecarter“ (Karten ablegen) abgeleitet. Es ist ein Glücksspiel im ursprünglichen Sinne des Wortes, denn der Ausgang des Spiels ist im Wesentlichen vom Zufall der Karten abhängig. Die einzige Chance, die den Spielern bleibt, besteht darin, durch Tausch Karten zu verbessern.

Beim Ecarté sind grundsätzlich nur 2 Personen aktiv beteiligt, die gegeneinander antreten. Es wird ein Kartenspiel mit 32 Blatt verwendet. Die Kartenwerte der 4 Farben Kreuz, Pik, Herz und Karo haben die Rangfolge König, Dame, Bube, Ass, Zehn, Neun, Acht und Sieben. Es ist also nicht das Ass, sondern der König die höchste Karte. Der Kartengeber wird ausgelost. Er mischt die Karten, lässt den Gegenspieler abheben und verteilt an ihn und an sich je 5 Karten, die er in 2 Serien von je 3 und 2 Karten gibt. Die 11. Karte wird aufgedeckt, sie bestimmt die Trumpffarbe. Ist es zufällig ein König, wird dem Kartengeber 1 Punkt gutgeschrieben. Die übrigen Karten werden als Talon verdeckt auf den Tisch gelegt. Die Trumpfkarte bleibt während des Spiels offen auf dem Tisch liegen, gerät also nicht ins Spiel.

Die Aufgabe bei „Ecarté“ besteht darin, als Erster 5 Punkte zu erreichen. Es geht darum, bei jedem Spiel mindestens 3 Stiche zu machen, denn da jeder Spieler 5 Karten in der Hand hat, hat man mit 3 Stichen das Spiel gewonnen. Dafür erhält man 1 Punkt. Bringt jemand sogar alle 5 Stiche ein, so bekommt er 2 Punkte gutgeschrieben. Für den Kartengeber kann es durch den aufgedeckten Trumpfkönig noch einen zusätzlichen Punkt geben.

Es geht bei Ecarté um einen Einsatz, der vorher vereinbart wird. Gewinnt ein Spieler 5 Punkte, ohne dass sein Gegner einen einzigen Punkt gewinnen konnte, erhält er nicht nur den Einsatz, sondern der Verlierer muss den gleichen Betrag noch einmal zahlen. Nachdem die Trumpfkarte aufgedeckt ist, prüfen die Spieler ihre Blätter und wägen ihre Chancen ab.

Der Gegenspieler des Kartengebers (Vorhand) spielt aus. Wenn er der Meinung ist, dass er mit seinem Blatt mindestens 3 Stiche macht, erklärt er: „Ich spiele.“ Hat er aber ungünstige Karten, so sagt er: „Ich proponiere.“ Der Kartengeber entscheidet nun darüber, wie das Spiel weitergeht. Hat er gute Karten, fordert er: „Spielen Sie!“, und der Gegner muss dann das Spiel beginnen, ohne zu kaufen. Der Kartengeber seinerseits verpflichtet sich aber mit dem ablehnenden Bescheid, das Spiel zu gewinnen. Erreicht er sein Ziel nicht, erhält er 1 Strafpunkt, der von seinem vielleicht schon vorhandenen Punktestand abgezogen wird.

Zweifelt der Kartengeber aber selbst, das Spiel zu gewinnen, fragt er seinen Gegner: „Wie viel Karten wünschen Sie?“ Somit kommt es zum eigentlichen Ecarté. Vorhand wirft seine schlechten Karten verdeckt ab, unter Umständen das ganze Blatt, nennt die Anzahl der gewünschten Karten und der Geber händigt sie ihm verdeckt aus. Auch der Kartengeber darf jetzt Karten tauschen.

Wichtig: Alte Karten müssen erst abgelegt sein, bevor die neuen Karten aufgenommen werden dürfen.

Ist der erste Umtausch abgeschlossen, prüft Vorhand erneut seine Karten. Ist er noch nicht damit zufrieden, kann er erneut proponieren. Der Kartengeber trifft wieder die Entscheidung. Entweder zwingt er Vorhand zum Ausspielen oder er ist mit dem Antrag einverstanden. Ist er einverstanden, wiederholt sich der Kartentausch. Dies geht so lange, bis einer der beiden Spieler mit seinem Blatt zufrieden ist. Es ist möglich, dass ein Spieler mehr Karten kaufen möchte, als noch im Stamm vorhanden sind. In einem solchen Fall muss er von seinen zuletzt abgelegten Karten so viele zurücknehmen, wie er braucht, um sein Blatt wieder auf 5 Karten zu ergänzen. Die Trumpfkarte bleibt beim Kaufen stets unangetastet.

Nachdem das Tauschen beendet ist, beginnt das Spiel. Vorhand spielt aus zum 1. Stich. Die Grundregel lautet, dass Farbe bedient werden muss. Nur wenn der Gegner keine Karte in der ausgespielten Farbe besitzt, kann er mit einer Karte in der Trumpffarbe stechen. Hat er keinen Trumpf, kann eine Karte anderer Farbe abgeworfen werden. Zu beachten ist noch die den Trumpf-König betreffende Regel, wonach derjenige Spieler, der den Trumpf-König in seinem Blatt hat, 1 Punkt für sich buchen kann, sofern er ihn vor Beginn des Spiels meldet. Wenn Vorhand als 1. Karte den Trumpf-König ausspielt, wird ihm 1 Punkt gutgeschrieben. Der Kartengeber kann die Ansage des in seiner Hand befindlichen Trumpf-Königs verschieben, bis Vorhand zum 1. Stich ausgespielt hat. Erfolgt dann seine Ansage, erhält er 1 Punkt. Die Ansage des Trumpf-Königs ist jedoch kein Zwang. Voraussetzung für die Anrechnung des Punktes ist, dass der Spieler alle 5 Stiche macht.

120 Schnapsen

2 Spieler

Es wird ein Kartenspiel mit 20 Karten verwendet. Die höchste Karte ist das Ass, die niedrigste der Bube. Die verschiedenen Karten haben folgende Werte: Ass = 11 Punkte, Zehn = 10 Punkte, König = 4 Punkte, Dame = 3 Punkte, Bube = 2 Punkte. Ziel jedes Spielers ist es, durch Stechen und zusätzlich mögliche Ansagen 66 Punkte zu erreichen.

Ein Spieler mischt die Karten und lässt den anderen abheben. Der untere Kartentapel wird auf den oberen gelegt. Die Karten werden verteilt, indem der Gegner zuerst 3 Karten erhält, dann der Teiler. Die 7. Karte wird offen aufgelegt, sie zeigt Trumpf oder Atoutfarbe für das Spiel an. Dann bekommt jeder Spieler 2 weitere Karten. Die übrigen Karten werden verdeckt auf eine Hälfte der Trumpfkarte gelegt, sind also der Talon. Nun spielt der Gegner eine beliebige Karte aus, der Teiler gibt eine beliebige dazu. Zunächst herrscht weder Farb- noch Stichzwang. Den Stich erhält entweder der Ausspieler oder der Gegner, wenn er eine höhere Karte derselben Farbe zugegeben hat oder mit einer Trumpfkarte gestochen hat. Derjenige, der den Stich gewonnen hat, nimmt nun eine Karte vom Talon ab, danach der Gegner. Dann spielt der Stichnehmer eine neue Karte aus.

Sind alle Talon-Karten aufgebraucht, dazu zählt auch die offen liegende Trumpfkarte, herrscht absoluter Farb- und Stichzwang. Missachtet ein Spieler diese Regel, obwohl er ein passendes Blatt ablegen könnte, verliert er das Spiel mit 3 Punkten. Sieger ist, wer zuerst 66 oder mehr Punkte erreicht. Kann keiner diese Punktezahl aufweisen, entscheidet der Gewinn des letzten Stiches.

Wird die 66-Punkte-Marke von einem Spieler schon während des Spiels erreicht, sagt er: „Ich habe genug“, legt die Karten ab und beendet somit das Spiel. Vergisst der Spieler diese Meldung, kann er dies erst wieder nach dem nächsten Stichgewinn tun. Meldet sich keiner der Spieler, entscheidet wiederum der Gewinn des letzten Stiches über den Sieg. Irrt sich ein Spieler beim Zählen und hat gar keine 66 Punkte, erhält sein Gegner so viele Punkte, wie der andere mit 66 Punkten bekommen würde.

Beim Schnapsen existieren 2 Möglichkeiten zum Ansagen: Zwanzig und Vierzig. Zwanzig kann ein Spieler dann ansagen, wenn er König und Dame von gleicher Farbe besitzt. Vierzig bedeutet, dass der Spieler König und Dame der Trumpffarbe besitzt. Ein Spieler kann nur ansagen, wenn er zum Ausspielen an der Reihe ist. Gültig ist eine Ansage nur, wenn der Spieler auch mindestens einen Stich gemacht hat. Der Zwanziger oder Vierziger muss dem Gegner gezeigt und eine der beiden Karten sofort ausgespielt werden.

Weiterhin kann ein Spieler, wenn er ausspielt, die offene Trumpfkarte gegen den Trumpf-Buben auswechseln, falls er diesen besitzt. Es besteht auch die Möglichkeit des Zudrehens, d. h., die offene Trumpfkarte wird umgedreht auf die Talonkarten gelegt. Dann darf nicht mehr abgehoben werden und es herrscht Farb- und Stichzwang. Der Spieler, der zugekehrt hat, muss mindestens 66 Punkte erreichen, um zu gewinnen. Für die Gewinnpunktzahl ist die Punktzahl des Gegners zum Zeitpunkt des Zudrehens entscheidend. Hat der Spieler keine 66 Punkte erreicht, erhält der Gegner die Gewinnpunkte.

Hat der Verlierer 33 Punkte erreicht, bekommt der Sieger einen Gewinnpunkt, hat er diese Marke nicht erreicht, werden dem Sieger 2 Punkte gutgeschrieben. Hat der Verlierer gar keinen Stich gemacht, bekommt der Sieger 3 Gewinnpunkte. Diese Punkte werden vom Anfangspunktestand 7 abgezogen. Gewonnen hat, wer zuerst 0 Punkte erreicht. Der Verlierer bekommt ein Bummerl, das ist ein kleiner ausgemalter Kreis unter dem Spielergebnis. Ist ein Spieler bereits bei 0 Punkten, während der Gegner noch bei 7 Punkten steht, bekommt dieser ein „Schneiderbummerl“, das sind 2 Bummerl.

121 Rufschnapsen

2 Spieler

Es wird ein Kartenspiel mit 20 Karten verwendet (König, Dame, Bube, Ass, Zehn in 4 Farben). Die Karten werden einzeln an alle Spieler verteilt. Nachdem der Spieler zur Linken des Gebers 3 Karten bekommen hat, wählt er die Trumpffarbe. Der Besitzer des „Trumpf-Ass“ ist automatisch sein Partner, er darf sich jedoch nicht melden. Zu erkennen gibt er sich, indem er bei der ersten sich ihm bietenden Gelegenheit das Trumpf-Ass ausspielt. Wenn der Rufer beim Austeilen jedoch selbst das Trumpf-Ass bekommt, muss er ein Solo spielen und allein 66 Punkte erreichen. Das hält er jedoch vor seinen Mitspielern geheim. Es herrscht absoluter Farb- und Stichzwang. Alle Karten werden ausgespielt, Sieger ist das Team, das zuerst die 66-Punkte-Marke erreicht hat. Die Punkteverteilung erfolgt wie beim normalen Schnapsen.

122 Das 11er-Duell

Für 2 Spieler ab 10 Jahren

Ihr benötigt 22 Spielkarten (je 2x mit den Werten Ass, 2 bis 10 und Bube) mit den gleichen Rückseiten. Jeder Spieler erhält die 11 Karten einer Farbe (z. B. Herz für Spieler 1 und Kreuz für Spieler 2) und nimmt sie auf die Hand.

So geht's:

- Beide Spieler wählen geheim eine ihrer Handkarten und legen sie verdeckt in die Tischmitte.
- Beide Karten werden aufgedeckt.
- Wer die höhere Zahl gespielt hat, erhält beide Karten. Er legt sie verdeckt vor sich. Sie dürfen bis zum Spielende nicht mehr angesehen werden.
- Gleichstand? Haben beide Spieler die gleiche Zahl gespielt, bleiben die Karten einfach in der Tischmitte liegen. Wer als Nächstes eine höhere Zahl als sein Gegner spielt, erhält diese Karten zusätzlich.
- Wiederholt diese Schritte, bis alle Karten ausgespielt sind. Danach endet das Spiel.
- Nun zählen die Spieler ihre gesammelten Karten. Wer die meisten Karten hat, gewinnt. Sollte dabei Gleichstand bestehen, wird das Spiel wiederholt.

123 Rommé

Rommé ist ein Ablegespiel. Es spielen 2 bis 6 Personen. Man braucht dazu zwei vollständige französische Kartenspiele zu je 52 Blatt, dazu zwei Joker. Sie können jede Karte jeder Farbe vertreten. Jeder Teilnehmer erhält 13 Karten – dreimal 3 und einmal 4 – von links nach rechts verteilt. Der Rest der Karten wird als verdeckter Stapel (Talon) auf die Mitte des Tisches gelegt; die oberste Karte offen neben den Talon. Vor Spielbeginn vereinbart man eine Augenzahl zwischen 0 und 9. Nun legen die Spieler ihre Sätze und Reihenfolgen (Sequenzen zu mindestens 3 aufeinanderfolgenden Karten). Alle Karten werden offen abgelegt.

Ein Satz besteht aus 3 oder mehr Karten des gleichen Wertes einer oder mehrerer Farben. So können es zum Beispiel die Könige aller vier Farben sein. Fehlt ein König, kann der Joker einspringen. Das muss den Mitspielern angesagt werden, weil der Joker von ihnen gegen die fehlende Karte eingetauscht werden darf. Eine Sequenz ist eine Reihe von drei oder mehr Karten einer Farbe mit aufeinanderfolgenden Werten. Die Kartenwerte sind: Bube, Dame, König = 10; Ass = 1 oder 11, je nachdem, wo es dem Spieler beim raschen Ablegen nützt: am Anfang oder am Ende einer Sequenz. 9 bis 2 zählen wie ihre aufgedruckten Werte.

Der Spieler links vom Geber beginnt das Spiel. Er kann die offene Karte von der Tischmitte oder die oberste Karte vom Talon aufnehmen. In jedem Fall muss er dafür ein ihm weniger nützliches Blatt auf die offene Karte (oder an ihren Platz) legen. So verfährt der Reihe nach alle Spieler. Nach dem Aufnehmen werden so lange Sätze und Sequenzen gelegt, bis ein Teilnehmer „Rommé“ bietet, weil er die vereinbarte niedrigste Augenzahl erreicht hat.

Beispiel: 9 Augen wurden ausgemacht. Ein Spieler hat noch: Karo-Drei, Karo-Vier, Karo-Sechs, Karo-Sieben, Karo-Neun und Karo-Dame. Nun bekommt er Karo-Fünf dazu. Er wird die Karo-Dame abwerfen und alle Karten von Karo-Drei bis Karo-Sieben als Sequenz auslegen. Jetzt kann er „Rommé“ bieten, denn übrig bleibt Karo-Neun ⇒ die ausgemachte Augenzahl. Er hat gewonnen.

Die Abrechnung

Jedem Spieler werden so viele Verlustpunkte auf der Liste angeschrieben, wie er noch Augen in seinen Karten hat. Wenn jemand also noch 1 Ass, 1 König, 2 Damen, 2 Achten, 1 Zehn und 1 Joker besitzt, so wird gerechnet:

1×11 (denn Ass zählt als 11) +

$1 \times 10 + 2 \times 10 + 2 \times 8 +$

$1 \times 10 + 1 \times 40 = 107$

Wird gegen Geld gespielt, rechnet man allgemein 10 Punkte zu einem Cent ab.

Rommé mit Kaufen

Hier kann jeder die oben aufliegende, aufgedeckte Karte „kaufen“, also nicht nur der Spieler, der an der Reihe ist. Auch die abgeworfenen Karten stehen jedem zur Verfügung. Allerdings müssen die zwischen dem Abwerfenden und dem Anwärter sitzenden Teilnehmer damit einverstanden sein, weil sie das Vorkaufsrecht haben. Zur gekauften Karte muss noch die oberste vom Talon hinzugenommen werden. Die Reihenfolge der Spieler wird durch das Kaufen nicht geändert. Grundregel: Erstmalig auslegen darf nur derjenige, dessen Sätze oder Sequenzen mindestens 30 Augen aufweisen.

Rommé mit Auflegen

Jeder Spieler darf seine passenden Karten an die Sätze und Sequenzen des anderen anlegen. Grundregel: Anlegen darf nur derjenige, der mindestens schon einen Satz oder eine Sequenz ausgelegt hat. Die Augenzahl 30 gilt dabei auch dann als erreicht, wenn sie durch die anzulegende Karte zustande kommt.

Gewonnen hat, wer zuerst alle Karten aus- oder angelegt hat. Die letzte Karte darf auf den Stapel abgeworfen werden. Wer alle seine Karten zuerst ausgelegt hat, bekommt 40 Verlustpunkte aus dem vorangegangenen Spiel als Belohnung abgezogen. Wer nur einen Joker übrig hat, bekommt 20 Verlustpunkte gestrichen. 20 Verlustpunkte werden dem Teilnehmer aufgerechnet, der als Erster mit dem Auslegen anfängt – und doch nicht gewinnt.

Räuber-Rommé

Man darf auslegen und ablegen. Allerdings sind nun 40 Augen für Sätze und Sequenzen notwendig. Die Augen der bereits auf dem Tisch liegenden Sätze und Sequenzen zählen dabei mit. Die offen neben dem Talon liegende Karte kann nur aufgenommen werden, wenn sie sofort wieder ausgelegt wird. Jeder Spieler darf beliebig viele und ihm nützliche Karten von den angelegten Sätzen und Sequenzen wegnehmen und benutzen.

Grundregel

Durch das Fortnehmen dürfen keine unvollständigen Sätze und Sequenzen (mindestens 3 Karten) entstehen. Es muss bis zur letzten Karte gespielt werden. Der Joker vertritt, wie üblich, jede Karte und Farbe.

Knobelspiele und Streichholzspiele

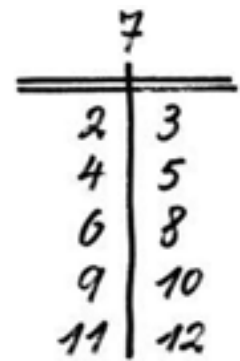
124 Die lustige Sieben

Für beliebig viele Spieler

Spielmaterial

2 Würfel, Papier und Bleistift, Chips

Zunächst wird der in der Abbildung gezeigte Spielplan aufgezeichnet. Die Felder sollen möglichst die Einsätze mehrerer Spieler deutlich getrennt aufnehmen können. Jeder Mitspieler erhält gleich viele Chips. Ein Spieler übernimmt die Würfel und die Bank. Er würfelt und spielt gegen alle anderen.



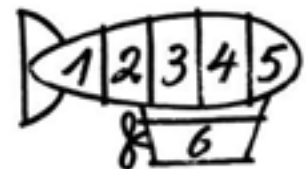
Vor jedem Wurf des Bankhalters machen die Spieler ihre Einsätze. Sie setzen beliebig viele Chips auf beliebige Felder des Spielplans. Wirft der Bankhalter eine Zahl der linken Reihe, kassiert er alle dort liegenden Einsätze (nicht die auf der 7). Dafür muss er jeden Einsatz auf der rechten Reihe verdoppeln und sofort auszahlen. Wirft der Bankhalter eine Zahl der rechten Reihe, vereinnahmt er die Einsätze, die dort liegen, und muss die Einsätze auf der linken Reihe verdoppeln und auszahlen. Wirft der Bankhalter eine 7, zieht er die Einsätze von beiden Reihen ein, muss aber die Einsätze auf der 7 verdreifachen und auszahlen. Nach jeder Auszahlung wird neu gesetzt. Wer keine Chips mehr hat, scheidet aus dem Spiel aus.

125 Zeppelin

Für 2–3 Spieler

Spielmaterial

1 Würfel, Chips, Papier und Bleistift



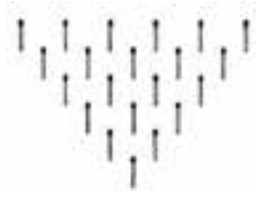
Zuerst wird ein großer Zeppelin aufgezeichnet, der in die Felder 1–5 aufgeteilt wird. Die Gondel bekommt die Ziffer 6. Das ist der Laderaum. Jeder Spieler erhält einen Vorrat von 6 Chips. Nun geht der Würfel reihum. Wer eine der Zahlen 1–5 würfelt, legt einen Chip in das betreffende Feld des Zeppelins. Liegt dort aber bereits ein Chip, so darf der Spieler diesen an sich nehmen und braucht keinen Chip abzugeben. Wer eine 6 wirft, muss immer einen Chip abgeben, denn die Gondel kann unbegrenzt Ladung aufnehmen. Wer keine Chips mehr hat, scheidet aus. Sieger ist, wer zuletzt übrig bleibt. Er darf die Chips aus der Gondel nehmen.

126 Kuhschwanz

Für beliebig viele Spieler

Spielmaterial

1 Würfel, Streichhölzer oder Papier und Bleistift. Jeder Spieler zeichnet vor sich einen „Kuhschwanz“ nach diesem Schema, bzw. legt es mit Streichhölzern aus: In die erste Reihe kommen 6 Hölzchen bzw. 6 Striche, in die zweite darunter 5, in die dritte 4, usw.

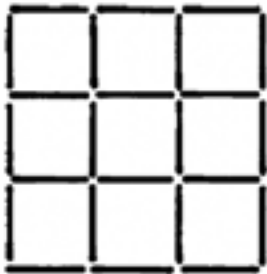


Nun wird reihum gewürfelt. Jeder kann die der Augenzahl des Wurfs entsprechende Reihe wegnehmen bzw. ausstreichen. Ist die betreffende Reihe aber schon abgeräumt, kann man natürlich nichts wegnehmen. Sieger ist der Spieler, dessen „Kuhschwanz“ zuerst vollständig abgeräumt ist. Man kann auch vor dem Spiel vereinbaren, dass eine Reihe entsprechend der gewürfelten Augenzahl immer nur teilweise abgeräumt werden darf (z. B. immer nur ein Streichholz pro Wurf).

127 Knobeln mit Streichhölzern

Aufgaben

1. Acht Streichhölzer so entfernen, dass zwei Quadrate übrigbleiben.



2. Aus diesen sechs Streichhölzern vier Dreiecke bilden.



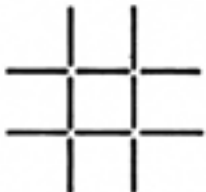
3. Sieben Streichhölzer so entfernen, dass neun übrig bleiben.



4. Von diesen neun Streichhölzern drei so umlegen, dass sie drei gleich große Vierecke bilden.



5. Drei Streichhölzer so umlegen, dass drei Quadrate entstehen.



6. Fünf Streichhölzer entfernen, sodass nur drei gleiche Quadrate übrig bleiben.



7. Fünf Streichhölzer entfernen, sodass nur fünf Dreiecke übrig bleiben.



8. Aus diesen fünf Quadraten durch Umlegen von vier Streichhölzern vier neue, gleich große Quadrate bilden.



9. Durch Umlegen von vier Hölzchen ein Tier bilden.



10. Drei Streichhölzer so umlegen, dass aus den sechs Dreiecken vier gleich große Vierecke entstehen.

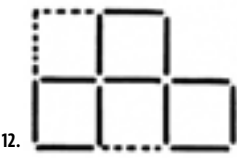
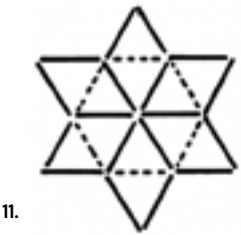
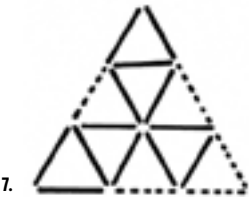
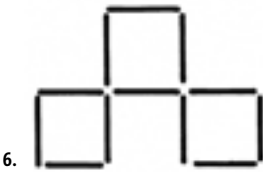
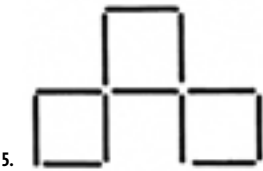
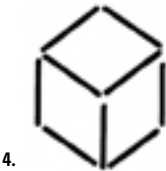
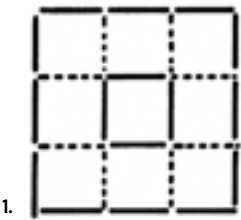


11. Sechs Streichhölzer so umlegen, dass sechs gleich große Vierecke gebildet werden.



12. Durch Entfernen von drei Hölzchen drei gleich große Quadrate bilden.

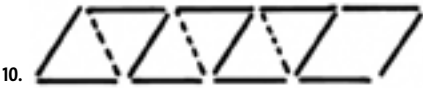




3. NEUN



9. Hahn



FILOU



1

3

6

9

12

18

30

60