

Spielanleitung

Instructions de jeu

Game Instructions

Instrucciones del juego





D Inhaltsverzeichnis

Spielpläne

- 1 Spielplan Würfelspiel – Mühle
- 1 Spielplan Backgammon – Schach / Dame

Spielmaterial

- 16 Spielkegel (Holz): 4 blaue, 4 rote, 4 grüne, 4 gelbe
- 41 Mikadostäbchen (Holz)
- 32 Schachfiguren (Holz)
- 30 Spielsteine (Holz)
- 28 Dominosteine (Holz)
- 4 Würfel
- 1 Dopplerwürfel
- & Spielkarten-Sets



Würfel-Brettspiele

- Würfelspiel 5
- Backgammon 6

Brettspiele

- Schach 13
- Dame 15
- Mühle 16

Dominospiel

- Domino 18

Kartenspiele

- Mau-Mau 19
- Rommé 19
- Poker 20

Geschicklichkeitsspiel

- Mikado 22

F Sommaire

Plateaux de jeu

- 1 plateau de jeu « Jeu de dés » – « Marelle »
- 1 plateau de jeu « Backgammon » – « Echecs / Dames »

Matériel de jeu

- 16 pions coniques (bois) : 4 bleus, 4 rouges, 4 verts, 4 jaunes
- 41 bâtonnets Mikado (bois)
- 32 pièces pour jeu d'échecs (bois)
- 30 pions (bois)
- 28 dominos (bois)
- 4 dés
- 1 dé à chiffres (videau)
- & jeux de cartes



Jeux de dés et de plateau

- Jeu de dés 23
- Backgammon 24

Jeux de plateau

- Jeu d'échecs 30
- Jeu de dames 32
- Marelle 33

Jeux de domino

- Domino 35

Jeux de cartes

- Mau Mau 36
- Rami 36
- Poker 37

Jeu d'adresse

- Mikado 39



GB Index

Game boards

- 1 game board Dice Game – Strategy
(Nine Men’s Morris)
- 1 game board Backgammon – Chess / Checkers

Contents

- 16 tokens (wood): 4 blue, 4 red,
4 green, 4 yellow
- 41 mikado sticks (wood)
- 32 chess figures (wood)
- 30 playing stones (wood)
- 28 dominoes (wood)
- 4 dice
- 1 doubling dice
- & playing card-sets



Dice games

Dice Game	40
Backgammon	40

Board games

Chess	42
Checkers	44
Strategy (Nine Men’s Morris)	44

Domino games

Dominoes	46
----------------	----

Card games

Mau-Mau	47
Rummy	47
Poker	49

Skill games

Mikado	52
--------------	----

E Índice

Tableros de juego

- 1 tablero de juego Juego de dados –
Merels
- 1 tablero de juego Backgammon –
Ajedrez / Damas

Material de juego

- 16 fichas (madera): 4 azules, 4 rojas,
4 verdes, 4 amarillas
- 41 varillas de mikado (madera)
- 32 piezas de ajedrez (madera)
- 30 fichas de juego (madera)
- 28 fichas de dominó (madera)
- 4 dados
- 1 dado doble
- & barajas de naipes



Juegos de mesa con dados

Juego de dados	53
Backgammon	53

Juegos de mesa

Ajedrez	56
Damas	57
Merels	57

Juego de dominó

Dominó	59
--------------	----

Juegos de naipes

Mau-Mau (Uno)	60
Rummy	60
Póquer	61

Juegos de destreza

Mikado	63
--------------	----



Würfel-Brettspiele

Würfelspiel

Würfelspiel für 2-4 Spieler

ab 6 Jahren

Spielmaterial:

Spielplan, je 4 Spielfiguren derselben Farbe, 1 Würfel

„Würfelspiel“ oder „Chaupur“ ist eines der ältesten Spiele der Welt. Nach indischen Urkunden ist es wohl schon tausende von Jahren alt und viele Spieleforscher meinen, dass dieses Spiel die Urform der meisten Brett- und Würfelspiele ist. Zu den bekanntesten Nachfolgern gehört beispielsweise das Spiel „Mensch, ärgere Dich nicht“. Viele alte Spielpläne, die aus Indien oder anderen orientalischen Ländern stammen, sind noch erhalten und uns überliefert worden. Im 16. Jahrhundert soll dieses Spiel von dem indischen Großmogul Akbar in ganz grandioser Weise gespielt worden sein. Der Herrscher saß mit seinen drei Mitspielern auf einer Erhöhung inmitten eines riesigen Spielfeldes aus Marmorplatten. Als „Spielfiguren“ bewegten sich 16 Sklavinnen, die in 4 verschiedenen Farben gekleidet waren, entsprechend der gewürfelten Zahlen über die Felder des Spielplans.

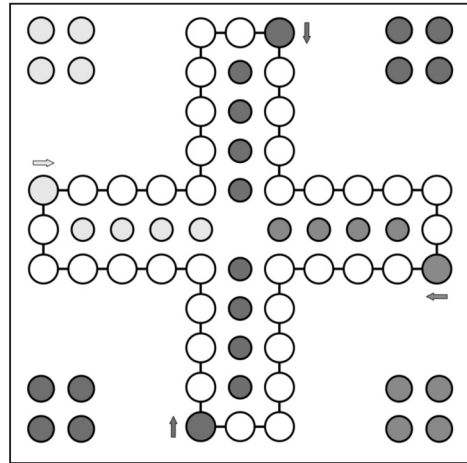
Ziel des Spiels

Das Ziel des Spiels ist es, als Erster alle seine Spielfiguren durch Würfeln über die Spielfelder rings um den Spielplan auf die Zielfelder der eigenen Farbe zu ziehen.

Spielregel

Jeder Spieler erhält 4 Spielfiguren einer Farbe seiner Wahl. 3 Figuren setzt er auf das gleichfarbige Versteck und eine auf das davorliegende Startfeld. Es wird mit einem Würfel reihum gewürfelt. Der Spieler, der die höchste Augenzahl gewürfelt hat, beginnt.

Man rückt um so viele Felder vor, wie man Augen geworfen hat. Wer eine 6 würfelt, darf in jedem Fall



nochmals würfeln. Bei einer 6 darf der Spieler – er muss aber nicht – eine seiner Figuren, die noch in seinem Versteck stehen, auf das Startfeld stellen. Steht dort aber schon eine seiner Figuren, muss er erst mit dieser weiterziehen. Trifft eine Figur auf ein bereits durch eine gegnerische Figur besetztes Feld, wird die gegnerische Figur geschlagen und muss in ihr Versteck zurück. Stehen 2 gleichfarbige Spielfiguren auf einem Feld, heißt das „Blockade“. Kein Spieler, auch der nicht, der die Blockade errichtet hat, kann diese überspringen. Der Besitzer einer Blockade kann diese so lange geschlossen lassen, bis er mit keiner anderen seiner Spielfiguren mehr einen Zug machen kann.

Ende des Spiels

Gewinner ist der Spieler, der zuerst alle seine Zielfelder besetzt hat. In die 4 Zielfelder kann nur mit direktem Wurf eingerückt werden.



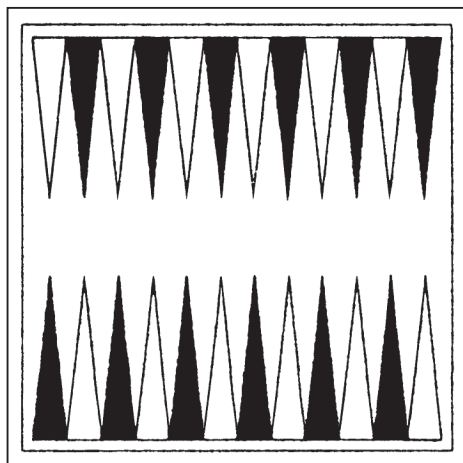
Backgammon

Würfelspiel für 2 Spieler

ab 10 Jahren

Spielmaterial:

Spielplan, je 15 Steine in 2 Farben,
4 Würfel und 1 Dopplerwürfel



Spiele vom Typ „Backgammon“ gehören zu den ältesten und meistgespielten zugleich. Reste ähnlicher Spiele aus Lapislazuli fand man in den königlichen Gräbern von Ur und in ägyptischen Gräbern. Bei den Römern war es als „Zwölf-Linien-Spiel“ oder „Tabula“ bekannt. Unter dem Namen „Nard“ fand es dann in der gesamten arabischen Welt Verbreitung.

Im Mittelalter eroberte sich das Spiel die feinste Gesellschaft in ganz Europa; so war es zum Beispiel ebenso das Lieblingsspiel Martin Luthers wie Ludwig des XVI.

Sein erster deutscher Name lautete „Wurfzabel“. Später nannte man es „Verkehren“ und schließlich „Puff“, d.h. „Pasch“ (wenn beide Würfel dieselbe Augenzahl haben).

In den englischsprachigen Ländern ist das Spiel in der Form des „Backgammon“ ganz besonders beliebt. Auch die Astronauten der ersten Raumstation SKYLAB hatten ein Backgammon an Bord.

Die neue Backgammon-Begeisterung in den

1970er-Jahren ging von den USA aus. In Spielerkreisen werden deshalb heute häufig englische oder direkt vom Englischen abgeleitete Ausdrücke verwendet. Wir geben die wichtigsten in eckigen Klammern an.

Steine, Würfel und Backgammonplan

Jeder Spieler erhält 15 Steine einer Farbe und 2 Würfel.

Für die spezielle Art, in der bei Backgammon auch um Einsätze gespielt wird, verwendet man einen mit Zahlen versehenen Würfel, den so genannten Dopplerwürfel.

Das Spielbrett zeigt 24 Spitzen, so genannte Zungen, die abwechselnd verschieden gefärbt sind [Points, Punkte]. Um einen besseren Überblick zu ermöglichen, sind sie von 1-12 und von 1A-12A nummeriert. Die Färbung der Zungen hat mit dem Spielverlauf nichts zu tun; sie soll das Auszählen der Spielzüge erleichtern. Das Brett ist durch die so genannte Schranke [der Bar] in 2 Hälften geteilt; auch dies dient der Übersichtlichkeit. Die Schranke teilt die Spielbahn in Abschnitte von je 6 Zungen. Wir nennen diese Abschnitte in Zugrichtung des betreffenden Spielers „1. Viertel“, „2. Viertel“, „3. Viertel“ und „letztes Viertel“ [inner table, inneres Feld und outer table, äußeres Feld – siehe Abbildung Seite 7].

Ziel des Spieles

Ausgehend von der Grundaufstellung versucht jeder Spieler seine 15 Steine durch geschicktes Ausnützen der Würfelzahlen so schnell wie möglich in sein letztes Viertel zu bringen und dann alle Steine aus dem Brett herauszuwürfeln. Gewinner ist, wem dies als Erstes gelingt. Die Spieler ziehen ihre Steine gegenläufig und versuchen, sich gegenseitig durch Blockieren von Zungen und durch Schlagen zu behindern.

Aufstellung und Zugrichtung

Die Grundaufstellung ist in der Abbildung auf Seite 7 gezeigt.

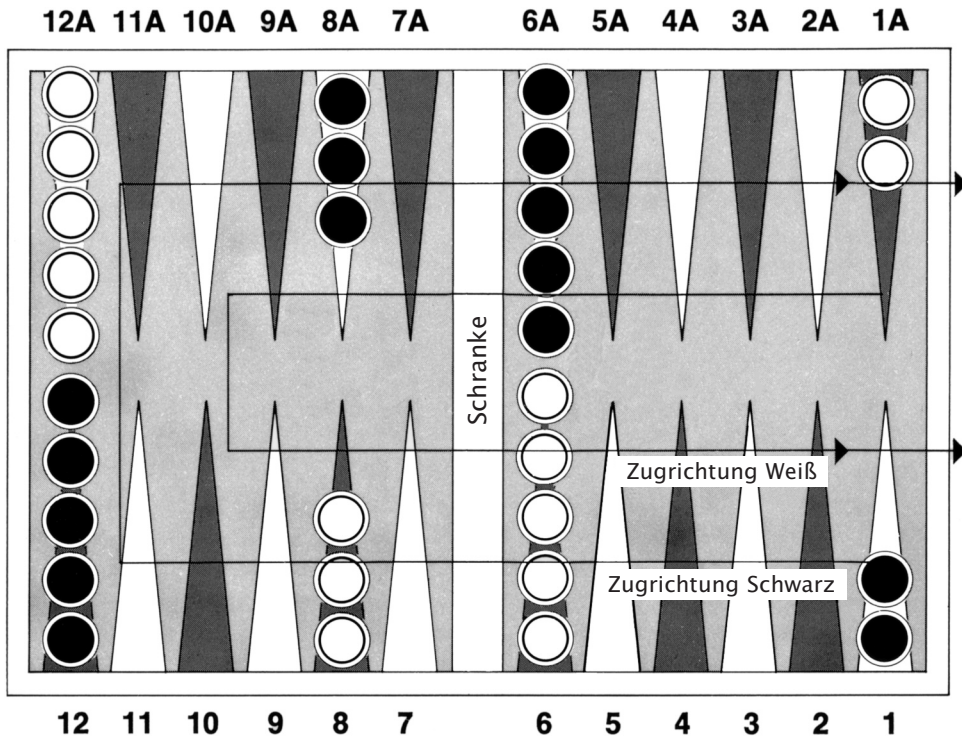
Spieler A spielt Weiß. Seine allgemeine Zugrichtung ist von 1A über 12A, 12 bis 1. Für Spieler A sind die Zungen 1A-6A sein 1. Viertel und die Zungen 6-1 sein letztes Viertel. Die beiden Steine auf 1A müs-



2. Viertel Weiß
(äußeres Feld Schwarz)

Spieler B
(Schwarz)

1. Viertel Weiß
(inneres Feld Schwarz)



(äußeres Feld Weiß)
3. Viertel Weiß

Spieler A
(Weiß)

(inneres Feld Weiß)
letztes Viertel Weiß

sen den gesamten Weg über alle 24 Zungen – bis ins letzte Viertel, dann aus dem Brett heraus – zurücklegen. Die 5 Steine auf 12A ziehen von dort über Zunge 12 bis ins letzte Viertel von Spieler A und von dort aus dem Brett heraus. Die restlichen Steine ziehen entsprechend.

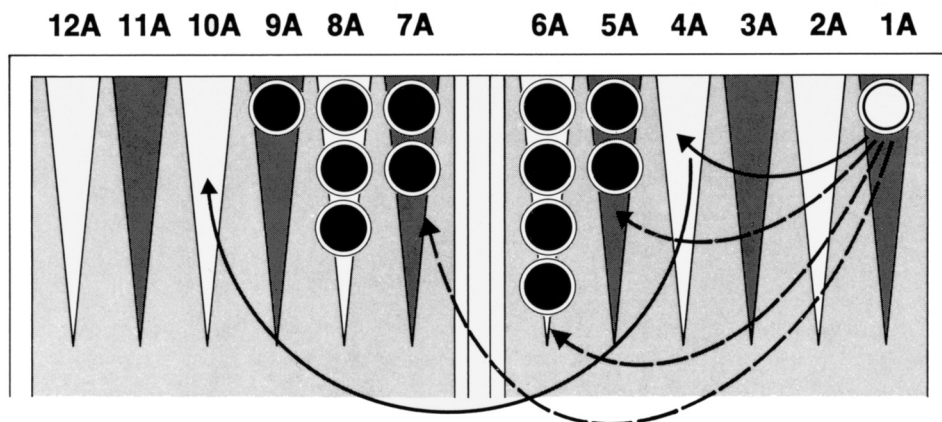
Spieler B spielt Schwarz. Seine allgemeine Zugrichtung ist von 1 über 12, 12A bis 1A. Die Zungen 1–6 sind sein 1. Viertel und die Zungen 6A–1A sein letztes Viertel. Die Spieler ziehen also ihre Steine aus der jeweiligen Anfangsstellung in gegenläufiger Richtung. Weiß zieht im Gegenuhrzeigersinn und Schwarz im Uhrzeigersinn. Man sollte sich mit die-

ser Aufstellung auch bei vertauschten Sitzplätzen vertraut machen. Folgende Faustregel gilt immer: Die dem Spieler gegenüberliegenden 2 letzten Steine sind immer Steine seiner Farbe. Die Zugrichtung für den Spieler ergibt sich daraus, dass dies die 2 am weitesten von seinem letzten Viertel entfernten Steine sind.

Dem Anfänger empfehlen wir, die Beispiele auf dem Brett nachzusetzen und die Züge nachzuspielen.

Spielbeginn

Zunächst wird ausgewürfelt, wer das Spiel eröffnet. Dabei würfeln beide Spieler mit 1 Würfel. Wer die höhere Zahl wirft, beginnt. Werfen beide Spieler



dieselbe Augenzahl – man nennt dies einen Pasch [doublet, Dublette] – müssen beide nochmals würfeln.

Ziehen

Grundsätzlich führen die Spieler abwechselnd jeweils 2 Züge aus, die sich nach den Würfelzahlen richten müssen. Für die 2 Züge des eröffnenden Spielers gelten die von beiden einzeln erwürfelten Zahlen. Für alle weiteren Züge würfelt jeder Spieler mit 2 Würfeln zugleich. Bei allen Zügen werden die von gegnerischen oder eigenen Steinen besetzten Zungen mitgezählt. Spielfeld ist die ganze Zunge. Es ist jedoch üblich, die Steine an den Brettrand zu rücken.

Die beiden Züge können mit 2 verschiedenen Steinen durchgeführt werden oder als fortgesetzter Zug mit einem Stein. Auch bei einem fortgesetzten Zug werden die Würfelzahlen nie als Summe verwendet; vielmehr handelt es sich um 2 einzelne Züge. Ist der 1. Zug nicht möglich, kann der gesamte fortgesetzte Zug nicht ausgeführt werden. Der Spieler kann frei entscheiden, in welcher Reihenfolge er die Würfelzahlen verwendet. Kann er jeweils nur einen der beiden Würfe verwenden, muss es der höhere Wurf sein. Ist dies nicht möglich, darf kein Zug ausgeführt werden und der Gegenspieler kommt an die Reihe. Jede Zunge darf nur von Steinen einer Farbe besetzt sein. Deshalb darf ein Stein nur dann gezogen werden, wenn die Zunge, auf der er ankommt, unbesetzt bzw. von Steinen der eigenen Farbe besetzt ist. Ein Zug ist

außerdem möglich, wenn dadurch ein einzelner gegnerischer Stein geschlagen werden kann (siehe Schlagen).

Beispiele:

Weiß eröffnet und ihm steht dafür der Wurf 6/4 zur Verfügung. Neben vielen anderen sind dann beispielsweise folgende Züge möglich (Grundaufstellung siehe Abbildung Seite 7):

ein Stein von 1A auf 7A (= 6er-Wurf) und ein Stein von 1A auf 5A (= 4er-Wurf). Kurznotierung W 6/4 = 1A-7A und 1A-5A.

Oder: ein Stein von 6 auf 2 (= 4er-Wurf) und ein Stein von 8 auf 2 (= 6er-Wurf). Kurznotierung W 6/4 = 6-2 und 8-2.

Oder: ein Stein von 12A auf 9 und derselbe Stein von 9 weiter auf 3. Kurznotierung W 6/4 = 12A-9-3.

Züge bei Pasch

Bei einem Paschwurf darf der Spieler die Augenzahl 4-mal ziehen. So können z.B. bei einem 3er-Pasch folgende Züge ausgeführt werden:

- ein Stein in 4-mal fortgesetztem Zug insgesamt 12 Zungen weiter.
- 4 Steine je 3 Zungen weiter; kommen mehrere Steine vom selben Ausgangspunkt, werden sie praktisch zusammen 3 Zungen weitergezogen.
- 2 Steine jeweils in einem fortgesetzten Zug 6 Zungen weiter.
- ein Stein in einmal fortgesetztem Zug 6 Zungen weiter und 2 weitere Steine je 3 Zungen weiter.



- ein Stein in 2-mal fortgesetztem Zug 9 Zungen weiter und ein Stein 3 Zungen weiter.

Wenn bei einem Pasch nicht alle 4 Züge gezogen werden können, müssen jedenfalls alle möglichen Züge gezogen werden; die verbleibenden Zugmöglichkeiten verfallen. Nach einem Pasch wird nicht nochmals gewürfelt.

Bänder

Ist eine Zunge mit 2 oder mehr Steinen besetzt, bilden diese Steine ein so genanntes Band [a block, to make a point, einen Point machen]. Als Band sind die Steine vor dem Geschlagenwerden sicher; die Zunge ist für den Gegenspieler blockiert. Hierzu folgendes Beispiel (siehe Abbildung Seite 8): Weiß will seinen Stein von 1A ziehen; er wirft 5/4. Weiß dürfte zwar $5 + 4 = 9$ Zungen weiter auf 10A ankommen, darf aber weder auf 5A noch auf 6A ziehen. Könnte er mit anderen Steinen ebenfalls keinen Zug ausführen, müsste er aussetzen und Schwarz käme an die Reihe.

Wenn Weiß in der gleichen Situation 6/3 wirft (ebenfalls = 9), darf er zunächst auf 4A und dann auf 10A ziehen. In umgekehrter Reihenfolge ist der Zug nicht möglich, da 7A blockiert ist. Gelingt es einem Spieler mehrere Bänder auf nebeneinander liegenden Zungen zu machen, nennt man dies eine *Brücke*. Im Gegensatz zum üblichen Zweck einer Brücke ist eine solche Stellung ein großes Hindernis für das Fortkommen des Gegenspielers. Eine Brücke über 6 Zungen [a prime] kann vom Gegenspieler überhaupt nicht überwunden werden. Er kann die Steine, die so festgehalten werden, erst weiterziehen, wenn die Brücke im Verlauf des Spiels wieder aufgelöst wird.

Schlagen

Wird ein Stein so gezogen, dass er *einzel*n auf einer Zunge steht, ist er für den Gegner schlagbar [to leave a blot, einen Blot machen]. Endet ein Zug auf einer Zunge, die von einem *einzelnen* gegnerischen Stein besetzt ist, wird dieser Stein geschlagen [to hit a blot, einen Hit machen]. In einem fortgesetzten Zug können mehrere Steine geschlagen werden (bis zu 4 Steine bei Pasch).

Beispiel: In der Situation von Abbildung Seite 8 kann Weiß mit dem Wurf 5/3 den einzelnen schwarzen Stein auf 9A schlagen; er zieht von 1A

auf 4A und von dort auf 9A. Geschlagene Steine werden vom Brett genommen und auf die Schranke gelegt. Diese Steine müssen anschließend den gesamten Durchlauf neu beginnen.

Einsetzen

Befinden sich geschlagene Steine eines Spielers auf der Schranke, muss er zunächst seine Würfe dafür verwenden, diese Steine wieder ins Brett einzusetzen. *Solange ein Spieler noch Steine auf der Schranke hat, darf er mit seinen übrigen Steinen im Brett keinen Zug ausführen.* Das Einsetzen geschieht im 1. Viertel des betreffenden Spielers und muss sich nach den Würfelzahlen richten.

Beispiel: Weiß hat 2 Steine auf der Schranke; er wirft 6/3. Ein Stein muss nun auf 6A und der 2. auf 3A eingesetzt werden. Ist 3A blockiert, kann nur ein Stein (auf 6A) eingesetzt werden; der 3er-Wurf verfällt und kann nicht für Züge im Brett verwendet werden. Ist die Zunge 6A durch ein Band blockiert, kann Weiß keinen der beiden Steine einsetzen, da der höhere Wurf gezogen werden muss, wenn nicht beide Würfe gezogen werden können. Gelingt es Schwarz, alle Zungen seines letzten Viertels durch eine Brücke zu blockieren, während Weiß einen Stein auf der Schranke hat, gibt es keinen Wurf, mit dem Weiß seinen Stein wieder ins Brett bringen könnte. Man nennt dies ein „Geschlossenes Brett“ [closed board]. Weiß braucht überhaupt nicht zu würfeln und setzt so lange aus, bis die Brücke von Schwarz wieder aufgelöst wird.

Selbstverständlich kann beim Einsetzen auch geschlagen werden, wenn man mit dem eingesetzten Stein auf einen einzelnen gegnerischen Stein trifft.

Ausspielen

Erst wenn ein Spieler alle 15 Steine in sein letztes Viertel gebracht hat, darf er mit dem Ausspielen [bearing off, Abtragen] der Steine beginnen. Hat er mit dem 1. seiner 2 Züge alle Steine ins letzte Viertel gebracht, darf er mit dem 2. Zug bereits mit dem Ausspielen beginnen.

Das Ausspielen muss sich ebenfalls nach den Würfelzahlen richten. Die Steine werden von den Zungen aus dem Brett genommen, die dem Wurf entsprechen – bei einem Wurf 6/5 also ein Stein von Zunge 6 (Weiß) bzw. 6A (Schwarz) und ein Stein von



5 bzw. 5A. Auch beim Ausspielen zählt der Pasch doppelt. Ausgespielte Steine werden neben dem Brett abgelegt. Das Ausspielen ist kein Zwang; man zieht es manchmal vor, Steine nachzurücken, z.B. mit einer 5 von 6 auf 1.

Es wird sich häufig ergeben, dass auf den Zungen, die dem Wurf entsprechen, kein Stein steht. Stehen auch auf den höheren Zungen keine Steine mehr, werden Steine von der nächstniedereren Zunge ausgespielt. Stehen aber auf einer noch höheren Zunge Steine, muss der Wurf dafür benützt werden, diese Steine „nachzurücken“. Hierzu folgendes Beispiel (siehe Abbildung Seite 11):

Weiß beginnt mit dem Ausspielen. Würfelt Weiß 6/4, spielt er einen Stein von Zunge 6 und einen von Zunge 4 aus. Würfelt er 6/5, spielt er einen Stein von Zunge 6 aus, kann aber von Zunge 5 keinen Stein ausspielen, da diese nicht besetzt ist. Stattdessen muss er den auf 6 verbleibenden Stein um 5 Zungen auf 1 nachrücken. Würfelt Weiß 5/3, muss er 2 Steine nachrücken, da diese beiden Zungen unbesetzt sind.

Wir nehmen nun an, dass in der hier gezeigten Situation die Steine auf Zunge 6 bereits ausgespielt wurden. Würfelt Weiß nun 5/4, spielt er einen Stein von Zunge 4 aus, da auf seinen höheren Zungen keine Steine mehr stehen. Außerdem spielt Weiß entsprechend dem 2. Wurf einen weiteren Stein von 4 aus. Bei einem 6er-Pasch oder 5er-Pasch würde Weiß in diesem Fall 4 Steine von Zunge 4 ausspielen.

Wenn ein weißer Stein geschlagen wird, während Weiß bereits am Ausspielen ist, muss Weiß diesen Stein erst wieder einsetzen und bis zum letzten Viertel vorrücken, bevor er das Ausspielen fortsetzen kann.

Ende des Spiels

Hat Weiß alle Steine ausgespielt, Schwarz aber nur einige, erringt Weiß einen einfachen Sieg. Beim Spielen um Einsätze wird damit der einfache Einsatz gewonnen. Der Gewinn zählt doppelt (Gammon), wenn der Gegner noch keinen seiner Steine ausgespielt hat und dreifach (Backgammon), wenn sich noch Steine des Gegners in seinem 1. Viertel befinden oder gar auf der Schranke.

Verdoppeln

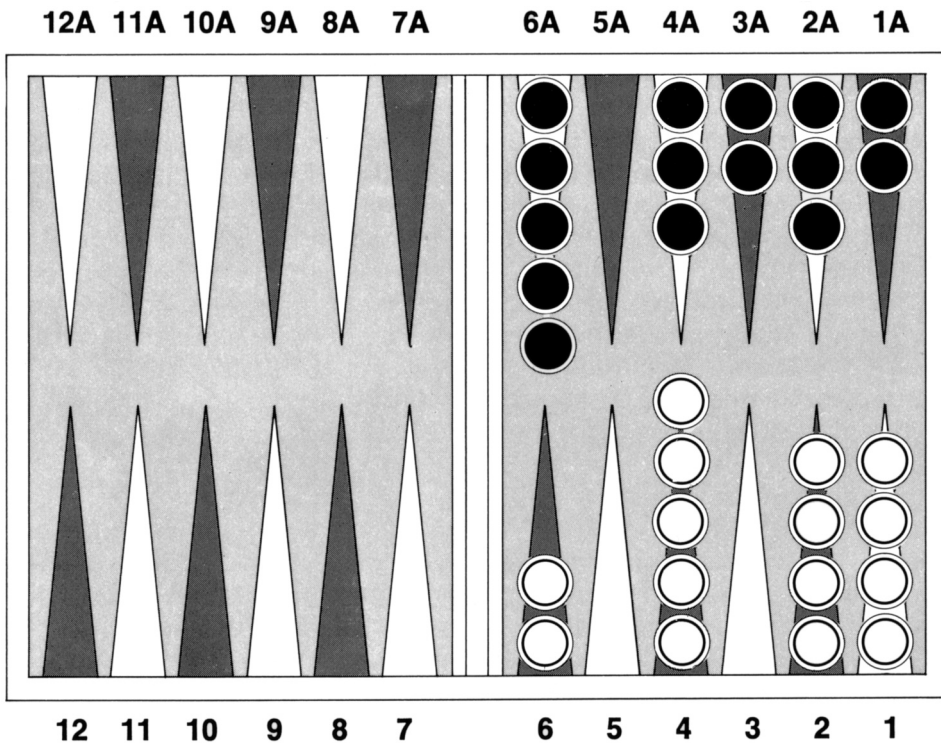
Beim Spielen um Einsätze werden Spieler, die den Reiz eines erhöhten, aber wohl kalkulierten Risikos schätzen, zum Dopplerwürfel greifen. Zu Beginn liegt der Würfel mit der Zahl 64 obenauf neben dem Spielbrett. Nach der Eröffnung ist jeder der beiden Spieler berechtigt, die 1. Verdoppelung anzukündigen. Man wird dies tun, wenn man glaubt, gegenüber dem Partner im Vorteil zu sein. Eine Verdoppelung muss jeweils vor dem Würfeln angekündigt werden.

Wenn Weiß die 1. Verdoppelung ankündigt, legt er den Dopplerwürfel mit der Zahl 2 obenauf neben die Brethälfte von Schwarz. Schwarz muss nun entweder die Verdoppelung annehmen oder das Spiel unverzüglich als verloren aufgeben. Im letzteren Fall gewinnt Weiß den einfachen Einsatz.

Da sich bei Backgammon das Blatt rasch wenden kann, wird Schwarz die Verdoppelung annehmen, wenn er glaubt, dass Weiß nur geringfügig im Vorteil ist. Schwarz legt dann den Dopplerwürfel direkt vor sich. Das Spiel wird jetzt um den zweifachen Einsatz fortgesetzt. Weiß sollte im Auge behalten, dass das Recht zur nächsten Verdoppelung nun bei Schwarz liegt! Will Schwarz im Verlauf des Spiels die 2. Verdoppelung ankündigen, legt er Weiß den Dopplerwürfel mit der Zahl 4 obenauf vor. Weiß muss das Spiel entweder sofort aufgeben, wobei er aufgrund seiner eigenen Verdoppelung den doppelten Einsatz verliert, oder annehmen. In diesem Fall wird das Spiel um den vierfachen Einsatz fortgesetzt. Das Recht zur 3. Verdoppelung liegt nun wieder bei Weiß. Es ist besonders wichtig, immer wieder abzuschätzen, wie weit man gegenüber dem Gegenspieler im Vor- oder im Nachteil ist. Sollte der Gegenspieler eine Verdoppelung anbieten, muss man genau darüber im Bilde sein, ob man annehmen oder aufgeben sollte. Da die Einsätze enorm steigen, ist es selten ratsam, mehr als 2-mal zu verdoppeln.

Strategie

Im Prinzip handelt es sich bei Backgammon um ein wohl organisiertes Rückzugsgefecht. Die am weitesten entfernten Steine auf 1A bzw. 1 sind am meisten gefährdet. Es ist wichtig, diese Steine in Sicherheit zu bringen und gleichzeitig Stellungen aufzubauen, die den Gegenspieler behindern. Man



sollte kein einseitiges Risiko eingehen, wenn man Steine vereinzelt und damit dem Schlagen aussetzt. Ein solcher Zug ist nur sinnvoll, wenn er für die folgenden Züge wichtige Vorteile verspricht, und das Schlagen dieses Steines sollte dem Gegenspieler auf lange Sicht Nachteile bringen.

Obwohl Backgammon mit Würfeln gespielt wird, ist es durchaus kein reines Glücksspiel. Der Erfolg hängt mindestens ebenso sehr von der geschickten Ausführung der Züge ab.

Die Eröffnungszüge werden bei völlig gleich verteilten Chancen durchgeführt. Es hängt deshalb vom Geschick des Spielers ab, ob er den vorliegenden Wurf richtig nützt.

Wir geben im Folgenden eine Liste der empfehlenswerten Eröffnungszüge. (Für Paschzüge können Empfehlungen nur bedingt gegeben werden, da immer die Eröffnungszüge vorausgegangen sind):

$$6/6 = 2 \times 1A-7A \text{ und } 2 \times 12A-7$$

$$5/5 = 2 \times 12A-8-3$$

$$4/4 = 2 \times 1A-5A \text{ und } 2 \times 12A-9$$

$$3/3 = 2 \times 1A-4A \text{ und } 2 \times 8-5$$

$$2/2 = 2 \times 1A-3A-5A$$

$$1/1 = 2 \times 8-7 \text{ und } 2 \times 6-5$$

$$6/5 = 1A-7A-12A$$

$$6/4 = 1A-5A \text{ und } 1A-7A$$

$$6/3 = 1A-4A \text{ und } 1A-7A$$

$$6/2 = 1A-3A \text{ und } 1A-7A$$

$$6/1 = 12A-7 \text{ und } 8-7$$

$$5/4 = 1A-5A \text{ und } 12A-8$$

$$5/3 = 8-3 \text{ und } 6-3$$

$$5/2 = 12A-8 \text{ und } 12A-11$$

$$5/1 = 1A-2A-7A$$

$$4/3 = 12A-10 \text{ und } 12A-9$$

$$4/2 = 8-4 \text{ und } 6-4$$

$$4/1 = 1A-2A \text{ und } 12A-9$$

$$3/2 = 12A-10 \text{ und } 12A-11$$

$$3/1 = 8-5 \text{ und } 6-5$$

$$2/1 = 1A-3A-4A$$

oder

$$12A-11 \text{ und } 6-5$$



Obwohl vom Gegner blockierte Zungen immer neue Situationen schaffen, ist es nützlich, sich mit der mathematischen Wahrscheinlichkeit der erzielbaren Würfe vertraut zu machen. Die Möglichkeiten zum gezielten Ausbau von Stellungen und die Gefahr, geschlagen zu werden, hängen weniger vom Gesamtwert der Würfe ab, als von der durchschnittlichen Häufigkeit der möglichen Einzelzüge.

Die folgende Aufstellung zeigt diese Möglichkeiten.

Entfernung von einer bestimmten Zunge:

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

Mögliche passende Würfe:

11 12 14 15 15 17 6 6 5 3 2 3

Häufigkeit in %:

31 33 39 42 42 47 17 17 14 8 6 8



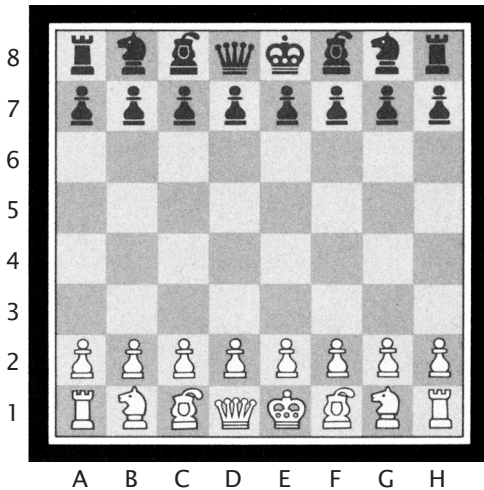
Brettspiele

Schach

Brettspiel für 2 Spieler

Spielmaterial:

Schach / Dame–Spielplan,
je 16 Schachfiguren in 2 Farben



Wenn man dieses Spiel mit dem Attribut „das königliche Spiel“ versieht, dann gewiss nicht allein deswegen, weil Könige die Hauptfiguren der beiden Parteien sind, sondern weil Schach das edelste, eleganteste und anspruchsvollste Spiel ist, dem kaum ein anderes ebenbürtig ist. Wohl kein anderes Spiel fasziniert den Menschen so wie das Schachspiel, keines wäre besser geeignet, die Erfindungsgabe des Menschen zu dokumentieren.

Dame und Schach werden auf dem gleichen Plan mit 64 Feldern gespielt, sind aber nicht zur selben Zeit entstanden. Schach ist sehr viel älter und wurde vermutlich im Orient entwickelt.

Im Folgenden werden die Grundregeln des Schachspiels erläutert. Wer sich intensiver mit dem Schachspiel beschäftigen will, wird zu anderen Veröffentli-

chungen greifen müssen. Es gibt zahlreiche Bücher über die Herkunft und Entwicklung des Spiels und der Figuren. Ebenso gibt es nahezu unzählbare Publikationen, die von den Grundregeln des Spiels bis zu raffinierten Taktiken der Spieleröffnung oder der Endkämpfe führen. Wer bereit ist zu spielen, wird sehr rasch der Faszination des Spiels erliegen und von sich aus darangehen, die theoretischen Kenntnisse zu vertiefen.

Ziel des Spiels

Spielziel ist es, mit einer oder mehreren Figuren den König des Gegners so anzugreifen, d.h. ihm „Schach“ zu bieten, dass diesem jede Möglichkeit genommen ist, der Bedrohung durch die feindlichen Steine zu entkommen. Der König ist dann „matt“, d.h. „tot“, und die Partie ist für die Gegenseite gewonnen.

Die Spielfiguren

Ein Spieler hat 16 weiße, der andere 16 schwarze Spielfiguren: je 7 Offiziere, einen König und 8 Bauern. Die Offiziere heißen: Dame, Läufer (2), Springer (2) und Turm (2).

Die Aufstellung der Figuren ist aus der Abbildung links zu ersehen.

Das Schachfeld im Dame–Spielplan ist mit einer weißen Linie gekennzeichnet.

Merke: schwarze Dame = schwarzes Feld D8, weiße Dame = weißes Feld D1.

Die Bewegung der Figuren

Alle Offiziere und der König können sich vorwärts und rückwärts bewegen.

König:

immer nur 1 Feld in alle Richtungen.

Dame:

die stärkste Figur; sie kann gerade und schräg laufen, so weit die Felder frei sind.

Läufer:

kann nur schräg laufen, so weit die Felder frei sind. (Ein auf einem weißen Feld stehender Läufer kann nie



auf ein schwarzes Feld gelangen, ein auf einem schwarzen Feld stehender nie auf ein weißes!)

Springer:

springt 2 Felder weiter und von da aus eines zur Seite. Der Springer ist die einzige Figur, die über eigene und fremde Steine hinwegspringen darf.

Turm:

kann so weit gehen, wie freie Felder vor ihm liegen, jedoch nur in gerader Richtung, waagrecht und senkrecht.

Bauern:

Die Bauern gehen nur vorwärts. Sie dürfen aus der Ausgangsposition 2 Felder vorrücken – wahlweise auch nur 1 Feld –, danach immer nur 1 Feld in gerader Richtung.

Das Schlagen

Auf jedem Feld darf nur eine Figur stehen. Will man ein vom Gegner besetztes Feld einnehmen, kann die gegnerische Figur durch eine eigene geschlagen werden (entsprechend der Zugmöglichkeit). Das Schlagen ist nicht Zwang; geschlagene Figuren werden aus dem Spiel entfernt. Der König darf als einzige Figur zwar schlagen, kann aber nie selbst geschlagen werden. Bauern können schräg vor ihnen stehende gegnerische Figuren schlagen. Die Zugrichtung der Bauern beim Schlagen ist anders als beim Ziehen: Bauern können nur 1 Feld schräg vor ihnen stehende Figuren schlagen.

Sonderregeln für Bauern

Das Schlagen „en passant“: Hat ein Bauer bereits die Mitte des Spielplans um ein Feld überschritten, kann er einen gegnerischen Bauern, der aus der Ausgangsstellung zwei Felder vorrückt und dabei neben ihm zu stehen kommt, „en passant“ schlagen, indem er in das Feld hinter den gegnerischen Bauern zieht und jenen vom Spielfeld entfernt. Man schlägt also den Bauern, als ob er aus der Ausgangsstellung nur ein Feld vorgerückt wäre. Diese Regel gilt jedoch nur im darauf folgenden Zug; danach verfällt die Schlagmöglichkeit.

Bauernumwandlung: Gelangt ein Bauer auf die letzte Felderreihe des Gegners, die 8. Linie oder 1. Linie, muss der Bauer sofort in einen eigenen Offizier umgewandelt werden, d.h. entweder in Dame, Turm, Läufer oder Springer (kann auch, falls entsprechende Figur noch nicht vorrätig, symbolisch darge-

stellt werden, z.B. Turm umgedreht = Dame).

Die Rochade

Nur wenn Turm und König noch nicht bewegt wurden und zwischen beiden keine Figuren stehen, kann rochiert werden, d.h. man rückt zuerst den König um 2 Felder (kurze Rochade) bzw. 3 Felder auf der anderen Seite (lange Rochade) Richtung Turm und lässt diesen über den König auf dessen Nachbarfeld springen. Die beiden Bewegungen gelten als ein Zug.

Es darf grundsätzlich nicht rochiert werden, wenn

- a) König und/oder der entsprechende Turm schon vorher einen Zug getan haben,
- b) König und Turm dabei auf oder über ein Feld gehen müssen, das von einer gegnerischen Spielfigur bedroht ist,
- c) dem König eben „Schach“ geboten wurde.

Schach und Matt

Der König darf nicht auf ein Feld, das vom Gegner bedroht wird. Greift der Gegner mit einer seiner Spielfiguren den feindlichen König an (Schlagdrohung), ruft er „Schach!“, um auf die Drohung aufmerksam zu machen. Der Angegriffene kann diese Drohung abwehren, wenn er

- a) seinen König schützt, indem er eine eigene Figur zwischen den Angreifer und seinen König stellen kann,
- b) den Angreifer schlagen kann,
- c) mit dem König auf ein nicht vom Gegner bedrohtes Feld ausweichen kann.

Sind alle 3 Schutzmaßnahmen nicht mehr möglich, so ist der König schachmatt und die Partie verloren.

Remis und Patt

„Remis“ endet ein Spiel, wenn beide Parteien auf Grund der Stellung oder des nicht ausreichenden Figurenmaterials keine Möglichkeiten haben bzw. sehen, den gegnerischen König matt zu setzen.

„Patt“ endet ein Spiel, wenn ein Spieler am Zug ist, dessen König und sonstiges Figurenmateriale so blockiert sind, dass sie keine Zugmöglichkeit mehr haben, während der König selbst nicht im „Schach“ steht, also nicht direkt bedroht wird.

Sowohl „Remis“, „Patt“, ein so genanntes Dauerschach (immerwährendes Schachgeben) sowie dreifache Zugwiederholungen bei unveränderter Stellung werden als „Unentschieden“ gewertet.



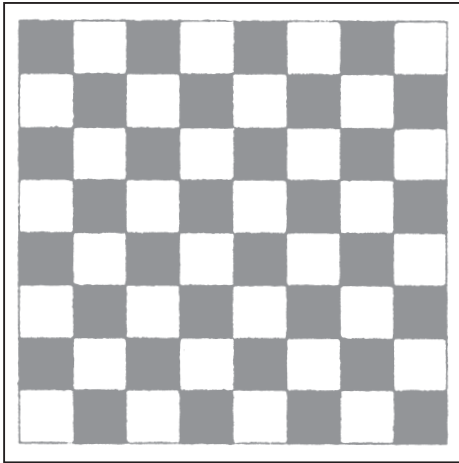
Dame

Brettspiel für 2 Spieler

ab 10 Jahren

Spielmaterial:

Damespielplan, 12 weiße und
12 schwarze Steine

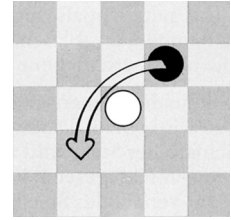


Der Ursprung des Damespiels lässt sich im Dunkel der Vergangenheit nicht eindeutig fixieren. Die Legende berichtet, Palamedes habe das Damespiel während der Belagerung von Troja erfunden, um die unglücklichen, in der Stadt eingeschlossenen Damen zu unterhalten. Dame und Schach werden auf dem gleichen Plan gespielt, dennoch sind diese beiden Spiele nicht zur selben Zeit entstanden. Schach ist sehr viel älter und wurde vermutlich im Orient entwickelt. Dame ist dagegen in Europa entstanden, und zwar wohl erst im Mittelalter in Spanien. In alten spanischen Spielbüchern liest man von „Juego de las damas“, wobei „dama“ Stein (Spielstein) bedeutet. Obwohl das Damespiel bei uns populär ist, wird es oft zu Unrecht als harmloser Zeitvertreib abgetan. Das liegt zur Hauptsache daran, dass das Spiel in Deutschland nach vereinfachten Regeln gespielt wird.

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 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 überspringen hätte 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 er nicht mehr ziehen kann, ist Sieger.



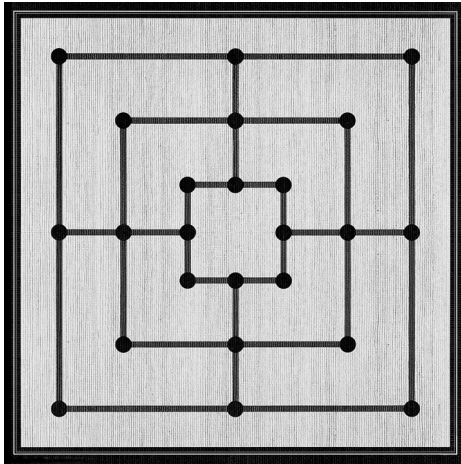
Mühle

Brettspiel für 2 Spieler

ab 10 Jahren

Spieldmaterial:

Mühlespielplan, 9 weiße und 9 schwarze Steine



Mühle zählt zu den ältesten Spielen der Welt. Archäologische Funde belegen dies: Den ältesten Mühlespielplan fand man eingeritzt in eine Dachplatte eines ägyptischen Tempels, der vor mehr als 3000 Jahren erbaut wurde.

Bei Ausgrabungen in Troja wurde ebenfalls ein Mühlespielplan gefunden. Auch in Ceylon und in Norwegen entdeckte man sehr alte Hinweise auf das Mühlespiel. In Norwegen fand man einen holzgeschnitzten Mühlespielplan, der als Grabbeigabe einem Wikinger-König auf sein Totenschiff mitgegeben worden war.

Der besondere Vorzug dieses Spiels liegt darin, dass es auch von ungeübten Spielern rasch erlernt werden kann.

Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, die Steine des Gegenspielers 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.

Wenn alle Steine gesetzt sind, wird gezogen und zwar abwechselnd mit einem Stein von einem Punkt zu einem benachbarten freien Punkt. Dabei wird ebenfalls versucht, Mühlen zu bilden. Sobald ein Spieler eine Mühle geschlossen hat, darf er einen gegnerischen Stein vom Brett nehmen, wobei dieser Stein aber nicht Teil einer Mühle sein darf. Ein vom Spielbrett entfernter Stein darf nicht mehr ins Spiel gebracht werden.

Bestehende Mühlen werden geöffnet, indem ein Stein bis zum nächsten Punkt gezogen wird, und geschlossen, indem er wieder zu seinem Ausgangspunkt zurückgesetzt wird. Beim Öffnen der Mühle ist darauf zu achten, dass kein gegnerischer Stein den verlassenen Punkt besetzen kann.

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.

Ende des Spiels

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.



Dominospiel

Domino

Legespiel für 2–6 Spieler

Spielmaterial:

28 Dominosteine

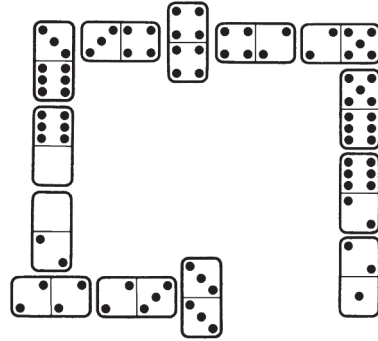
Die Herkunft des Dominospiels kennt man nicht genau. Manche sind der Auffassung, es sei im Jahre 1120 von einem chinesischen Staatsmann erfunden worden. Der damalige Kaiser Wei-tung aber habe es mit der Spielregel in seiner Schatzkammer verschlossen und erst sein Sohn Kao-tung habe es 1127 freigegeben. Andere meinen, ein Abbé namens Domino sei der Erfinder oder der Name stamme von dem gemusterten Gewand der Domherren, das sie während der Abendandacht und dem Gesang „Dixit dominus domini“ trugen.

Heute ist das Dominospiel auf der ganzen Welt bekannt und beliebt. Man spielt es auf die verschiedenartigste Weise: als ganz einfaches Kinderspiel, als spannungsgeladenes Gruppenspiel oder als hochinteressantes Einsiedlerspiel. Im Laufe der Zeit wurden immer neue Spielarten entdeckt und viele große Geister zerbrachen sich bei deren Entwicklung und Lösung die Köpfe. Besonders beliebt ist das Spiel in Spanien und Frankreich. Dort spielt man es in den Cafés, wo sich die Männer oft stundenlang mit den Dominosteinen beschäftigen.

Folgende Spielregeln wurden mit freundlicher Genehmigung der Autoren aus dem Buch „Das Domino-Spiel“ von Bernward Thole und Tom Werneck übernommen: Malteser Kreuz, Block-Domino, Bergen, Muggins, Alles oder nichts, Bingo und Canton.

Grundregel

Die 28 Steine werden verdeckt auf den Tisch gelegt und gemischt. Jeder Spieler zieht einen Stein. Wer den höchsten Wert gezogen hat, wird die Partie beginnen. Danach werden alle Steine nochmals gemischt und wie folgt verteilt: Bei 2 Spielern erhält jeder 8 Steine, bei 3 oder 4 Spielern jeder 5, bei 5 oder 6 Personen jeder 4 Steine.



Jeder Spieler nimmt die betreffende Anzahl von Steinen und stellt sie vor sich auf, ohne den Mitspielern Einblick zu gewähren. Die übrigen Steine bleiben verdeckt als „Talon“ (Vorrat) in der Mitte liegen.

Spielziel ist es, als 1. Spieler alle gezogenen Steine loszuwerden. Der 1. Spieler eröffnet mit einem beliebigen Stein seiner Wahl. Er legt diesen Stein offen aus und darf, wenn er einen passenden hat, gleich den zweiten Stein anlegen. Unter passend versteht man, dass Felder mit gleicher Augenzahl aneinandergefügt werden. Liegt z.B. der Stein 6/5 auf dem Tisch, so muss der Spieler entweder nach links einen Stein mit 6 oder nach rechts einen Stein mit 5 Augen anlegen. Ein Doppelstein, d.h. ein Stein mit gleichen Punktzahlen auf beiden Hälften (Feldern), wird nicht Ende an Ende, sondern quer angelegt. Wer einen Doppelstein anlegt, darf gleich einen 2. Stein anlegen, der auf einer Hälfte die Punktzahl des Doppelsteins aufweist. So wird reihum angelegt. Wenn ein Spieler keinen passenden Stein hat, muss er aus dem Talon einen Stein aufnehmen. Wenn auch dieser Stein nicht passt, muss weiter „gekauft“ werden, bis ein Stein verwendet werden kann.

Das Spiel ist zu Ende, wenn ein Spieler all seine Steine abgelegt hat. Er bekommt die Gesamtpunktzahl aller Reststeine seiner Mitspieler gutgeschrieben.



Kartenspiele

Mau-Mau

Für 3 – 6 Spieler

Spielmaterial:

ein Kartenspiel mit 32 Blatt

Jeder Spieler bekommt nach dem Mischen einzeln 5 Karten. Eine Karte wird offen neben den verdeckten Rest gelegt. Der 1. Spieler (links vom Kartengeber) muss nun eine Karte auf die offene Karte ablegen, und zwar:

- entweder eine Karte in der gleichen Farbe (auf Pik muss eine Pik-Karte, auf Herz eine Herz-Karte gelegt werden)
- oder eine Karte im gleichen Zahlenwert (auf eine Dame eine Dame, auf eine Zehn eine Zehn beliebiger Farbe).

Wenn ein Spieler weder eine passende Farbe noch einen passenden Zahlenwert, dafür aber einen Buben hat (von irgendeiner Farbe), legt er diesen Buben ab und kann damit gleichzeitig bestimmen, welche Farbe der nächste Spieler ablegen muss.

Wenn der Spieler aber weder mit Farbe noch mit dem Zahlenwert bedienen kann und auch keinen Buben besitzt, muss er eine Karte vom verdeckten Stoß aufnehmen. Kann diese Karte abgelegt werden, muss bedient werden. Passt die Karte nicht, muss der Spieler die Karte behalten und das Spiel geht an den linken Nachbarn weiter.

Eine besondere Bedeutung haben dabei die Sieben und die Acht. Wenn ein Spieler eine Sieben ablegt, muss der folgende Spieler 2 Karten vom Stoß aufnehmen – darf aber keine Karte ablegen. Wenn ein Spieler eine Acht ablegt, muss der nächste Spieler einmal aussetzen. Wann man eine Sieben oder Acht ablegen will, bleibt einem selbst überlassen.

Es empfiehlt sich, die Buben möglichst lange aufzuheben, damit man gegen Ende des Spiels eine günstige Kartenfarbe verlangen kann – eine Farbe, die man selber bedienen kann, von der man aber auch hofft, dass sie den Mitspielern ungelegen kommt.

Wer als Erster seine letzte Karte ablegt, ruft „Mau“ und beendet damit das Spiel. Die übrigen Spieler müssen nun die Werte ihrer restlichen Karten zählen: Sieben, Acht, Neun und Zehn zählen nach ihrem Wert, für den Buben gibt es 2, die Dame 3, den König 4 und das Ass 11 Punkte – natürlich als Minuspunkte!

Wer das Spiel mit einem Buben beenden kann, ruft „Mau-Mau“: Nun werden die Minuspunkte der Mitspieler doppelt gezählt. Wenn ein Spieler 100 Minuspunkte erreicht hat, ist das Spiel beendet.

Rommé

Für 2 – 6 Spieler

Spielmaterial:

ein Kartenspiel mit 104 Blatt und 2 x 3 Jokern

Die insgesamt 110 Karten werden gut gemischt. Der Geber wird durch eine Loskarte bestimmt. Jeder Spieler erhält 13 Karten. Die übrigen Karten werden mit der Rückseite nach oben in die Mitte des Tisches auf einen Stapel (Talon) gelegt. Die oberste Karte liegt aufgedeckt daneben.

Es geht darum, die Karten in eine Reihenfolge zu bringen; dazu werden sie in „Sätzen“ oder „Sequenzen“ ausgelegt.

Zu einem „Satz“ gehören 3 oder 4 Karten gleichen Wertes, aber verschiedener Farben, zum Beispiel Kreuz-, Pik-, Herz- und Karo-Acht.

Zu einer „Sequenz“ gehören 3 oder mehr im Wert aufeinander folgende Karten derselben Farbe, zum Beispiel Karo-Ass, -Zwei, -Drei.

Joker können jede beliebige Karte ersetzen, die zur Bildung eines Satzes oder einer Sequenz nötig ist.

Der linke Nachbar des Gebers beginnt. Er zieht eine Karte vom Talon oder er nimmt die offene Karte. Dann legt er eine nicht benötigte offen neben dem Stapel wieder ab. Der folgende Spieler kann nun diese offene oder die oberste Karte des Talons aufnehmen und muss dann dafür auch wieder eine Karte able-



gen. Kann ein Spieler im Verlauf der Partie eine abgeworfene Karte eines seiner Mitspieler gebrauchen, meldet er seinen Wunsch an, indem er schnell 2-mal auf den Tisch klopf. Wer zuerst klopf, darf die Karte nehmen, jedoch nur mit Erlaubnis des Spielers, der nach der Regel an der Reihe ist. Man muss dazu aber noch zwei Karten vom verdeckten Stoß nehmen. Das Klopfen unterbricht die normale Reihenfolge nicht.

Für das erste Auslegen in einer Partie benötigt jeder Spieler 40 Punkte. Die 40 Punkte können auf mehrere Sätze oder Sequenzen verteilt sein. Hierbei zählen: Ass = 11 Punkte im Satz oder in einer Sequenz mit König, ohne König jedoch nur einen Punkt; Bube, Dame, König je 10 Punkte und Zwei bis Zehn jeweils so viele Punkte, wie sie anzeigen. Der Joker zählt so viele Punkte, wie die Karte, die er ersetzt.

Im weiteren Spielverlauf darf jeder Teilnehmer, der bereits einmal mit 40 Punkten herauskam, weitere Sätze und Sequenzen auflegen, auch wenn sie weniger als 40 Punkte zählen. Er darf außerdem passende Karten an bereits liegende Sätze oder Sequenzen anlegen oder sogar liegende Joker austauschen, indem er die entsprechende Karte dafür anlegt – dies alles auch bei den von seinen Mitspielern ausgelegten Karten.

Wer als Erster alle Handkarten auf diese Weise ausgespielt hat und die letzte Karte auf den Abwurfstapel gelegt hat, meldet „Rommé“ und beendet damit die Partie.

Während eines Spiels können mehrere Partien gespielt werden. Man vereinbart eine bestimmte Zeitdauer oder Punktzahl. Nach Abschluss jeder Partie werden jedem Teilnehmer die in der Hand behaltenen Punkte als Minuspunkte notiert. Hierbei zählen das Ass immer 11 Punkte, Joker 20 Punkte und alle übrigen Karten wie oben.

Bei „Hand-Rommé“ zählen alle Minuspunkte doppelt. „Hand-Rommé“ erzielt der Spieler, wenn er, ohne vorher schon ausgelegt zu haben, all seine Handkarten auf einmal aus- und anlegt, auch wenn die Punktwerte seiner ausgelegten Karten nicht 40 erreichen. Gelingt ein „Hand-Romme“, bevor ein anderer Spieler überhaupt Karten ausgelegt hat, so zählen alle Minuspunkte dreifach.

Poker

Für 2–8 Spieler

Spielmaterial:

ein Kartenspiel mit 52 Blatt

Poker gehört ohne Zweifel zu den interessantesten Karten-Glücksspielen. Es erhielt die heute gültigen Regeln im vorigen Jahrhundert in den Vereinigten Staaten. Nicht zuletzt durch zahlreiche Westernfilme ist dieses Spiel außerordentlich populär.

Das Pokerspiel erhält seinen besonderen Reiz dadurch, dass der Spielausgang nicht nur von einer günstigen Kartenverteilung abhängt, sondern vor allem von der Fähigkeit der Spieler, ihre Gegner zu bluffen. Wer es am besten versteht, seine Gegner über den wahren Wert seiner Karten zu täuschen, indem er keine Erregungen, das berühmte „Poker-Face“ zeigt, ist im Vorteil. Nervenstärke und Selbstbeherrschung entscheiden oft unabhängig von der Kartenverteilung das Spiel.

Es gibt zahlreiche Spielarten des Pokers; wir wollen hier die beiden wichtigsten, den Draw Poker und den Stud Poker, erklären.

Grundsätzliches

Die Karten-Kombinationen

Beim Pokern wird nicht gestochen, werden keine Karten ausgelegt: Es entscheidet die Zusammensetzung der jedem Spieler zugeteilten Handkarten und die Einschätzung dieser Karten gegenüber denen der Mitspieler.

Die Reihenfolge der Karten ist die übliche: Ass, König, Dame, Bube, Zehn, Neun, Acht, Sieben, Sechs, Fünf, Vier, Drei und Zwei. Das Ass kann auch als Eins eingesetzt werden.

Voraussetzung für die Teilnahme an einer Pokerpartie ist die Kenntnis der verschiedenen Kartenkombinationen. Da jeder Spieler das Spiel immer mit 5 Karten macht, setzen sich beim Pokern alle Kartenfolgen aus 5 Karten zusammen.

Mathematiker haben errechnet, dass es für die Zusammensetzung dieser 5 Karten rund $2^{1/2}$ Millionen Möglichkeiten gibt.



Die 8 Kartenkombinationen, die heute international gespielt werden, setzen sich, beginnend mit dem höchsten Wert, wie folgt zusammen:

1. Straight Flush oder Farbensequenz

Der Straight Flush sind 5 Karten einer Farbe in ununterbrochener Reihenfolge, z.B. Herz-Neun, Herz-Zehn, Herz-Bube, Herz-Dame und Herz-König. Haben mehrere Spieler einen Straight Flush, was allerdings sehr selten vorkommt, entscheidet die höchste Karte über den Wert: Ein Straight Flush mit einem Ass ist besser als ein Straight Flush, der bei der Zehn beginnt.

Ein Straight Flush, der mit einem Ass beginnt, wird als Royal Flush bezeichnet.

Das Ass kann auch als Eins eingesetzt werden, z.B. Karo-Fünf, Karo-Vier, Karo-Drei, Karo-Zwei, Karo-Ass.

Jeder Straight Flush schlägt jede Kombination Four of a Kind und was darunter ist.

2. Four of a Kind oder 4 Gleiche

Diese Kartenfolge besteht aus 4 Karten des gleichen Wertes und einer beliebigen 5. Karte, z.B. Pik-Sieben, Herz-Sieben, Karo-Sieben, Kreuz-Sieben, Karo-Dame.

Haben mehrere Spieler 4 Gleiche, so entscheidet der höhere Kartenwert, z.B. sind 4 Gleiche mit Damen mehr wert als mit Buben.

Jede Kombination Four of a Kind schlägt jedes Full House und was darunter ist.

3. Full House oder volle Hand

Hierfür sind 3 Karten gleichen Wertes und 2 Karten eines anderen Wertes notwendig, z.B. Pik-Bube, Herz-Bube, Karo-Bube und Karo-Vier, Herz-Vier.

Die volle Hand besteht also aus 3 Gleichen und einem Paar.

Haben 2 oder mehr Spieler eine volle Hand, entscheidet die Höhe der 3 Gleichen. Jedes Full House schlägt jeden Flush und was darunter ist.

4. Flush oder Farbe

Diese Kombination besteht aus 5 Karten der gleichen Farbe, wobei die Werte der einzelnen Karten gleichgültig sind, z.B. Pik-Ass, Pik-Bube, Pik-Sieben, Pik-Sechs und Pik-Drei.

Wenn 2 oder mehr Spieler einen Flush haben, ent-

scheidet die höchste Karte. Ist diese gleich, entscheidet die zweithöchste Karte usw. Jeder Flush schlägt jeden Straight und was darunter ist.

5. Straight oder gemischte Sequenz oder Straße

Dies ist eine ununterbrochene Folge von Karten in verschiedenen Farben, z.B. Pik-König, Herz-Dame, Karo-Bube, Karo-Zehn, Kreuz-Neun.

Auch hier entscheidet die Karte mit dem höchsten Wert, wenn 2 Spieler einen Straight besitzen. Der höchste Straight ist Ass, König, Dame, Bube, Zehn und der niederste Fünf, Vier, Drei, Zwei, Ass.

Jeder Straight schlägt jede Kombination Three of a Kind und was darunter ist.

6. Three of a Kind oder 3 Gleiche

Für 3 Gleiche braucht man eine Kombination aus 3 ranggleichen Karten, z.B. Herz-Acht, Pik-Acht, Karo-Acht, Herz-Dame und Pik-König.

Wenn 2 oder mehr Spieler 3 Gleiche besitzen, entscheidet die Höhe der Kartenwerte: 3 Gleiche mit Königen zählen mehr als mit Buben.

Jede Kombination 3 Gleiche schlägt jede Kombination 2 Paare und was darunter ist.

7. Two Pairs oder 2 Paare

Diese Kartenhand setzt sich zusammen aus je 2 Karten gleichen Ranges und einer beliebigen 5. Karte, z.B. Pik-Ass, Karo-Ass, Herz-Sechs, Kreuz-Sechs und Karo-König.

Wenn 2 oder mehr Spieler über „Two Pairs“ verfügen, entscheidet das höhere Paar. Sollte auch dieses Paar noch gleich sein, entscheidet die Höhe des 2. Paares. Sollte auch dieses Paar noch gleich sein, wird die Entscheidung von der 5. Karte getroffen.

Jede Kombination Two Pairs schlägt jede ein Paar und was darunter ist.

8. One Pair oder ein Paar

Dazu braucht man nur ein Paar und dazu 3 beliebige weitere Karten, z.B. Herz-Acht, Karo-Acht, Herz-König, Kreuz-Bube und Pik-Dame.

Bei Gleichheit des Paares entscheidet die höchste der 3 Nebenkarten.

Etwa jede 2. Kartenhand, die man beim Pokern erhält, besteht nur aus 5 nicht zueinander passenden Kar-



ten. Der Wert einer solchen Hand bestimmt sich nach dem Wert der höchsten Karte.

Absolut identische Kartenkombinationen führen zu einem Unentschieden. Die Farben der Karten (Pik, Herz, Karo, Kreuz) spielen keine Rolle.

Geschicklichkeitsspiel

Mikado

**Geschicklichkeitsspiel
für beliebig viele Teilnehmer
ab 6 Jahren**

Spielmaterial:

41 Mikado-Stäbchen

1. Die 41 Stäbchen werden in die Hand genommen, und zwar so, dass die Faust auf der Tischplatte liegt und die Stäbchen oben hervorragen. Durch plötzliches Öffnen der Faust fallen die Stäbchen durcheinander auf den Tisch. Die Vorbereitungen sind jetzt getroffen.
2. Der Spieler, der die Stäbchen geworfen hat, fängt an und bemüht sich, mit den Fingern ein Stäbchen nach dem anderen wegzunehmen, ohne ein weiteres Stäbchen zum Bewegen zu bringen.
3. Hat der Spielende einen Mandarin erreicht, darf er sich diesen zu Hilfe nehmen, was oft Erleichterung bringt.
4. Das Hauptbestreben, den Mikado zu ergattern, gibt dem Spielenden nicht nur hohe Punktezahl, sondern er darf bei ungünstiger Lage mit dem Mikado bis zu 3-mal den Stäbchenstapel „aufwerfen“, um sich eine bessere Stellung zu schaffen.
5. Der Mikadobesitzer darf sich beim „Nehmen“ sogar von seinem Platz erheben, die anderen Spieler nicht.

6. Der Spieler bleibt am Spiel bis zum „Wackler“, hier beginnt der nächste Spieler. Der glückliche Spieler, der alle 170 Punkte erreicht, darf weiter aufwerfen.
7. Der nächstfolgende Spieler wirft stets den ganzen Stäbchenstapel auf.
8. Bei einem schlechten Wurf ist Wiederholung gestattet – oder nicht. Maßgebend ist die Abmachung.
9. Die Spielregeln sollten streng eingehalten werden, sie sind für jeden Mitspielenden gleich.
10. Das Spiel kann auch nach Zeit gespielt werden.
11. Ungespitzte Stäbchen können gespitzt werden. Dann ist es leichter, die Stäbchen an den Spitzen herunterzudrücken und zu heben.

Man spielt um Punkte, die addiert, aufgeschrieben und abgerechnet werden. Man kann auch nach jeder Spielrunde die Siegerehrung vornehmen.

Die 41 Figuren des „Mikado“:

- 1 Mikado (blaue Linie schräg gestreift)
20 Punkte = 20 Punkte
- 5 Mandarine, fünf Ringe (3 rote und 2 blaue)
je 10 Punkte = 50 Punkte
- 5 Bonzengelb, drei Ringe (1 roter und 2 blaue)
je 5 Punkte = 25 Punkte
- 15 Samuraigrün, drei Ringe (rot, gelb, blau)
je 3 Punkte = 45 Punkte
- 15 Kulis, zwei Ringe (blau und rot)
je 2 Punkte = 30 Punkte

Sie ergeben zusammen 170 Punkte.



Jeux de dés et de plateau

Jeu de dés

Jeux de dés pour 2 à 4 joueurs

à partir de 6 ans

Matériel de jeu :

1 plan de jeu, chaque fois 4 pions de la même couleur, 1 dé

Le jeu « Jeu de dés » ou « Chaupur » est un des plus anciens jeux du monde. D'après des documents indiens, celui-ci existe depuis des milliers d'années et bon nombre de chercheurs pensent que ce jeu est à l'origine de la plupart des jeux de damier et de dés. Il existe encore plein de vieux plans de jeux bien conservés provenant d'Inde ou d'autres pays orientaux et qui nous ont été transmis.

Il paraît même qu'au 16^{ème} siècle, le grand mogul indien Akbar avait l'habitude de jouer ce jeu d'une manière spectaculaire. Le souverain était assis sur une élévation au milieu d'un terrain de jeu énorme en plaques de marbre. Comme « pions », 16 esclaves habillées de 4 couleurs différentes se déplaçaient suivant le nombre de points sur les champs du plan de jeu.

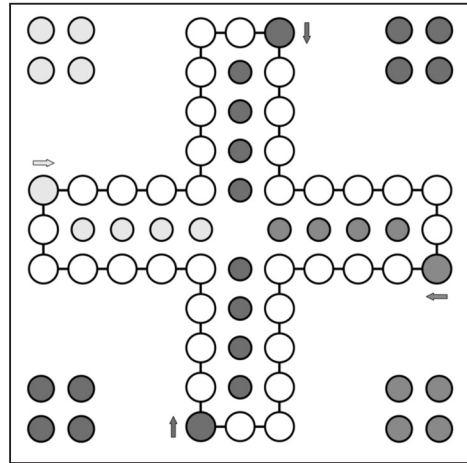
But du jeu

Le but du jeu est d'amener en premier tous ses pions dans son propre camp de sa propre couleur, en avançant d'une case à une autre selon le nombre de points obtenus au lancer du dé.

Règles du jeu

Chaque joueur choisit 4 pions d'une couleur au choix. Il place 3 pions dans son camp de même couleur et 1 pion sur la case de départ située devant son camp. Ensuite, chaque joueur jette le dé à tour de rôle. Le joueur qui a lancé le nombre de points le plus élevé commence.

On avance d'autant de cases qu'on a lancé de points. Celui qui a jeté un 6, peut de nouveau lancer les dés. Le joueur qui a lancé un 6, peut s'il le désire, placer un pion, qui était encore dans son camp sur la case



de départ. S'il y a déjà un de ses pions sur la case de départ, il est obligé d'avancer d'abord ce dernier. Si un pion arrive sur une case où il y a déjà un pion adverse, le pion adverse est battu et doit retourner dans son camp. Si 2 pions de même couleur se retrouvent sur la même case, cela s'appelle « blocage ». Aucun joueur, même celui qui a créé le blocage, ne peut passer outre cette dernière. L'auteur d'un blocage peut conserver ce blocage jusqu'à ce qu'il ne peut plus avancer lui-même avec aucun de ses pions.

Fin du jeu

Le gagnant est celui qui a réussi le premier à rentrer tous ses pions dans son camp. On peut uniquement arriver dans les 4 camps d'arrivée avec un lancer direct du dé.



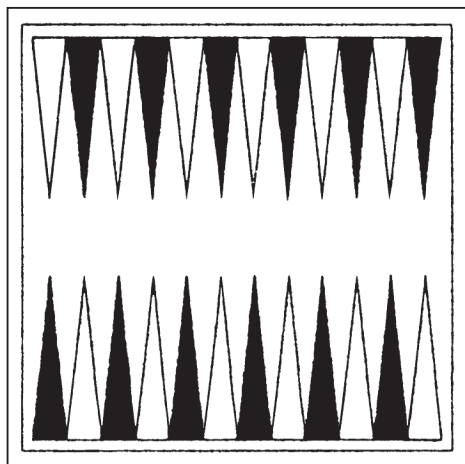
Backgammon

Jeu de dés pour 2 joueurs

à partir de 10 ans

Matériel de jeu :

1 plateau de jeu, chaque fois 15 pions de 2 couleurs, 4 dés et 1 videau (dé à chiffres)



Les jeux du type « Backgammon » font partie des jeux les plus anciens et les plus joués.

On a trouvé des restes de jeux équivalents en lapis-lazuli dans les tombes royales en Egypte et à Ur. Chez les Romains ce jeu était connu sous le nom de « Jeu à 12 lignes » ou « Tabula ». Il fut ensuite diffusé dans tout le monde arabe sous le nom de « Nard ».

Au Moyen-Âge, il conquiert la haute société dans toute l'Europe et devint ainsi le jeu préféré aussi bien de Luther que de Louis XVI.

Dans les pays anglo-saxons, le jeu est particulièrement apprécié dans sa version « Backgammon ». Même les astronautes de la première station spatiale SKYLAB avaient un backgammon à bord.

Le nouvel engouement pour le backgammon durant les années 70 vint des Etats-Unis. C'est pourquoi on utilise souvent des expressions anglaises ou dérivées directement de l'anglais. Les plus importantes sont signalées entre crochets.

Pions, dés et plan backgammon

Chaque joueur reçoit 15 pions d'une couleur et 2 dés.

Pour la version spéciale de backgammon, où l'on joue avec des enjeux, on a recours à un dé doté de chiffres, le nommé videau.

La tablette de jeu montre 24 points, les nommées « Flèches » aux couleurs alternées [points]. Pour garantir une meilleure vue d'ensemble, les flèches sont numérotées de 1 à 12 et de 1A à 12A. La couleur des flèches n'a rien à voir avec le déroulement de la partie. Elle facilite le comptage des tirages. Le plateau est divisé en 2 parties par la nommée « Barre » [Bar] qui sert également à rendre la représentation plus claire. La barre divise le plateau en sections de 6 flèches chaque fois. Dans la direction d'avancement du joueur respectif, nous appelons ces sections « 1^e quart », « 2^{ème} quart », « 3^{ème} quart » et « dernier quart » [inner table, jan intérieur et outer table, jan extérieur - voir figure page 25].

But du jeu

A partir de la position de départ, chaque joueur essaye de déplacer le plus rapidement possible ses 15 pions dans son « dernier quart » en exploitant au maximum les chiffres sur le dé et d'expulser ensuite tous les pions du plateau. Le gagnant est celui qui y parvient le premier. Les joueurs avancent leurs pions en sens opposé, s'empêchant mutuellement de progresser en bloquant les flèches ou en frappant des pions.

Position de départ et direction d'avancement des pions

Vous trouvez la position de départ sur la figure à la page 25.

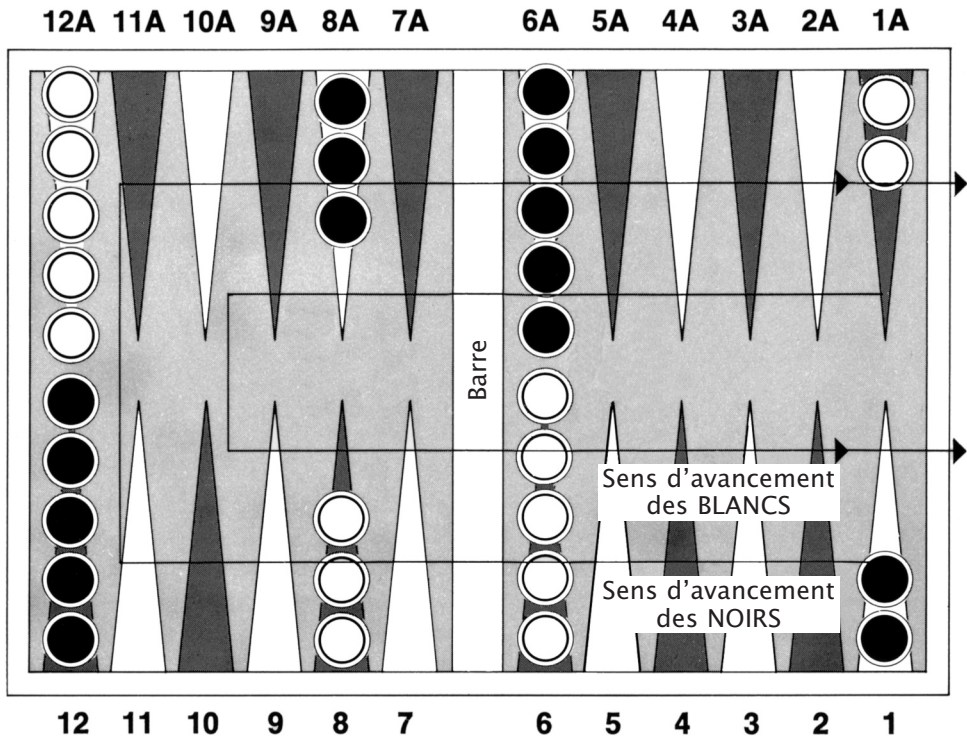
Le joueur A joue BLANC. Sa direction d'avancement générale est de 1A en passant par 12A, 12 jusqu'à 1. Pour le joueur A, les flèches 1A à 6A sont son 1^{er} quart et les flèches 6 à 1 son dernier quart. Les deux pions sur 1A doivent parcourir l'ensemble de la trajectoire en passant par les 24 flèches, jusque dans le dernier quart, pour finalement sortir du tableau. Avancer les 5 pions sur 12A. Ensuite par la flèche 12 jusqu'au dernier quart du joueur A et de là le pion sort du plateau. Avancer les pions restant en conséquence.



2^{ème} quart des BLANCS
(jan extérieur des NOIRS)

Joueur B
(NOIR)

1^{er} quart des BLANCS
(jan intérieur des NOIRS)



(jan extérieur des BLANCS)
3^{ème} quart des BLANCS

Joueur A
(BLANC)

(jan intérieur des BLANCS)
dernier quart des BLANCS

Joueur B joue NOIR. Sa direction d'avancement générale est de 1 en passant par 12, 12A jusqu'à 1A. Les flèches 1 à 6 sont son 1^{er} quart et les flèches 6A à 1A son dernier quart. Les joueurs avancent donc leurs pions depuis la position de départ respective en sens opposé. BLANC se déplace dans le sens anti-horaire et NOIR dans le sens horaire. On devrait se familiariser avec ces positions et avancements même lorsqu'on change de place.

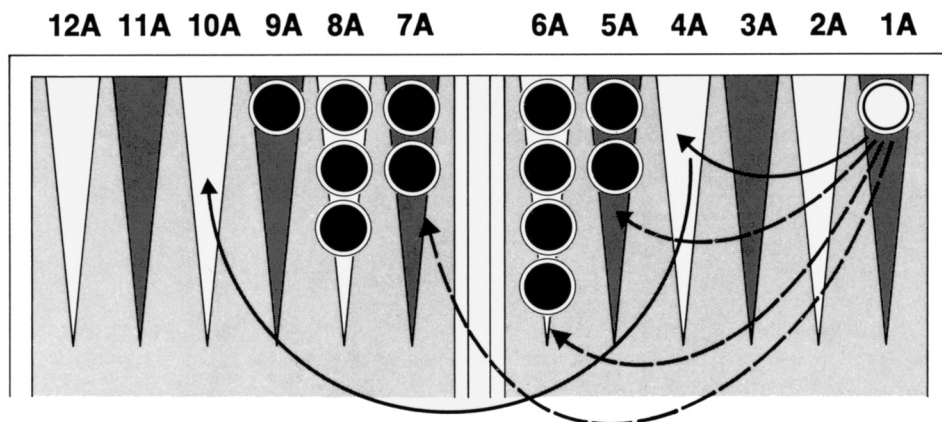
La règle générale suivante s'applique toujours : les 2 derniers pions situés en face du joueur sont toujours des pions de sa couleur. Le sens d'avancement pour chaque joueur résulte du fait que

ce sont les 2 pions les plus éloignés de son dernier quart.

Aux débutants, nous recommandons, d'imiter les exemples cités ci-après et d'avancer les pions comme décrits.

Démarrage du jeu

D'abord on jette les dés pour savoir qui va jouer en premier. Pour ce faire, les deux joueurs lancent un seul dé. Celui qui lance le nombre le plus élevé commence. Si des nombres égaux sont tirés - c'est ce qu'on appelle « Pasch » [doublet, double] - alors les deux joueurs relancent jusqu'à ce qu'ils obtiennent un lancer différent.



Mouvements des pions

En principe les joueurs effectuent à tour de rôle 2 tirages selon les chiffres indiqués par les dés. Pour les 2 tirages du joueur qui joue en premier, celui-ci joue la combinaison formée par les 2 dés. Pour tous les autres tirages, chaque joueur jette 2 dés à la fois. Pour tous les tirages, les flèches occupées par des pions adverses ou propres sont comptées. C'est toute la flèche qui est le « terrain » de jeu. Il est tout de même d'usage de pousser les pions contre le bord du plateau.

Les deux tirages peuvent être effectués avec 2 pions différents ou en tant que tirage consécutif avec un pion. Même dans le cas d'un tirage consécutif, les chiffres sur les dés ne sont jamais utilisés comme somme ; il s'agit plutôt de 2 tirages isolés. Si le 1^{er} tirage n'est pas possible, il est impossible de réaliser l'ensemble du tirage consécutif.

Le joueur est libre de décider dans quel ordre de suite il utilise les nombres figurant sur les dés. S'il ne peut utiliser qu'un seul des deux lancers, celui-ci doit être le lancer avec le nombre le plus élevé. Si ceci n'est pas possible, il est interdit de faire un tirage et c'est au tour de l'adversaire. Chaque flèche peut uniquement être occupée par des pions d'une couleur. C'est pourquoi un pion peut uniquement être déplacé lorsque la flèche sur laquelle il arrive n'est pas occupée resp. occupée par des pions de sa propre couleur. Un tirage est également possible s'il permet de frapper ainsi un seul pion adverse (voir « Frapper »).

Exemples :

BLANC joue en premier et il a le jet 6/4 à sa disposition. A côté de nombreux autres tirages, les tirages suivants sont possibles par exemple (position de départ, voir figure page 25) :

un pion de 1A sur 7A (= jet 6) et un pion de 1A sur 5A (= jet 4). Notation Jet 6/4 = 1A-7A et 1A-5A.

Ou bien : un pion de 6 sur 2 (= jet 4) et un pion de 8 sur 2 (= jet 6). Notation Jet 6/4 = 6-2 et 8-2.

Ou bien : un pion de 12A sur 9 et le même pion de 9 sur 3. Notation jet 6/4 = 12A-9-3.

Tirages en cas de « Double »

Dans le cas d'un jet « Double », le joueur peut avancer 4 fois le nombre figurant sur le dé. Ainsi, dans le cas d'un « Double 3 » par exemple, on peut avancer les pions comme suit :

- un pion dans un tirage consécutif quadruple, donc au total 12 flèches plus loin.
- 4 pions chaque fois 3 flèches plus loin. Si plusieurs pions proviennent du même point de départ, ceux-ci sont pratiquement avancés ensemble de 3 flèches.
- 2 pions chaque fois dans un tirage consécutif, donc 6 flèches plus loin.
- un pion dans un tirage consécutif unique, donc 6 flèches plus loin et 2 autres pions chaque fois 3 flèches plus loin.
- un pion dans un tirage consécutif double donc 9 flèches plus loin et un pion 3 flèches plus loin.

Si dans le cas d'un double, on ne peut pas avancer de l'ensemble des 4 tirages, il faut dans tous les cas



avancer de tous les tirages possibles ; les possibilités d'avancement restantes sont supprimées. Après un « Double » on relance le dé.

Les « blocs »

Si une flèche est occupée par 2 ou plusieurs pions, ces pions forment le nommé bloc [a block, to make a point, faire un point]. Comme bloc, les pions sont à l'abri de la frappe; la flèche est bloquée pour l'adversaire. Voici un exemple (voir figure page 26) : BLANC veut déplacer son pion de 1A; il jette 5/4. BLANC devrait normalement arriver de $5 + 4 = 9$ flèches sur 10A, mais il ne peut ni avancer sur 5A, ni sur 6A. S'il n'est pas possible d'avancer d'autres pions, il devrait passer son tour et ce serait au tour de NOIR de jouer. Si dans la même situation, BLANC jette 6/3 (également = 9), il peut d'abord avancer sur 4A et ensuite sur 10A. Le tirage est impossible dans l'ordre de suite inverse vu que 7A est bloqué. Si un joueur réussit à faire plusieurs blocs sur des flèches adjacentes, on appelle ceci une prime. Contrairement à la fonction usuelle d'une prime, une telle position est un grand obstacle à la progression de l'adversaire. Il est impossible à l'adversaire de passer outre cette prime [a prime] s'étendant sur 6 flèches. Il peut uniquement avancer les pions ainsi bloqués lorsque la prime est de nouveau supprimée au cours de la partie.

Frapper

Lorsqu'un pion est déplacé de sorte qu'il se trouve isolé sur une flèche, l'adversaire peut le frapper [to leave a blot, faire un blot]. Si un tirage se termine sur une flèche occupée par un seul pion adverse, ce pion est frappé [to hit a blot]. Dans un tirage consécutif, il est possible de frapper plusieurs pions (jusqu'à 4 pions dans le cas d'un « Double »).

Exemple : dans la situation sur la figure page 26, BLANC peut frapper le seul pion noir sur 9A avec le jet 5/3. Il se déplace de 1A sur 4A et de là sur 9A. Les pions frappés sont retirés du plateau et placés sur la barre. Ces pions doivent ensuite recommencer tout le parcours.

Rentrer les pions

Si des pions frappés d'un joueur se trouvent sur la barre, il doit d'abord utiliser ses jets pour faire entrer de nouveau ces pions sur le plateau. Aussi longtemps

qu'un joueur a encore des pions sur la barre, il ne peut réaliser aucun tirage avec ses autres pions sur le plateau. La rentrée a lieu dans le 1^{er} quart du joueur respectif et doit se faire selon les chiffres du dé.

Exemple : BLANC a 2 pions sur la barre. Il jette 6/3. Il doit maintenant avancer un pion sur 6A et le 2^{ème} pion sur 3A. Si 3A est bloqué, il peut seulement rentrer 1 pion (sur 6A); le 3^{ème} jet est annulé et ne peut plus être utilisé pour des tirages sur le plateau. Si la flèche 6A est bloquée par un bloc, BLANC ne peut rentrer aucun des deux pions, vu qu'il faut avancer de la valeur la plus élevée du jet, s'il est impossible d'avancer de la somme des deux jets. Si NOIR parvient à bloquer toutes les flèches de son dernier quart par une prime, tandis que BLANC a un pion sur la barre, il n'y a pas de jet avec lequel BLANC puisse de nouveau faire entrer son pion sur le plateau. On appelle ceci un « plateau fermé » [closed board]. BLANC n'a pas besoin de lancer le dé et doit passer son tour jusqu'au moment où NOIR a de nouveau supprimé la prime.

Il va de soi qu'il est également possible de frapper lors de la rentrée du pion si l'on bute avec le pion entré sur un pion seul adverse.

La sortie des pions

Une fois qu'un joueur a tous les 15 pions dans son dernier quart, il peut commencer à les sortir [bearing off]. S'il est parvenu à déplacer tous les pions dans le dernier quart avec le 1^{er} de ses 2 tirages, il peut déjà commencer à sortir les pions avec le 2^{ème} tirage.

La sortie doit également avoir lieu selon les chiffres sur le dé. Les pions sont enlevés des flèches correspondant au jet respectif. Dans le cas d'un jet 6/5, c'est le pion de la flèche 6 (BLANC) resp. 6A (NOIR) et un pion de 5 resp. 5A qui sont sortis. Lors de la sortie, le « Double » compte également double. Les pions sortis sont déposés à côté du plateau. La sortie des pions n'est pas une obligation. Souvent on préfère avancer des pions, par ex. avec un 5 de 6 sur 1.

Vous allez voir que très souvent il n'y a pas de pion sur les flèches qui correspondent au jet. Lorsqu'il n'y a plus de pions même sur les flèches en amont, on sort les pions de la flèche directement inférieure. S'il y a toujours des pions sur une flèche encore en amont, le jet doit être utilisé pour avancer ces pions. Voici un exemple (voir illustration page 29) :



BLANC commence à sortir les pions. Si BLANC jette 6/4, il sort un pion de la flèche 6 et un pion de la flèche 4. S'il jette 6/5, il sort un pion de la flèche 6, mais il ne peut pas sortir de pion de la flèche 5, vu que celle-ci n'est pas occupée. Au lieu de cela, il doit avancer le pion restant sur 6 de 5 flèches sur 1. Si BLANC jette 5/3, il doit avancer 2 pions, vu que ces deux flèches ne sont pas occupées.

Supposons que dans la situation montrée ici, les pions de la flèche 6 ont déjà été sortis. Si BLANC jette maintenant 5/4, il sort un pion de la flèche 4, vu qu'il n'y a plus de pions sur ses flèches supérieures. En plus, BLANC sort un autre pion de 4 suivant le 2^{ème} jet. Dans le cas d'un double 6 ou d'un double 5, BLANC sortirait 4 pions de la flèche 4.

Lorsqu'un pion blanc est frappé, pendant que BLANC est déjà en train de sortir ses pions, BLANC est obligé de rentrer d'abord ce pion et de le déplacer jusqu'au dernier quart, avant de continuer à sortir ses pions.

Fin du jeu

Une fois que BLANC a sorti tous les pions et que NOIR n'a sorti que quelques pions, BLANC est vainqueur simple. Si l'on joue avec des enjeux, il gagne une fois la valeur du videau. Le gain est double (gammon), lorsque l'adversaire n'a sorti aucun de ses pions et triple (backgammon), s'il y a encore des pions de l'adversaire dans son 1^{er} quart ou même sur la barre.

Doubler

Si l'on joue avec des enjeux, les joueurs aimant le risque accru mais bien calculé, opteront pour le videau. Avant d'entamer le jeu, le videau est placé à côté du plateau, avec le chiffre 64 dessus. Après l'ouverture du jeu, chacun des deux joueurs a le droit de proposer un 1^{er} double de l'enjeu. On le fera si l'on pense avoir le dessus sur son adversaire. Un double doit chaque fois être annoncé avant de lancer les dés. Si BLANC propose le 1^{er} double, il place le videau avec le chiffre 2 dessus à côté de la moitié du plateau de NOIR. NOIR doit soit accepter le double, soit s'avouer vaincu. Dans le dernier cas BLANC gagne l'enjeu simple.

Comme dans le cas du backgammon, la chance peut rapidement tourner, NOIR acceptera le double s'il est d'avis que BLANC n'a qu'un léger avantage. NOIR place alors le videau directement devant lui. Mainte-

nant on continue à jouer avec double enjeu. BLANC ne doit pas oublier que le droit au prochain double incombera à NOIR ! Si au cours du jeu, NOIR désire annoncer le 2^{ème} double, il place le videau avec le chiffre 4 dessus devant BLANC. BLANC doit soit s'avouer vaincu – et il perdra le double enjeu vu que c'est lui qui a proposé le double – soit accepter. Dans ce cas, on continue à jouer avec un enjeu quadruple. Le droit de proposer le 3^{ème} double incombe de nouveau à BLANC. Il est très important d'évaluer en permanence l'avantage ou le désavantage qu'on a sur son adversaire. Si l'adversaire propose un double, il faut bien évaluer si l'on accepte ou si l'on s'avoue vaincu. Vu que les enjeux peuvent être illimités, il est rarement recommandé de doubler plus de 2 fois.

Stratégie

En principe, au backgammon, il s'agit d'un combat de retraite bien organisé. Les pions les plus éloignés sur 1A resp. 1 courent le plus grand risque. Il est important de mettre ces pions en sécurité et d'occuper simultanément des positions qui entravent l'adversaire. Il ne faut pas courir de risque unilatéral en plaçant des pions isolés de sorte à ce qu'ils puissent être frappés. Un tel tirage est uniquement sensé s'il présente des avantages pour les tirages ultérieurs et le fait de frapper ce pion devrait présenter des inconvénients à long terme à l'adversaire.

Bien que le backgammon soit joué avec des dés, ce n'est nullement un jeu de hasard au sens propre du mot, vu que le succès dépend autant d'une exécution stratégique des tirages.

Pour les tirages d'ouverture, les chances sont égales des deux côtés. Tout dépend donc de l'adresse du joueur de faire valoir son jet correctement.

Ci-après vous trouvez une liste des tirages d'ouverture recommandés. (Pour les tirages doubles il est difficile de donner des recommandations, vu que les tirages d'ouverture précèdent toujours ces derniers) :

$$6/6 = 2 \times 1A - 7A \text{ et } 2 \times 12A - 7$$

$$5/5 = 2 \times 12A - 8 - 3$$

$$4/4 = 2 \times 1A - 5A \text{ et } 2 \times 12A - 9$$

$$3/3 = 2 \times 1A - 4A \text{ et } 2 \times 8 - 5$$

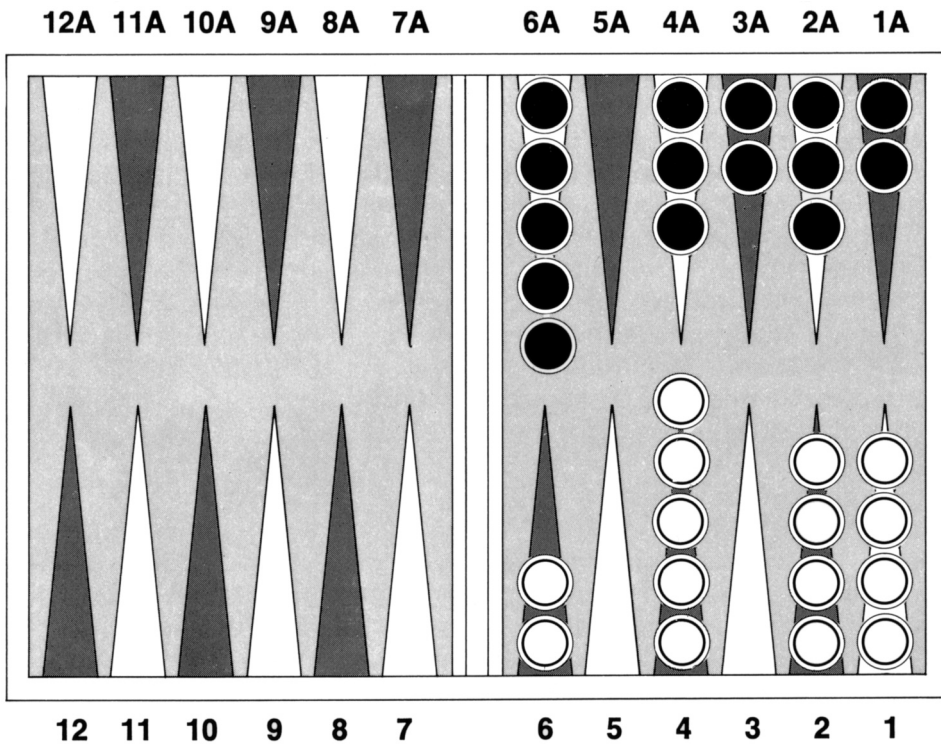
$$2/2 = 2 \times 1A - 3A - 5A$$

$$1/1 = 2 \times 8 - 7 \text{ et } 2 \times 6 - 5$$

$$6/5 = 1A - 7A - 12A$$

$$6/4 = 1A - 5A \text{ et } 1A - 7A$$

$$6/3 = 1A - 4A \text{ et } 1A - 7A$$



- 6/2 = 1A-3A et 1A-7A
 6/1 = 12A-7 et 8-7
 5/4 = 1A-5A et 12A-8
 5/3 = 8-3 et 6-3
 5/2 = 12A-8 et 12A-11
 5/1 = 1A-2A-7A
 4/3 = 12A-10 et 12A-9
 4/2 = 8-4 et 6-4
 4/1 = 1A-2A et 12A-9
 3/2 = 12A-10 et 12A-11
 3/1 = 8-5 et 6-5
 2/1 = 1A-3A-4A

ou bien 12A-11 et 6-5

plutôt de la fréquence moyenne des tirages individuels possibles.

L'exemple suivant montre ces possibilités.

Distance par rapport à une flèche déterminée :

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

Jets appropriés possibles :

11 12 14 15 15 17 6 6 5 3 2 3

Fréquence en % :

31 33 39 42 42 47 17 17 14 8 6 8

Bien que des flèches bloquées par l'adversaire créent toujours des nouvelles situations, il est sensé de se familiariser avec la probabilité mathématique des jets pouvant être obtenus. Les possibilités d'extension ciblée des positions et le risque de se voir frappé, dépendent moins de la valeur totale des jets, mais



Jeux de plateau

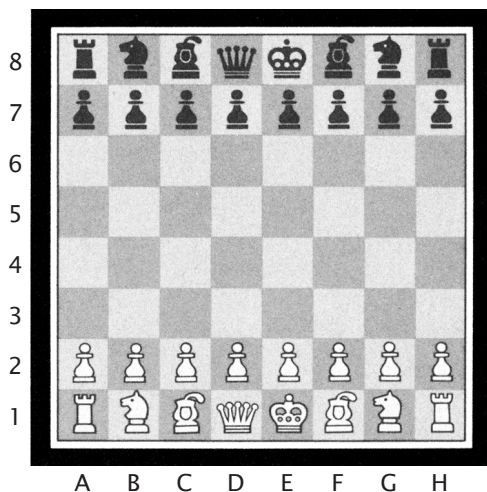
Jeu d'échecs

Jeu de société pour 2 joueurs

Matériel de jeu :

Damier / échiquier,

16 pièces d'échecs, chaque fois en 2 couleurs



Si ce jeu est appelé « Le jeu royal », ce n'est pas seulement parce que les rois sont les pièces principales des deux partis mais aussi parce que les Echecs sont le jeu le plus noble, le plus élégant et le plus exigeant qui existe et qu'aucun autre jeu ne peut égaler. Aucun autre jeu ne fascine autant les personnes que le jeu d'échecs et ne serait mieux adapté pour documenter l'ingéniosité des hommes.

Les Dames et les Echecs sont joués sur le même plateau de jeu de 64 cases mais n'ont pas vu le jour à la même époque. Les Echecs sont bien plus anciens et ont probablement été inventés en Orient.

Les règles de jeu des Echecs sont expliquées ci-dessous. Les personnes qui veulent se consacrer plus intensivement aux Echecs devront avoir recours à d'autres publications. Il existe de nombreux livres à

propos de l'origine et du développement du jeu et des pièces. Il existe aussi d'innombrables publications vous guidant des règles de base aux tactiques raffinées d'ouverture de jeu ou de la bataille finale. Les personnes qui sont prêtes à jouer succomberont vite à la fascination du jeu et se mettront vite à approfondir leurs connaissances techniques.

But du jeu

Le but du jeu est d'attaquer le Roi de l'adversaire, c'est à dire de le mettre en « échec » avec une ou plusieurs pièces, de sorte que celui-ci n'ait plus aucune possibilité d'échapper à la menace de l'adversaire. Le Roi est « mat », c'est à dire « mort » et l'adversaire a gagné la partie.

Les pièces

Un joueur dispose de 16 pièces blanches, l'autre de 16 pièces noires : chacun 7 Officiers, un Roi et 8 Pions. Les officiers s'appellent : la Dame, les Fous (2), les Cavaliers (2) et les Tours (2).

La disposition des pièces peut être vue sur l'illustration de gauche.

L'échiquier est caractérisé par une ligne blanche sur le damier.

Remarque : Dame noire = case noire D8; Dame blanche = case blanche D1.

Le mouvement des pièces

Tous les Officiers et le Roi peuvent se déplacer en avant et en arrière.

Le Roi :

Toujours une case dans toutes les directions.

La Dame :

La pièce la plus forte, elle peut se déplacer tout droit ou en diagonale, aussi loin que les cases libres le permettent.

Le Fou :

Ne peut se déplacer qu'en diagonale aussi loin que les cases libres le permettent. (Un Fou se trouvant sur une case blanche ne peut jamais accéder à une case



noire et vice-versa !)

Le Cavalier :

Saute 2 cases plus loin et de là, une case sur le côté. Le Cavalier est la seule pièce à pouvoir sauter par-dessus ses propres pièces et celles de l'adversaire.

La Tour :

Peut aller aussi loin que les cases devant elle sont libres, mais seulement en direction horizontale ou verticale.

Les Pions :

Les Pions ne se déplacent qu'en avant. Ils peuvent avancer de deux cases à partir de leur position d'origine - au choix aussi seulement d'une seule case -, puis toujours sur la case située devant eux.

Prendre

Sur chaque case ne peut se trouver qu'une seule pièce. Si l'on veut prendre une case occupée par l'adversaire, la pièce de l'adversaire peut être prise par l'une de nos propres pièces (conformément à la possibilité de mouvement). Prendre n'est pas une obligation; les pièces prises sont enlevées du plateau. Le Roi est la seule pièce qui peut prendre mais qui ne peut jamais être prise. Les Pions peuvent prendre les pièces adverses se trouvant devant eux, en diagonale. La direction du mouvement des Pions pour prendre est autre que celle pour se déplacer: les Pions ne peuvent prendre que les pièces situées sur la case devant eux en diagonale.

Règles particulières pour les Pions

La prise « en passant »: Si un Pion a déjà dépassé le milieu du plateau d'une case, alors il peut prendre « en passant » le Pion adverse se situant à côté de lui et qui a été avancé deux cases à partir de sa position d'origine. Le Pion se déplace alors sur la case située derrière le Pion adverse qui est enlevé du plateau. Il est ainsi possible de prendre le Pion comme s'il n'avait avancé que d'une case à partir de sa position d'origine. Cette règle n'est valable que pour la prise immédiate après le déplacement du Pion adverse; ensuite, cette possibilité de prise n'est plus valable. Transformation des Pions: Si un Pion atteint le côté opposé de l'échiquier, la 8^{ème} ligne ou la 1^{ère} ligne, le Pion doit être transformé en un officier en conservant sa couleur, c'est à dire en une Dame, une Tour, un Cavalier ou un Fou (si cette pièce n'est pas disponible, elle peut être représentée symboliquement, par

ex. une Tour retournée = une Dame).

Le roque

Il est possible d'effectuer un roque lorsqu'une Tour et le Roi n'ont pas encore été déplacés et qu'il n'y a aucune pièce entre les deux. Un roque signifie qu'il est possible de déplacer le Roi de deux cases (petit roque) ou de 3 cases (grand roque) sur l'autre côté en direction de la Tour qui elle, saute par-dessus le Roi sur la case voisine. Les deux mouvements sont considérés comme un seul déplacement. Par principe, il n'est pas possible d'effectuer un roque si

- Le Roi et / ou la Tour correspondante ont déjà effectué un mouvement;
- Le Roi et la Tour doivent aller ou passer sur / par une case menacée par une pièce adverse;
- Le Roi vient d'être mis en « échec ».

Echec et mat

Le Roi ne peut pas avancer sur une case menacée par l'adversaire. Lorsque l'adversaire attaque le Roi ennemi avec l'une de ces pièces, il dit « échec ! » (menace de prise) afin d'attirer l'attention sur la menace. L'attaqué peut repousser la menace s'il

- protège son Roi en plaçant l'une de ces pièces entre l'attaquant et son Roi;
- prend l'attaquant;
- peut se rabattre sur une case qui n'est pas menacée par l'adversaire.

Si ces 3 mesures de protection ne sont plus possibles alors, le Roi est échec et mat et la partie est perdue.

Partie nulle et Pat

Un jeu se finit en « partie nulle » lorsque les deux partis n'ont ou ne voient plus de possibilité de mettre le Roi adverse mat en raison de leur position ou du manque de pièces.

Un jeu se finit « Pat » lorsque le Roi ou les autres pièces du joueur qui doit jouer sont bloqués de telle façon qu'ils n'ont plus de possibilités de déplacement mais que le Roi n'est pas en « échec » et donc pas directement menacé.

« Partie nulle », « Pat », nommé aussi Echec interminable (Echec perpétuel) ainsi qu'une position répétée pour la troisième fois sont évalués comme une « Partie nulle ».



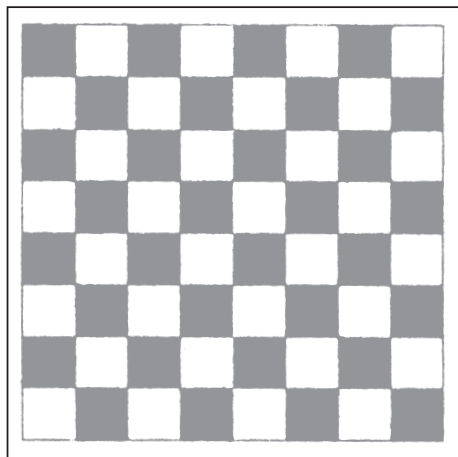
Jeu de dames

Jeu de société pour 2 joueurs

à partir de 10 ans

Matériel de jeu :

Damier, 12 pions blancs et 12 noirs



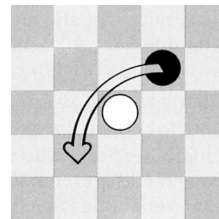
L'origine du jeu de dames n'est pas clairement déterminée dans la pénombre du passé. La légende raconte que Palamedes a inventé le jeu de dames pendant le siège de la ville de Troie afin de distraire les malheureuses dames enfermées dans la ville.

Les Dames et les Echecs sont joués sur le même plateau mais les jeux n'ont pas été créés à la même époque. Les Echecs sont bien plus anciens et ont probablement été développés en Orient. En revanche, les Dames ont été créées en Europe et ce, seulement au Moyen-Âge, en Espagne. Dans les vieux livres de jeux espagnols, on peut lire à propos de « Juego de las damas » ou « damas » signifie pion (pion de jeu). Bien que le jeu de dames soit populaire chez nous, il est souvent, et ce à tort, considéré comme un loisir anodin. Cela est principalement dû au fait que chez nous le jeu est joué selon des règles simplifiées.

Ce jeu riche en tradition est joué par 2 personnes, l'une d'entre elle prend 12 pions blancs, l'autre 12 pions noirs. Les pions sont disposés les uns en face

des autres sur les cases noires des trois rangées de base du plateau. Les blancs commencent toujours la partie.

Les pions sont toujours déplacés en diagonale d'une seule case en avant. Les cases sur lesquelles se trouvent un de vos pions ou l'un de ceux de votre adversaire ne peuvent pas être occupées. Si l'on rencontre un pion adverse derrière lequel se trouve une case noire vide, alors on peut sauter par-dessus celui-ci et le prendre au prochain mouvement.



Le jeu peut se poursuivre aussi longtemps qu'il se situe une case vide derrière un pion adverse. On ne peut pas sauter par-dessus ses propres pions.

Si l'on atteint la rangée la plus haute de l'adversaire avec un pion, on obtient une dame. Celle-ci est caractérisée en plaçant un pion de sa couleur déjà pris sur ce pion. Cette dame a l'avantage de pouvoir se déplacer en diagonale aussi loin que les cases libres le permettent et ce, en avant comme en arrière, cependant, la prise des pions adverses s'effectue exactement comme indiqué ci-dessus.

Si un joueur qui a déplacé un pion en avant n'a pas vu qu'il aurait pu prendre un pion adverse, l'adversaire peut lui prendre le pion sans problèmes.

Celui qui prend l'ensemble des pions de l'adversaire de la façon décrite auparavant ou qui le cerne de façon à ce qu'il ne puisse plus avancer est le gagnant.



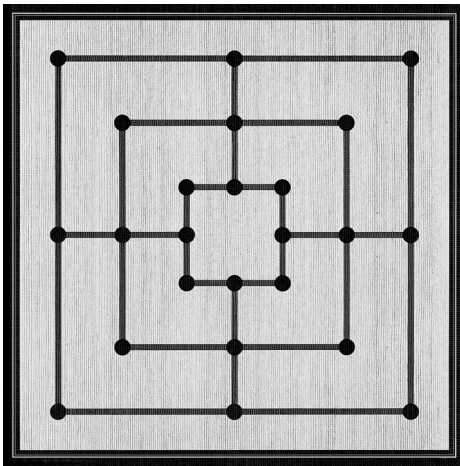
Marelle

Jeu de société pour 2 joueurs

à partir de 10 ans

Matériel de jeu :

Plateau de jeu pour marelle, 9 pions blancs et
9 pions noirs



La marelle fait partie des plus vieux jeux du Monde. Des découvertes archéologiques le prouvent : on a retrouvé le plus vieux plateau de jeu de marelle gravé dans une dalle de toiture d'un temple égyptien construit il y a plus de 3000 ans.

Lors de fouilles à Troie, un plateau de jeu de marelle a également été trouvé. On a également découvert de très vieilles indications à propos du jeu de la marelle au Sri Lanka et en Norvège. En Norvège, on a trouvé un plateau de jeu sculpté dans du bois qui a été donné en tant que cadeau tombal pour un roi viking sur son vaisseau de la mort.

L'avantage particulier de ce jeu est qu'il peut être appris rapidement même par les joueurs inexercés.

But du jeu

Le but de ce jeu est de prendre les pions de l'adversaire.

Pour cela, les joueurs doivent essayer d'obtenir le plus de moulins possibles, c.-à-d. placer 3 pions de

leur couleur sur une rangée. Lorsqu'un joueur a « formé » un moulin, il peut enlever le pion adverse de son choix du plateau de jeu.

Règles du jeu

Au début du jeu, les pions se trouvent à l'extérieur du plateau de jeu.

Il est tiré au sort pour savoir quel joueur reçoit les pions blancs et les pions noirs. Au début du jeu, les joueurs déposent chacun leur tour un de leur pion sur un point d'intersection de leur choix du plateau de jeu. Les blancs commencent, ensuite sont placés les noirs, etc, jusqu'à ce que tous les pions soient placés.

En plaçant les pions, les joueurs doivent déjà essayer de former des moulins. Lorsque l'adversaire s'en aperçoit à temps, il peut l'empêcher en interposant un pion.

Lorsque tous les pions sont placés, ils sont glissés en alternance d'un point à un autre point voisin libre. En même temps, on essaiera également de former des moulins. Dès qu'un joueur a formé un moulin, il peut enlever un pion adverse du plateau de jeu, cependant ce pion ne doit pas faire partie d'un moulin. Un pion éliminé du plateau de jeu ne peut plus être remis en jeu.

Les moulins formés sont ouverts en tirant un pion vers un point voisin et fermé en remplaçant le pion sur son point d'origine. En ouvrant le moulin, il faut faire attention à ce qu'un pion adverse ne puisse pas occuper le point quitté.

En plus d'un moulin simple, les joueurs doivent essayer de former un moulin double en plaçant 2 autres pions de façon à ce qu'en ouvrant 1 pion dans le 1^{er} moulin, celui-ci ferme le 2^{ème} moulin. Pour réaliser un moulin double, il faut donc 5 pions dont un est commun aux deux moulins. Avec un tel positionnement, un pion peut être glissé entre les moulins à l'occasion de quoi l'un des moulins est fermé à chaque mouvement. En général, un double moulin signifie une victoire certaine.

Dès qu'un joueur n'a plus que 3 pions, il peut sauter, c.-à-d. qu'au lieu de glisser, il peut se placer sur n'importe quel point libre. La formation d'un moulin et le blocage d'un moulin adverse ouvert sont ainsi simplifiés. Si l'adversaire réussit à fermer un moulin pendant cette phase, l'autre joueur n'a plus que 2 pions et a perdu la partie. Le 3^{ème} pion peut

34



également être enlevé du plateau si celui-ci forme un moulin.

Fin du jeu

Le gagnant du jeu est celui qui réussit le premier à réduire le nombre de pions de l'adversaire à 2 ou à cerner les pions adverses de façon à ce qu'aucun mouvement ne soit encore possible.



Jeux de domino

Domino

Jeu de domino pour 2 à 6 joueurs

Matériel de jeu :

28 dominos

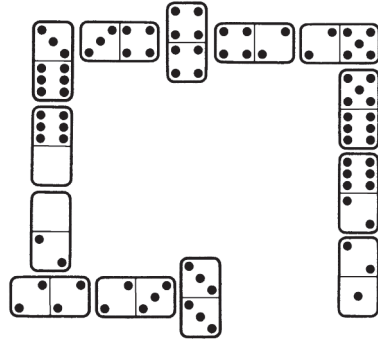
On ne connaît pas exactement l'origine du jeu de domino. Certains sont d'avis qu'il a été inventé par un homme d'Etat chinois en 1120. Mais Wei-tsung, empereur à cette époque l'avait enfermé avec les règles du jeu dans son trésor et c'est son fils Kao-tsung qui l'autorisa enfin en 1127. D'autres pensent qu'un abbé nommé Domino fut l'inventeur ou le nom provient de l'habit à motifs des chanoines qu'ils portaient pendant l'office du soir en chantant « Dixit dominus domini ».

De nos jours, le jeu de domino est connu et apprécié dans le monde entier. Les variantes sont nombreuses : comme jeu d'enfant tout simple, comme jeu de société captivant ou jeu solitaire hyper intéressant. Avec le temps, on découvre toujours de nouvelles variantes du jeu et plein de grands génies se sont cassés la tête pour créer des nouvelles règles et solutions. Le jeu du domino est particulièrement apprécié en Espagne et en France. Là on le joue dans les cafés et on y trouve des hommes jouant au domino pendant des heures et des heures.

Les règles du jeu suivantes ont été adoptées avec l'aimable autorisation des auteurs du livre « Das Domino-Spiel » (édition allemande) de Bernward Thole et Tom Werneck, expliquant le Sébastopol, le Domino Blocus, le Bergen, le Muggins, Qui perd gagne, Bingo et Canton.

Règle fondamentale du jeu

Les 28 dominos sont étalés points cachés sur la table et mélangés. Chaque joueur prend un domino. Le joueur avec le domino le plus fort commence la partie. Ensuite, tous les dominos sont encore une fois mélangés et distribués comme suit : Dans le cas de 2 joueurs, chaque joueur reçoit 8 dominos ; dans le cas de 3 ou 4 joueurs, chacun en reçoit 5 et dans le cas



de 5 ou 6 joueurs, chacun en reçoit 4.

Chaque joueur prend le nombre respectif de dominos et les place devant lui sans que ses adversaires ne puissent les voir. Les autres dominos restent, face cachée, comme « talon » (réserve) au milieu de la table.

Le but du jeu est de placer le premier tous ses dominos. Le 1^{er} joueur commence en posant un domino de son choix. Il retourne le domino et peut, s'il a un domino approprié, le poser directement à côté du premier. Par « domino approprié » on entend qu'on ne peut joindre que les dominos qui ont le même nombre de points. Si par ex. le domino 6/5 est sur la table, alors le joueur doit, soit placer un domino à sa gauche avec 6 points, soit à sa droite avec 5 points. Un double, c'est-à-dire un domino avec le même nombre de points sur les deux moitiés n'est pas placé bout à bout mais transversalement. Le joueur qui place un double a le droit de poser un 2^{ème} domino qui sur une moitié a le même nombre de points que le double. Et c'est ainsi que chacun procède à son tour.

Lorsqu'un joueur n'a pas de domino approprié, il doit en piocher un dans le talon. Si ce domino ne va pas, il doit continuer à en piocher jusqu'à ce qu'il en attrape un qu'il peut placer.

Le vainqueur est celui qui a placé le premier tous ses dominos. Le nombre total de points de tous les dominos restants des adversaires est porté à son compte.



Jeux de cartes

Mau Mau

Pour 3 à 6 joueurs

Matériel de jeu :

un jeu de 32 cartes

Après avoir battu les cartes, chaque joueur reçoit 5 cartes une à une. Une carte est placée ouverte à côté du reste à face cachée. Le 1^{er} joueur (à gauche du donneur) doit maintenant déposer une carte sur la carte retournée :

- soit une carte de la même couleur (une carte pique sur une carte pique et une carte cœur sur une carte cœur)
- ou une carte de valeur identique (une dame sur une dame, un dix sur un dix, peu importe la couleur).

Lorsqu'un joueur n'a ni la couleur appropriée, ni la valeur numérique appropriée, mais un valet (d'une couleur quelconque), il peut déposer ce valet et peut à tout moment déterminer quelle couleur le joueur suivant doit jouer.

Mais si le joueur n'a ni la couleur appropriée, ni une carte de la valeur numérique appropriée, ni un Valet, il doit prendre une carte dans le talon. S'il peut jouer cette carte, il doit la jouer. Si cette carte ne peut pas être jouée, le joueur doit garder la carte et c'est au joueur à sa gauche de jouer.

Le Sept et le Huit ont une signification particulière. Lorsqu'un joueur joue un Sept, le joueur suivant doit prendre 2 cartes dans le talon, mais ne peut en jouer aucune. Si un joueur joue un Huit, le joueur suivant doit passer 1 fois son tour. Le moment pour jouer un Sept ou un Huit peut être choisi librement.

Il est recommandé de garder les valets le plus longtemps possible, afin qu'on puisse – lorsque la partie touche à sa fin – proposer une couleur de carte favorable; une couleur qu'on pourra jouer, mais dont on espère qu'elle sera inopportune pour les adversaires. Celui qui joue la première sa dernière carte, doit crier « Mau » et la partie est ainsi terminée. Les autres joueurs doivent maintenant compter les points de leurs cartes restantes : pour le Sept, Huit, Neuf et Dix,

c'est leurs valeurs qui comptent; le Valet vaut 2 points, la Dame 3, le Roi 4 et l'As 11 points – comme points en moins bien sûr !

Celui qui peut terminer la partie par un Valet crie « Mau Mau » : Maintenant les points en moins des adversaires comptent double. Lorsqu'un joueur a atteint 100 points « en moins », la partie est terminée.

Rami

Pour 2 à 6 joueurs

Matériel de jeu :

un jeu de 104 cartes et 2 x 3 jokers

Les 110 cartes sont bien battues. Le donneur est déterminé par tirage au sort. Chaque joueur reçoit 13 cartes. Les cartes restantes sont posées sur une pile (talon), face cachée, au milieu de la table. La première carte est retournée à côté du talon.

Ensuite, il s'agit de mettre les cartes dans un ordre de suite. C'est pourquoi elles sont classées par « Suites » ou « Séquences ».

Une « suite » comprend 3 ou 4 cartes de même valeur, mais de couleurs différentes, par ex. le Huit de trèfle, le Huit de pique, le Huit de cœur et le Huit de carreau.

Une « Séquence » comprend 3 cartes ou davantage de même couleur dont les valeurs se suivent, par ex. carreau As, carreau Deux, carreau Trois.

Les jokers peuvent remplacer n'importe quelle carte qui sert à la formation d'une suite ou d'une séquence.

Le voisin à gauche du donneur commence. Il prend une carte dans le talon ou il prend la carte retournée. Ensuite, il pose de nouveau une carte retournée, dont il n'a pas besoin, à côté du talon. Le joueur suivant peut maintenant soit prendre cette carte retournée, soit la première carte du talon et doit à son tour se défausser d'une carte. Si au cours de la partie, un



joueur peut faire usage d'une carte dont l'un des adversaires s'est défaussée, il l'annonce en frappant rapidement 2 coups sur la table. Celui qui frappe le premier peut prendre la carte, mais ce uniquement avec la permission du joueur dont c'est normalement au tour de jouer. Si l'on prend donc cette carte, on doit prendre 2 cartes dans le talon. Le fait de frapper sur la table n'annule pas l'ordre de suite normal.

Pour pouvoir faire une première « suite » dans une partie, chaque joueur a besoin de 40 points. Les 40 points peuvent être répartis sur plusieurs suites ou séquences. La valeur des cartes est la suivante : As = 11 points dans une suite ou dans une séquence avec un Roi ; sans Roi seulement 1 point. Le Valet, la Dame, le Roi : 10 points chacun et pour les cartes de Deux à Dix, c'est le nombre de points respectif qui compte. La valeur du joker est celle de la carte qu'il remplace.

Au cours de la partie, chaque participant peut – s'il a déjà constitué une suite pour laquelle il a encaissé 40 points – constituer d'autres suites ou séquences, même si celles-ci ne valent pas 40 points. Il peut en plus placer des cartes appropriées à côté des suites ou séquences déjà constituées et il peut même remplacer le joker qui s'y trouve par la carte respective. Il peut faire de même pour les cartes déjà étalées de ses adversaires.

Celui qui a joué en premier toutes ses cartes en main en constituant des suites ou séquences et qui a déposé la dernière carte sur le talon, dit « Rami » et la partie est terminée.

Un jeu peut comprendre plusieurs manches. On convient au préalable de la durée du jeu ou d'un nombre de points déterminé. A la fin de chaque partie, chaque joueur compte alors la valeur des cartes qu'il a encore en main et les note comme points en moins. Ici l'As compte toujours 11 points, le Joker 20 points et les autres cartes comme décrit ci-avant.

Pour le « Rami main » tous les points en moins comptent double. « Rami main » veut dire que le joueur dépose toutes les cartes qu'il a en main, sans les avoir jouées avant, même si la valeur totale de ses cartes est inférieure à 40 points. Si un joueur parvient à jouer un « Rami main » avant qu'un autre joueur n'ait pu étaler de cartes, tous les points en moins comptent triple.

Poker

Pour 2 à 8 joueurs

Matériel de jeu :

un jeu de 52 cartes

Le poker est sans doute l'un des jeux de hasard les plus intéressants. Les règles du jeu datent du siècle passé et nous ont été transmises des Etats-Unis. Et ce n'est non seulement grâce aux westerns que ce jeu est devenu très populaire.

Le charme tout particulier du poker réside dans le fait que l'issue du jeu ne dépend pas uniquement d'une donne favorable des cartes, mais avant tout de la capacité du joueur de bluffer son adversaire. Celui qui sait le mieux duper ses adversaires quant à la valeur réelle de ses cartes, en ne montrant pas d'émotions, en ayant ce fameux visage impassible appelé aussi « poker face » a un avantage indéniable. Des bons nerfs et la maîtrise de soi : ce sont souvent eux qui décident de l'issue du jeu et non les cartes tirées.

Il existe de nombreuses variantes du poker. Ici nous allons uniquement expliquer le « Draw Poker » et le « Stud Poker ».

Principes fondamentaux

Les combinaisons des cartes

Au poker on ne coupe pas et les cartes ne sont pas étalées : ce qui compte c'est l'agencement des cartes distribuées à chaque joueur ainsi que l'évaluation de ces cartes par rapport à celles des adversaires.

L'ordre de suite des cartes est l'ordre habituel : As, Roi, Dame, Valet, Dix, Neuf, Huit, Sept, Six, Cinq, Quatre, Trois et Deux. L'As peut également être utilisé comme un « Un ».

La condition à remplir pour participer à une partie de poker est la connaissance des différentes combinaisons de cartes. Comme chaque joueur fait toujours son jeu avec 5 cartes, toutes les suites de cartes au poker comprennent 5 cartes.

Des mathématiciens ont calculé qu'il existe environ 2,5 millions de possibilités d'agencer ces 5 cartes.



Les 8 combinaisons de cartes jouées au niveau international de nos jours, se composent comme suit, en commençant par la plus grande valeur :

1. « La quinte flush » ou « Suite de couleurs »

La quinte flush est constituée de 5 cartes de la même couleur qui se suivent numériquement, par ex. Neuf cœur, Dix cœur, Valet cœur, Dame cœur et Roi cœur. Si plusieurs joueurs ont une quinte flush – ce qui est plutôt rare – la plus forte carte décide de la valeur : une quinte flush avec un As est mieux qu'une quinte flush commençant par le Dix.

Une quinte flush commençant par un As, est appelée « Quinte flush royale ».

L'As peut également être utilisé comme le nombre 1, par ex. Cinq carreau, Quatre carreau, Trois carreau, Deux carreau et l'As de carreau. Chaque quinte flush est supérieure à toute combinaison « Carré » et à toutes les combinaisons inférieures.

2. « Four of a Kind » ou « Carré »

Cette séquence de cartes est composée de 4 cartes de même valeur et d'une 5^{ème} carte quelconque, par ex. Sept pique, Sept cœur, Sept carreau, Sept trèfle et la Dame de carreau.

Si plusieurs joueurs ont 4 cartes égales, alors c'est la valeur la plus élevée de la carte qui est décisive, par ex. 4 cartes avec des Dames valent plus qu'avec des Valets.

Toute combinaison « Carré » est supérieure à « Full » et à toutes les combinaisons inférieures.

3. « Full House » ou « Full »

Pour faire un « Full » on a besoin de 3 cartes de même valeur et de 2 cartes d'une autre valeur, par ex. Valet pique, Valet cœur, Valeur carreau et Quatre carreau, Quatre cœur.

Un « Full » comporte donc 3 cartes de même valeur et une paire.

Si 2 ou plusieurs joueurs ont un Full, c'est le plus fort des 3 qui l'emporte. Chaque Full est supérieur au « Couleur » et à chaque combinaison inférieure.

4. « Flush » ou « Couleur »

Cette combinaison comporte 5 cartes de la même couleur, où les valeurs des différentes cartes ne comptent pas, par ex. As pique, Valet pique, Sept

pique, Six pique et Trois pique. Si 2 ou plusieurs joueurs ont un « Couleur », la plus forte carte l'emporte. En cas d'égalité, c'est la deuxième carte la plus élevée, etc. qui l'emporte. Chaque « Couleur » est supérieure à la « Suite » et à toute combinaison inférieure.

5. « Straight » ou « Suite »

Ceci est une suite ininterrompue de cartes de différentes couleurs, par ex. Roi pique, Dame cœur, Valet carreau, Dix carreau, Neuf trèfle.

Ici aussi, la carte la plus élevée l'emporte si 2 joueurs ont une « Suite ». La plus grande suite est : As, Roi, Dame, Valet, Dix et la plus petite : Cinq, Quatre, Trois, Deux, As.

Toute « Suite » est supérieure à toute combinaison « Breton » et à toute combinaison inférieure.

6. « Three of a Kind » ou « Breton »

Pour un « Breton » on a besoin d'une combinaison de 3 cartes de même valeur, par ex. Huit cœur, Huit pique, Huit carreau, Dame cœur et Roi pique.

S'il y a égalité entre 2 ou plusieurs joueurs, la valeur des cartes est décisive : Un breton avec 3 Rois est supérieur à un breton avec 3 Valets.

Tout « Breton » est supérieur à toute combinaison « Deux paires » et à toute combinaison inférieure.

7. « Two Pairs » ou « Deux paires »

Cette combinaison comprend chaque fois 2 cartes de même valeur et d'une 5^{ème} carte quelconque, par ex. As pique, As carreau, Six cœur, Six trèfle et Roi carreau.

S'il y a égalité entre 2 ou plusieurs joueurs, c'est la paire ayant la carte la plus forte qui l'emporte. S'il y a toujours égalité, c'est la valeur de la 2^{ème} paire qui l'emporte. Et si dans ce cas il y a toujours égalité, c'est la 5^{ème} carte qui est décisive.

Toute combinaison « Deux paires » est supérieure à toute « Paire » et à toute combinaison inférieure.

8. « One Pair » ou « Une paire »

Pour cette combinaison on a juste besoin d'une paire et de 3 cartes quelconques, par ex. Huit cœur, Huit carreau, Roi cœur, Valet trèfle et Dame pique.

En cas d'égalité de la paire, la valeur de la plus forte carte des 3 cartes quelconques l'emporte.

Environ chaque 2^{ème} main qu'on reçoit au poker est



composée de 5 cartes qui ne vont pas ensemble. La valeur de ces cartes est déterminée en fonction de la carte avec la plus grande valeur. Des combinaisons de cartes absolument identiques mènent à une égalité de points. Les couleurs des cartes (Pique, Cœur,

Carreau, Trèfle) ne jouent aucun rôle.

Jeu d'adresse

Mikado

Jeu d'adresse
pour un nombre de participants quelconque
à partir de 6 ans

Matériel de jeu :
41 bâtonnets Mikado

1. Les 41 bâtonnets sont pris dans la main et ce de manière à ce que le poing se trouve sur le dessus de table et que les bâtonnets saillent en haut. En ouvrant brusquement le poing, les bâtonnets tombent en désordre sur la table. Voilà que les préparatifs sont terminés.
2. Le joueur qui a lancé les bâtonnets commence et essaie de prendre les bâtonnets un à un avec ses doigts, sans faire bouger les autres.
3. Lorsque le joueur a atteint un Mandarin, il peut l'utiliser. Celui-ci facilitera bien souvent les choses.
4. Le but principal du jeu est d'attraper le bâtonnet Mikado. Ceci n'attribue non seulement des points élevés au joueur, mais il peut retourner jusqu'à 3 fois la pile de bâtonnets pour permettre aux bâtonnets de mieux se positionner en cas de positionnement défavorable.
5. Le détenteur du bâtonnet Mikado peut, contrairement aux autres joueurs, se mettre debout pour essayer de prendre les bâtonnets.
6. Le joueur joue jusqu'à ce qu'il ait fait bouger un bâtonnet. Ensuite c'est au tour du prochain joueur. Le joueur comblé, qui a obtenu 170 points, peut continuer à soulever le tas de bâtonnets.

7. Le joueur suivant soulève toujours toute la pile de bâtonnets.
8. S'il a mal retourné la pile, il peut soit répéter le processus, soit ne pas le répéter. Ce qui est déterminant c'est l'arrangement fait au préalable.
9. Les règles du jeu devraient être respectées scrupuleusement. Ils sont les mêmes pour tous les joueurs.
10. On peut également jouer à ce jeu et fixer une limite temporelle.
11. Des bâtonnets non effilés peuvent être taillés. Ainsi il est plus facile, de pousser sur les pointes des bâtonnets et de les soulever.

On joue pour des points, qui sont additionnés, notés et calculés. A la fin de chaque manche on peut également procéder à une remise des prix.

Les 41 figures du Mikado :

- 1 bâtonnet Mikado
(ligne bleue, rayé en diagonale)
20 points = 20 points
 - 5 bâtonnets Mandarin, cinq anneaux
(3 rouges et 2 bleus)
10 points chacun = 50 points
 - 5 bâtonnets Bonze, trois anneaux
(1 rouge et 2 bleus)
5 points chacun = 25 points
 - 15 bâtonnets Samurai, trois anneaux
(rouge, jaune, bleu)
3 points chacun = 45 points
 - 15 bâtonnets Cooli, deux anneaux
(bleu et rouge)
2 points chacun = 30 points
- Ces bâtonnets donnent au total 170 points.

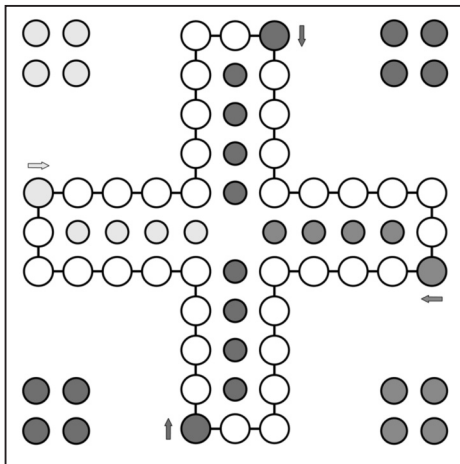


Dice games

Dice Game

Contents

1 game board, 16 tokens, 1 dice



Before starting the game

Each player selects four tokens of the same colour and places them on the board on the same coloured starting columns.

To start the game

Each player throws the die once. The highest number determines who starts the game.

Course of the game

Play goes in a clockwise direction. For each turn, each player has three attempts to throw a six, which is needed to bring a token into play. These three attempts apply only as long as one's own tokens are not in play and the home column shows no gaps. After throwing a six another throw is always allowed. The thrown number indicates the number of spaces which the token may be moved.

The following rules are fixed:

1. Bringing a token into play with a six
2. Moving of tokens from the first square (except with the last piece out of the start column)
3. Capturing of an opponent's token (if one's token lands on a square which is already occupied by an opponent's the latter is sent back to the beginning)

Note that in the home columns no tokens may be jumped over.

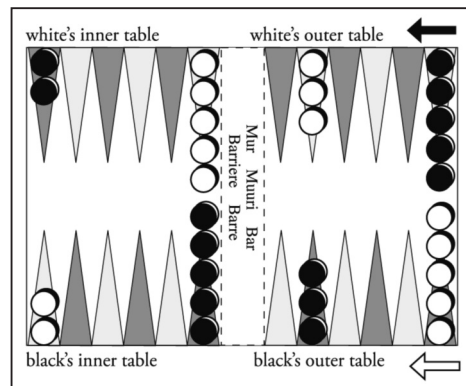
End of the game

The winner is the player who is the first to get all his tokens into the home column.

Backgammon

Contents

1 game board,



30 playing pieces (15 white, 15 black),
4 dice and 1 doubling dice



Object of the game

The object of Backgammon is to be the first player to remove all your men from your inner table. This is called "Bearing Off".

Setup

To start, line up all your pieces as shown on the diagram. White's pieces are moved counter-clockwise around the board to bear off out of his inner table. Black's pieces are moved clockwise around the board to bear off out of his inner table.

Playing the game

To start the game, each player rolls a single die. The player rolling the higher number now moves his checkers according to the numbers showing on both his own die and his opponent's. After the first roll, the players roll two dice and alternate turns.

Pieces are moved the number of points thrown in a pair of dice. From one point on the board to the next is one dot on the dice. Each number can be used by a separate piece or both can be used by one piece. If "doubles" are thrown, both numbers on the dice being the same, the player plays the numbers shown on the dice twice. A roll of 5 and 5 means that the player has four fives to use, and he may move any combination of pieces to complete this requirement. The dice can be played in any order. If the player only can play one of the dice the other one is lost. When either of the dice can be used, but not both, the higher roll has to be played.

Hitting

When a player has two or more men on a point, the opponent's pieces cannot rest on that point. They may, however, pass over it. This is called a "block". If a player can bring a piece to rest on a point occupied by an opposing piece, he "hits" the opposing piece and it is removed to the "bar". This piece must then be put into play before any other move is made by the player whose piece it is. It is put into play by entering into opponent's inner table on an open point whose number corresponds to the number on one or both dice.

Bearing off

Pieces can be borne off only when all of a player's pieces (not yet borne off) are within his own inner table. Then a piece can be borne off whenever it is on

point whose number is thrown.

If a number is thrown higher than the point on which any piece is left, the highest piece can be borne off. A piece must be moved forward if it is possible to move.

Winning the game

No matter who has started the game, the first player to bear off all fifteen pieces wins. Thus a tie is impossible.

Doubling

Backgammon is played for an agreed stake per point. Each game starts at one point. During the course of the game, a player who feels he has a sufficient advantage may propose doubling the stakes. He may do this only at the start of his own turn and before he has rolled the dice.

A player who is offered a double may refuse, in which case he concedes the game and pays one point. Otherwise, he must accept the double and play on for the new higher stakes. A player who accepts a double becomes the owner of the special die and only he may make the next double. Subsequent doubles in the same game are called redoubles. If a player refuses a redouble, he must pay the number of points that were at stake prior to the redouble. Otherwise, he becomes the new owner of the special die and the game continues at twice the previous stakes. There is no limit to the number of redoubles in a game.

If the loser has not borne off any of his pieces, he loses a "gammon" and twice the value of the stake. If the loser has not borne off any of his pieces and still has at least one piece on the bar or in the winner's inner table, he loses a "backgammon" and three times the value of stake.



Board games

Chess

Content

1 game board, 32 chess pieces

Aim of the game

Chess is a game for two players, one with white pieces and one with black. The object is to capture your opponent's King. At the beginning the pieces are set up as shown in picture 1.

The Pieces and How They Move

White always moves first and then players take turns moving. Only one piece may be moved at each turn (except for castling, a special move that is explained later). All other pieces move along unblocked lines. You may not move a piece to a square already occupied by one of your own pieces.

But you can capture an enemy piece that stands on a square where one of your pieces can move. Simply remove the enemy piece from the board and put your own piece in its place.

The King

The King is the most important piece. When he is trapped, his whole army loses. The King can move one square in any direction (see picture 2). An exception is castling, which is explained later. The King may never move onto check—that is, onto a space attacked by an opponent's piece.

The Queen

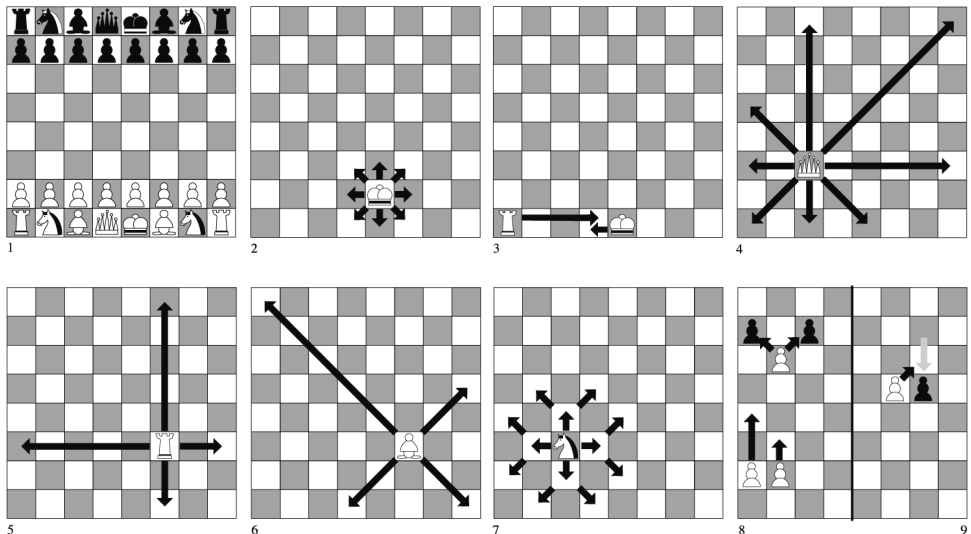
The Queen is the most powerful piece. She can move any number of squares in any direction – horizontally, vertically, or diagonally – if her path is not blocked (see picture 4).

The Rook

The Rook is the next most powerful piece. The Rook can move any number of squares vertically or horizontally if its path is not blocked (see picture 5).

The Bishop

The Bishop can move any number of squares diagonally if its path is not blocked. Note that if the





Bishop starts on a white square it can reach only other white squares. At the beginning of the game you have one "black-square" Bishop and one "white-square" Bishop (see picture 6).

The Knight

The Knight's move is special. It hops directly from its old square to its new square. The Knight can jump over other pieces between its old and new squares. Think of the Knight's move as an "L". It moves two squares horizontally or vertically and then makes a right angle turn for one more square. The Knight always lands on a square opposite in colour from its old square (see picture 7).

The Pawn

The pawn moves straight ahead (never backward), but it captures diagonally. It moves one square at a time, but on its first move it has the option of moving forward one or two squares.

If a pawn advances all the way to the opposite end of the board, it is immediately "promoted" to another piece, usually a Queen. It may not remain a pawn or become a King. Therefore, it is possible for each player to have more than one Queen or more than two Rooks, Bishops or Knights on the board at the same time (see picture 8).

Special Moves

Castling

Each player may "castle" once during a game if certain conditions are met. Castling is a special move that lets a player move two pieces at once – his King and one Rook. In castling the player moves his King two squares to its left or right toward one of his Rooks. At the same time, the Rook involved goes to the square beside the King and toward the center of the board (see picture 3).

In order to castle, neither the King or the Rook involved may have moved before. Also, the King may not castle out of check, into check or through check. Further, there may not be pieces of either colour between the King and the Rook involved in castling. When the move is legal, either player has the choice of castling Kingside or Queenside or not at all, no matter what the other player chooses.

En Passant

This French phrase is used for special pawn capture. It means "in passing" and it occurs when one player moves a pawn two squares forward to try to avoid capture by the opponent's pawn. The capture is made exactly as if the player has moved the pawn only one square forward (see picture 9).

About Check and Checkmate

The main goal of chess is to checkmate your opponent's King. The King is not actually captured and removed from the board like other pieces. But if the King is attacked ("checked") and threatened with capture, it must get out of check immediately. If there is no way to get out of check the position is a checkmate and the side that is checkmated loses.

You may not move into check – for example, move into a direct line with your opponent's Rook if there are no other pieces between the Rook and your King. Otherwise, the Rook could "capture" the King, which is not allowed.

If you are in check, there are three ways of getting out:

1. Capturing the attacking piece.
2. Placing one of your own pieces between the attacker of your King (unless the attacker is a Knight).
3. Moving the King away from the attack.

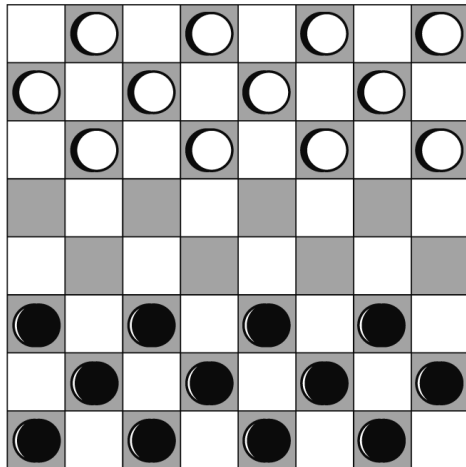
If a checked player can do none of these, he is checkmated and loses the game. If a King is not checked but that player can make no legal move, the position is called stalemate and the game is scored as a draw, or tie.



Checkers

Contents

1 game board,
24 pieces (12 white, 12 black)



Object of the Game

The Object of the game is to capture all the opponent's checkers, or block them so they cannot move. Each player places his 12 checkers on the dark squares of the first three rows on opposite ends of the board.

How to play

The checkers are moved diagonally forward and each player alternately moves one of his checkers. In order to "capture" an opponent's checker, he must be able to jump (with his own checker) over his opponent's checker where there is a vacant square behind. Single checkers may move diagonally forward.

King

When a player moves his checker to the last row on the opposite side of the board, that checker becomes a "King". The "King" is "crowned" by placing another checker on top of it. A "King" may move diagonally forward or backward.

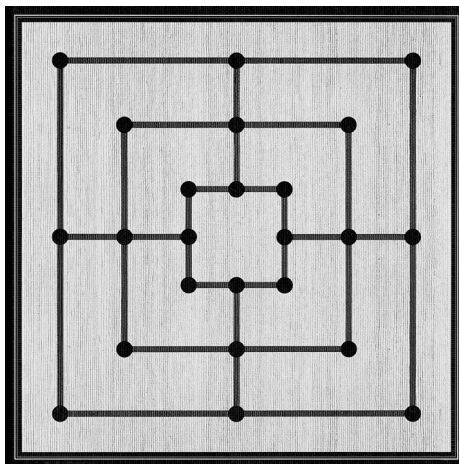
You are allowed to jump as many of the opponent's checkers on the same move if there is a vacant

squares diagonally behind each. When there is a "jump" available, the opponent must jump.

Strategy (Nine Men's Morris)

Contents

1 game board,
9 white and 9 black pieces



To start the Game

The colours are allocated to the players. A draw determines the player who first lays one of his pieces.

The run of the game

Alternately both players lay one piece each on the board. This is to be set either at one end or in the middle of a line. When all pieces are set, play continues by alternate moves to an unoccupied spot of the players own free choice whereby neither one's own nor the opponent's pieces may be jumped over.

The Aim of the Game

To form one or more "mills".

(mill = three pieces of one colour in a horizontal or a vertical row)



Whoever gets a "mill" is entitled to take one of his opponent's pieces from the board. It is not allowed however to remove pieces from a "mill". The players are allowed to open their mills (to move a piece out of the row) and in the next move or later close it again making a "new" mill. Every time a mill is made one of the opponent's pieces may be taken from the board.

If a player has only three pieces left on the board, then here he is allowed to move onto any free position at all, also to jump over pieces.

End of the Game

The player who is the first to have less than three pieces on the board is the loser.



Card games

Mau-Mau

For 2 – 6 Players

Game Material

A card-game with 32 cards

After the shuffle, every player receives 5 cards. One card is disclosed face-up at the side of the undisclosed rest.

The 1st player (on dealers' left) now has to deposit a card on the disclosed card, namely:

- either one card of the same colour (only a spade-card on spade, a heart-card on hearts)
- or one card of the same numeric value (a queen on a queen, a ten on a ten of random colour).

If one player neither has a matching colour nor a matching numeric value, but therefore a jack (of any colour), he plays this jack and at the same can determine which colour the next player has to play. But if the player can neither serve the colour, nor the numeric value; and also does not own a jack, he has to draw a card of the undisclosed deck. If this card can be played, one must serve. If the card does not match, the player has to keep the card and the game continues with the left-hand neighbour.

Of special importance are the seven and the eight. If one player deposits a seven, the following player has to draw two cards of the deck – but is not allowed to play one. If a player deposits an eight, the next player has to miss one turn. At what time a seven or eight is played is up to oneself.

It is recommended to keep the jacks as long as possible, in order to be able to demand a favourable colour at the end of the game – a colour that one can serve, but which also is expected to be unfavourable for the other players.

Who plays his last card first shouts "Mau" and thereby ends the game. The remaining players now have to count the values of their remaining cards: seven, eight, nine and ten total according to their value, the

jack counts 2, the lady 3, the king 4 and the ace 11 points – all bad points of course!

Who is able to finish the game with a jack shouts "Mau-Mau". Now the bad points of the other players are counted twice. If a player has reached 100 bad points, the game is finished.

Rummy

For 2 – 6 Players

The game is best played with two to four players, but up to six can take part. Either a fixed number of deals are played, or the game is played to a target score. The number of deals or the target score needs to be agreed before beginning to play.

The Deck

One standard deck of 52 cards is used. Cards in each suit rank, from low to high:

Ace 2 3 4 5 6 7 8 9 10 Jack Queen King

The Deal

The first dealer is chosen randomly, and the turn to deal alternates if there are two players, and rotates clockwise if there are more than two. In a two player game, each player is dealt a hand of ten cards. Seven cards each are dealt if there are three or four players, and when five or six play each player gets six cards. The cards are dealt one at a time, and after the deal, the next card is placed face up on the table to start the discard pile, and the remainder of the deck is placed face down beside it to form the stock. The players look at and sort their cards.

Object of the Game

The object of the game is to dispose of all the cards in your hand. There are three ways to get rid of cards: melding, laying off, and discarding.

- *Melding* is taking a combination of cards from your hand, and placing it face up in front of you on the



table, where it stays. There are two kinds of combination which can be melded: sequences (also known as runs) and groups (also known as sets or books).

- a sequence or run consists of three or more cards of the same suit in consecutive order, such as **C4, C5, C6** or **H8, H9, H10, HJ**.
- a group, set or book is three or four cards of the same rank, such as **D7, H7, S7**.
- Laying off is adding a card or cards from your hand to a meld already on the table. The cards added to a meld must make another valid meld. For example to the **C4, C5, C6** you could add the **C3** or the **C7**. You are not permitted to rearrange the melds in the process. For example, **C2, H2, D2, S2** and **S3, S4, S5** have been melded, you are not permitted to move the **S2** from the group to the sequence, so as to lay off the **SA**.
- Discarding is playing a card from your hand on top of the discard pile. You get rid of one card this way at the end of each turn.

Play

If there are two players, they take alternate turns starting with the non dealer. If there are more than two players, they take turns in clockwise rotation, beginning with the player to dealer's left.

Each turn consists of the following parts:

1. *The Draw*. You must begin by taking one card from either the top of the Stock pile or the top card on the discard pile, and adding it to your hand. The discard pile is face up, so you can see in advance what you are getting. The stock is face down, so if you choose to draw from the stock you do not see the card until after you have committed yourself to take it. If you draw from the stock, you add the card to your hand without showing it to the other players.
2. *Melding*. If you have a valid group or sequence in your hand, you may lay one such combination face up on the table in front of you. You cannot meld more than one combination in a turn (but see House Rules). Melding is optional; you are not obliged to meld just because you can.
3. *Laying off*. This is also optional. If you wish, you may add cards to groups or sequences previously melded by yourself or others. There is no limit to

the number of cards a player may lay off in one turn.

4. *The Discard*. At the end of your turn, one card must be discarded from your hand and placed on top of the discard pile face up. If you began your turn by picking up the top card of the discard pile you are not allowed to end that turn by discarding the same card, leaving the pile unchanged – you must discard a different card. You may however pick up the discard on one turn and discard that same card at a later turn. If you draw a card from the stock, it can be discarded on the same turn if you wish.

If the stock pile has run out and the next player does not want to take the discard, the discard pile is turned over, without shuffling, to form a new stock, and play continues – but see the [variations](#) section for a discussion of alternatives and problems that can arise.

A player wins an individual hand by either melding, laying off, or discarding all of his or her cards. Getting rid of your last card in one of these ways is called going out. As soon as someone goes out, play ceases. There can be no further melding or laying off, even if the other players have valid combinations in their hands.

Scoring

When a player goes out, the other players add up the value of all the cards still remaining in their hands, as follows:

- Face cards (K, Q, J) are worth 10 points each
- Aces are worth 1 point each
- Number Cards are worth their face value – for example a six is worth 6 points, a four is 4 points, and so on

The total value of all the cards in the hands of the other players is added to the winner's cumulative score.

The game continues with further deals until a player reaches the points target that was decided before the game began, or until the agreed number of deals has been played.

D = diamonds / **H** = hearts / **S** = spades / **C** = clubs



Poker

For 2 – 8 Players

The deck of cards

A standard deck of 52 cards is used, sometimes with the addition of two jokers that are included in the pack. Typically, Poker is a game played with one deck, although in clubs or any organised games, two decks of contrasting colours may be used to speed up play. While one deck is being dealt, the other is being shuffled and prepared for the next hand. While the new hand is being dealt, the previous dealer will collect the cards, shuffle them and place them to his left. When a new hand must be dealt, this deck is passed on to the new dealer. In more professional games, where two decks are in use, the left-hand opponent of the dealer cuts the deck for the next hand. This prevents, that the mixing of the cards and the cut of the deck are done by the same player.

In gambling casinos, clubs and at all professional games, any player may ask for a new pack of cards at any time. When new cards are being introduced they must be in a mint condition, that is sealed in their original packaging. The seal is broken and the cellophane packaging removed in full view of all players.

Dealing cards

Except in casinos, where the house is the dealer, each player deals a hand in turn. As with all transactions in Poker, dealing is done in a clockwise direction from left to right. When a new game is started, the mixed pack to the right of the new dealer is picked up. If he has mixed the cards himself, he will usually offer the deck to be cut (divided in two or more stacks) by his right-hand opponent. Any other player can normally ask to re-cut the deck. If more than one deck of cards is used for the game, then the cut is usually offered to the player at the left of the dealer.

The number of players will usually be limited by the number of hands that can be dealt and depending on the variation of Poker being played. In Draw Poker variants it can occur that more cards are being drawn than are available in the remainder of the deck. Here the discarded cards will usually be collected by the

dealer, re-shuffled and dealt out according to requirements.

Poker variations

There are several variations of Poker. In most of these variations, whether played with or without wild cards, the highest combination wins the pot.

Straight Poker

The first, oldest and simplest form is "Straight Poker". In this game five cards are dealt one-by-one to each player, starting with the first player to the left of the dealer.

Draw Poker

This game is also called "five card draw" and each player is given five cards face down. The rest of the deck is placed in front of the dealer. The difference with regard to Straight Poker is that, after a first round of betting, each player may ask for up to four new cards. Proceeding from the player to the left of the dealer, each player in turn puts down the number of cards he wishes to replace (face down) and says that number he wishes to receive. Thereafter, a second round of betting starts with the first left-hand player. This is the most frequently played form of Poker today.

Draw Poker is more interesting than Straight Poker, because more information is available on the hand held by each player. A player drawing three cards is assumed to hold at least a Pair (or maybe two High Cards). This added information adds zest to the use and success of bluffing techniques. The pots in Draw Poker also generally tend to be higher, as more players stay, to see what their next cards will be and to re-evaluate their chances.

In these game rules we will only cover Straight Poker.

The object of the game

The goal of the game is to win, the prize usually being a pot, which is made up from a so-called ante and any subsequent bets made by the players. The ante is determined before the start of the session and represents the entrance fee, which each player must pay to be able to participate. If any player cannot



bring up the ante, he is excluded from the game. Usually, the minimum value of any bet is also decided on and often conforms to the amount of the ante. The highest combination of the five cards held by a player wins the pot, if more than one player remains in the game. If a player places a bet and all other players fold, then the betting player wins by default and is not required to show the cards he held. A player must only show his hand if one or more other players have "seen" his bet. The winning player collects all the money in the pot.

The possible winning combinations will be explained below.

Poker hands

The following explains the value of various combinations of cards that may be held by a player, in ascending order. The guiding principle for establishing the winning hand is based first on the highest combination and then on the rank of the cards of any hand. The suits do not have any value in Poker.

Ranking of cards

Each of the sets of four suits is ranked from 2 (lowest) to ace (highest).

The card combinations (in ascending order)

High card (no Pair)

If there are no Pairs or Flushes, or any of the other card combinations named below, then the highest card wins. Since more than one player can have an Ace, the consecutive ranking of the cards is taken into account, until a winner is determined. The hand A, J, 10, 9, 8, beats A, 10, 9, 8, 7. If two or more hands are identical in their ranking, then the pot is split among the winners.

One Pair

A Pair is any two cards of the same rank, also referred to as Two of a Kind.

A hand might have the following cards; A, K, Q, 2, 2. This hand would for instance beat another hand, which only contains A, K, Q, 10, 3 (no Pair).

Two Pair

This is any hand containing two different sets of

cards of the same rank, for instance Q, Q, 9, 6, and 6. The Queens and Sixes form two Pair. If a second hand contained Q, Q, 10, 10, 2, then this hand would win, as the second Pair is of a higher ranking. If both hands had the same Pair combination, then the rank of the fifth card would be decisive.

Three of a Kind

This is a hand that contains three cards of the same rank. This hand beats all of the previous combinations. If two players have Three of a Kind, then the highest-ranking combination wins. For instance, three Jacks (J, J, J, 8, 5) beats three Tens (10, 10, 10, A, K) etc.

Straight

This is a hand in which all five cards are "in sequence" and not of the same suit. A hand containing the cards 2, 3, 4, 5, 6 of different suits is a Straight. If all the cards of the series have the same suit, then we are talking about a Straight Flush (described later), which is the second highest combination in Poker. A Straight beats all previous combinations. If two Straights are presented on call, then the High Card wins.

Flush (sometimes also called a Natural)

If all cards in a hand are of the same suit, then this is called a Flush. A Flush beats any Straight. Since the cards of a Flush need not be in sequence, the High Card again decides the winner, if two Flushes are presented.

Full House

A Full House consists of a Pair plus a Three of a Kind. For instance 7, 7, 7, Q, Q, constitutes a Full House. A hand containing 8, 8, 8, K, K, would be the winner, because the rank of the Three of a Kind combination is higher.

Four of a Kind

This is the next highest hand and contains four cards of the same rank. Four Queens beat four Jacks, for instance.

Straight Flush

As the name indicates, this is a combination of a Straight with a Flush. The five cards must be in series, and they must all be of the same suit. This is the



highest combination that can be attained in Poker, if no wild cards have been defined.

Five of a Kind

This combination is only possible if wild cards have been agreed to in the game. The player who is dealt a wild card defines its rank. Q, Q, Q, Q, *, would be five Queens, while 10, 10, *, J, J, would become a Full House, Jacks over Tens.

The pot, ante and betting

The pot consists of the ante and all subsequent bets made by the players of a hand.

Each player pays in his ante in turn (See "Banker" for the use of chips),

starting with the dealer. Betting starts with the first player to the left of the dealer.

Betting is based on an evaluation of the cards that a player holds and his deduction as to what the other players could possibly hold. Betting is used to pass a message to all other players about the strength of the hand. Since the other players do not know what cards a player holds, there is an element of bluffing that can be used in placing bets. For instance, if a player has bet, and another player raises, then he is assumed to think that he has a stronger hand. It is up to the other active players to decide how strong their actual hand is. If the other players call the bet, then he must show his hand. The remaining players need not show their hand, unless they have a higher combination and wish to claim the pot. The result of the "showdown" (win or lose and the cards shown) is noted by the other players, and will usually be taken into account in evaluating the following hands.

Betting is the heart of Poker. The aim is to minimise one's losses (passing or dropping out with weak hands) and to maximise the number of pots won (successful bluffing or strong winning hands). The first player to the left of the dealer is the first to bet. He may pass or check, which means he does not want to bet, or he may bet by placing the minimum or a larger amount in the pot. Whenever a player places a bet into the pot, he calls out the amount. The next left-hand player then has three choices;

a) He can "drop" (or "fold"), in which case he folds up his cards and drops out of the hand;

b) He can "call" ("see" or "stay" are also usual terms), which means that he must put an equal amount into the pot, or;

c) He can "raise", which means that he must put the amount of the previous bet, plus the amount by which he wishes to raise that bet, into the pot; A player who "drops" or "folds", is out of the betting until the next hand is dealt. He loses whatever chips or money he has contributed to the pot.

In general, betting continues until all players have called. Let us take an example. The first player to the left of the dealer passes. The next player places a bet. All players after the bettor now have a chance to stay, raise or fold. Every active player may usually bet as much as he wishes, and as much as he has available on his person or the table (also see "Limits to betting"). And after each bet, the next active player can raise that amount. If another player raises his bet, then he can re-raise once more. A round of betting is only closed, once all the players have seen the last bet or folded.

In principle it is therefore possible, that a player who has checked or passed, can raise a bet made by another player after him. This practice is called "sandbagging" and is permitted, unless excluded by agreement among the players.

Limits to betting

In many Poker games limits may be agreed to between the players. It is for instance usual to limit the number of betting rounds to a maximum of three, and limits may also be imposed on the amounts of a permissible bet. The minimum bet is the agreed ante.

Betting is furthermore limited to the amount of money brought into the game, or the amount of available chips (see "Banker"). New money may usually only be added to the game by the agreement of the other players. To make sure no player suffers an unfair advantage, the actual amount permitted in the game may be limited from the beginning.

Banker

In all games where chips are used instead of money, the players usually appoint a banker. In casinos the dealer is the banker. The value of the chips, unless printed on them, is usually determined by agreement



between the players, and most players usually “buy in” for the same amount. If a player leaves the game, he sells his chips back to the banker.

Skill games

Mikado (Pick-up-sticks game)

This interesting pick-up-stick-game requires peace, concentration and much more skill to play the game. To start you put all the sticks in one hand and place your fist on the table so that the sticks are standing up. Then you open your fist suddenly and all the sticks fall on the table in a circle. If it was a really bad “throw” it is allowed to go again.

Now you try to pick up the sticks one by one with your fingers without moving the rest of the sticks. With pressing down one end of a stick you can lift it in a quite secure way. If you lift up the “Mikado” (stick with blue spiral) you can use this to help lift up the other sticks. Is one of the remaining sticks moving while picking up one, the next player starts. The number of rounds should be set before starting the game. Add the points of every round, the player with the most points is the winner.

Quantity	Sticks	Single points
1	Mikado: blue spiral	20
5	Stick: blue / red / blue	10
5	Stick: red / blue / red / blue / red	5
15	Stick: red / yellow / blue	3
15	Stick: red / blue	2
Total points:		170

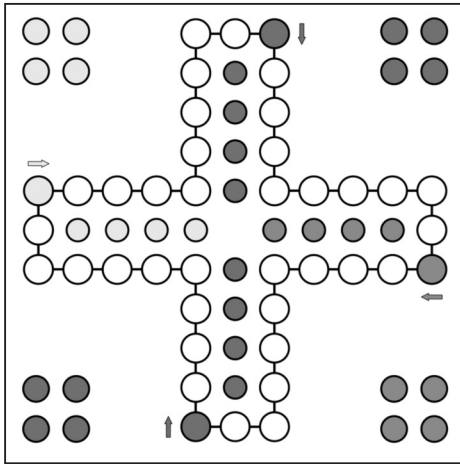


Juegos de mesa con dados

Juego de dados

Contenido

1 campo de juego, 16 fichas de juego, 1 dado



1. Sacar una ficha al lanzar un seis.
2. Desbloquear la primera casilla de juego (excepto cuando se trata de la última ficha).
3. Comer las fichas contrarias (cuando la propia ficha cae en una casilla ocupada por una ficha contraria, ésta debe regresar a su campo de inicio).

Obsérvese que en las casillas del campo meta no es posible saltar por encima de otras fichas.

Final del juego

Gana aquel jugador que primero logra introducir sus cuatro fichas de juego en su campo de meta.

Backgammon

Contenido

Tablero de juego,
15 fichas de juego claras y 15 oscuras,
4 dados y 1 dado de dobles

Preparación del juego

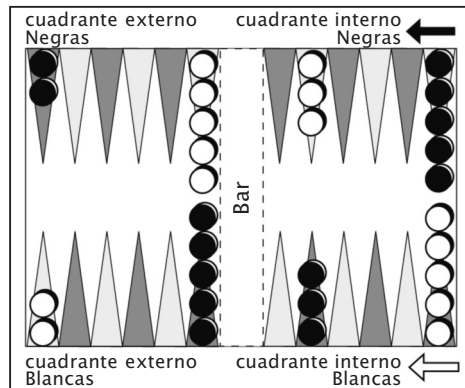
Cada jugador elige cuatro fichas del mismo color y las coloca en el campo de inicio correspondiente a su color.

Comienzo del juego

Cada jugador lanza el dado una vez. El jugador con el número más alto comienza.

Desarrollo del juego

Se juega en el sentido de las agujas del reloj. Cada jugador tiene tres intentos para lanzar un seis, ya que el seis es necesario para poder sacar una ficha. Los tres intentos son válidos durante el tiempo en el que no esté ninguna ficha propia en el campo de juego y las cuatro casillas en el campo de meta no presenten vacíos entre ellas. Después de un seis se puede volver a lanzar. El número lanzado determina la cantidad de casillas que cada ficha puede avanzar. Las siguientes jugadas son obligatorias:



Terminología

Cada jugador tiene un cuadrante externo y uno interno en el tablero de juego. El cuadrante interno también es denominado "casa".

Barra: franja vertical que separa las dos mitades del



tablero, línea media

Pico: las flechas (triángulos) que están sobre el tablero de juego

Objetivo del juego

Cada jugador debe llevar sus quince fichas a su casa o cuadrante interno respectivo para desde allí empezar a sacarlas del tablero. Gana aquel jugador que primero logra rescatar o sacar todas sus fichas del tablero.

Posición inicial

Ya que existen diferentes formas de jugar el backgammon aquí sólo se explicarán las reglas básicas más conocidas.

Las fichas se colocan en la posición inicial, tal y como se observa en la siguiente ilustración. Las fichas blancas aquí inician su recorrido en la parte superior del tablero de derecha a izquierda, luego se mueven hacia abajo a la izquierda del tablero y desde allí a la derecha, hacia el cuadrante interno o casa de blancas (es decir, en sentido contrario a las agujas del reloj). Las fichas negras se mueven en el sentido contrario (en el sentido de las agujas del reloj). La dirección de juego preestablecida debe ser respetada; no está permitido desplazar las fichas en la dirección contraria.

Comienzo del juego

Primero cada jugador lanza un solo dado para determinar quién comienza. El jugador que obtenga el número más alto empieza. Si ambos jugadores lanzan el mismo número, el procedimiento debe repetirse hasta que aparezcan números distintos. Para su primer movimiento, el jugador que comienza debe usar los números lanzados tanto por él como por el otro jugador.

Juego

Lanzar los dados

Después de la jugada inicial para cada nuevo lanzamiento se usan los dos dados. Ambos jugadores lanzan los dados y mueven las fichas por turnos. Los dados deben ser lanzados en la mitad del tablero que se encuentra del lado derecho de cada jugador. Las fichas pueden avanzar tantos picos como indica el

número lanzado. Se puede elegir entre dos posibilidades de mover las fichas.

Mover las fichas

Es posible avanzar la cantidad de picos indicada en ambos dados con una sola ficha. En este caso, hay que tener en cuenta, sin embargo, que los números de ambos dados no pueden ser simplemente sumados. El número que indica cada dado debe ser movido individualmente y debe ser posible hacer una parada intermedia en un pico entre ambos desplazamientos. En caso de que el pico de la parada intermedia esté ocupado por dos o más fichas del oponente, no es posible realizar este movimiento. No obstante, el jugador puede elegir en qué orden mover la ficha, es decir, puede decidir cuál de los números lanzados mover primero y cuál después.

En el segundo caso, se mueven dos fichas por separado, una ficha por cada dado.

Ejemplo

Un jugador lanza un 2 y un 5 con los dados. Ahora está en libertad de desplazar una sola ficha 2 y luego 5 picos o 5 y luego 2 picos, o de mover dos fichas distintas, una 2 y la otra 5 picos.

Consideraciones al momento de mover

Al mover una ficha es posible ocupar cualquiera de los picos, a excepción de los picos en los que se encuentran dos o más fichas del oponente.

En principio, ningún jugador puede pasar, es decir, que es obligatorio mover siempre los números lanzados con ambos dados. En caso de que sólo sea posible mover uno de los dos números, se debe jugar el número más alto. El número menor queda eliminado. Si no se puede mover ninguno de los dos números lanzados, el lanzamiento queda eliminado completamente y pasa a ser el turno del otro jugador.

Movimientos ilícitos

Si uno de los jugadores mueve una ficha de manera ilícita, el oponente puede exigir la corrección del desplazamiento. La corrección sólo puede efectuarse si los dados aún no han sido lanzados nuevamente.



Captura de una ficha

Si un pico está ocupado por una sola ficha, ésta puede ser capturada por la ficha del oponente, cuando durante un desplazamiento el recorrido de su ficha acaba en ese pico o cuando en él hace una parada intermedia. La ficha capturada se coloca en la barra.

Volver a introducir una ficha

El jugador que tenga una o más fichas en la barra no podrá desplazar ninguna ficha sobre el tablero de juego hasta que no logre introducir nuevamente todas las fichas que tiene en la barra. Las fichas de la barra deben ser colocadas en la casa o el cuadrante interno del oponente. Las fichas sólo podrán ser introducidas al tablero si los números lanzados permiten alcanzar un pico libre en la casa del oponente. En caso de haber una sola ficha del oponente sobre el pico, ésta puede ser capturada desde la barra. Si al lanzar los dados el jugador no logra introducir su ficha de la barra, el lanzamiento se pierde y le toca el turno al oponente.

Dobles

Cuando se lanzan dobles (ambos dados muestran el mismo número), el jugador puede mover el doble de la cantidad de números indicados.

Ejemplo: si un jugador lanza dos veces el 2 tiene diferentes posibilidades de combinación. Con una sola ficha puede avanzar cuatro veces 2 picos; o puede avanzar con una ficha tres veces 2 picos y una vez 2 picos con otra ficha; o puede avanzar con una ficha dos veces 2 picos y también dos veces 2 picos con otra ficha distinta.

Rescatar (sacar las fichas lanzando los dados)

Las fichas sólo pueden ser rescatadas o sacadas del tablero cuando todas las 15 fichas se encuentran en la propia casa o cuadrante interno. Rescatar significa que se sacan las fichas del tablero de juego lanzando los dados. Una ficha sólo puede ser rescatada si el número de uno de los dados es lo suficientemente alto para pasar la ficha por encima del borde del tablero de juego. El lanzamiento completo o parte del lanzamiento también puede ser empleado para mover las fichas dentro del cuadrante interno en vez de sacarlas del tablero. Esto puede ser útil en el caso de que el oponente aún tenga una ficha en la barra

con la que podría capturar una de las propias fichas que se encuentra sola en un pico del cuadrante interno. En caso de que esto suceda, es decir, que durante el proceso de rescate una ficha sea capturada por el oponente con alguna ficha que se encontraba en la barra, es necesario volver a introducir esa ficha capturada dentro del cuadrante interno del oponente y moverla desde allí hasta el propio cuadrante interno, antes de que se pueda continuar con el rescate de las demás fichas.

Fin de la partida y resultados

Victoria simple

El vencedor es aquel jugador que logra rescatar todas sus fichas del tablero de juego antes de que el oponente haya logrado sacar su última ficha. En este caso, también el oponente ha logrado rescatar una o más fichas.

Gammon

El vencedor es aquel jugador que logra rescatar todas sus fichas. El oponente aún no ha logrado rescatar ninguna de sus fichas.

Backgammon

El vencedor es aquel jugador que logra rescatar todas sus fichas. El oponente aún no ha logrado rescatar ninguna de sus fichas (gammon) y aún tiene al menos una ficha en la barra o en la casa o cuadrante interno del vencedor.

Observación

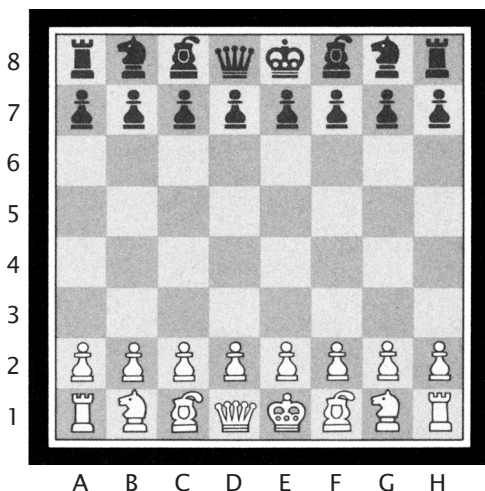
Dentro de algunos juegos de Backgammon se encuentra un dado de doblaje. Con éste se puede doblar la apuesta de la partida. Esta variante del juego además de las reglas de torneo con sus leves variaciones no pueden ser tratadas aquí.



Juegos de mesa

Ajedrez

El ajedrez es conocido como uno de los juegos estratégicos más antiguos del mundo. Se presume que el ajedrez fue inventado hace aproximadamente 4.000 años en la India y en Persia, y que desde allí se expandió por el mundo entero. El ajedrez moderno, tal y como lo conocemos hoy en día, tiene cerca de 2.000 años y se cuenta entre los juegos más populares del mundo. El ajedrez es un juego estratégico muy emocionante para dos personas. A pesar de que sus reglas son sencillas, el ajedrez es un juego poli-facético y complejo.



El tablero de juego

El tablero de juego del ajedrez está compuesto alternativamente por casillas claras y oscuras, y se coloca entre ambos jugadores de tal manera que en la esquina inferior derecha quede una casilla clara.

Las piezas de juego

Para comenzar, se colocan las 32 piezas de ajedrez como se observa en la ilustración. La posición de inicio es siempre la misma.

Comienzo del juego

Se sortea el color de las piezas. Blancas comienza. Ambos jugadores juegan por turnos.

Posibilidades de movimiento de las piezas (por jugada)

Rey

Una casilla en cualquier dirección. No obstante, no está permitido colocar al propio rey en posición de jaque.

Reina

En cualquier dirección pasando por la cantidad deseada de casillas libres.

Alfil

Diagonalmente pasando por la cantidad deseada de casillas libres. Siempre permanece en casillas del mismo color.

Caballo

Dos casillas horizontalmente y una casilla verticalmente o al revés. También es posible saltar por encima de piezas propias o del adversario.

Torre

Verticalmente u horizontalmente sobre la cantidad deseada de casillas libres.

Peón

Una casilla hacia adelante. Sólo en la primera jugada es posible, si se desea, avanzar dos casillas. Los peones son las únicas piezas que sólo pueden ser movidas hacia adelante. Si el peón alcanza la línea inicial del adversario, el jugador puede intercambiar ese peón por una de sus piezas comidas.

Comer piezas

Todas las piezas, salvo los peones, pueden comer una pieza del adversario en cada una de sus jugadas. El peón sólo puede comer en diagonal (hacia adelante) pasando por encima de una casilla.

Objetivo de una partida de ajedrez

Todos los movimientos tácticos y las jugadas tienen como fin tratar de colocar al rey enemigo en "jaque mate", es decir, llevarlo a tal posición en la cual ni una

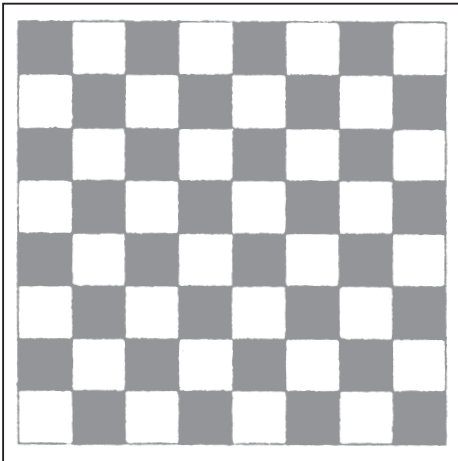


jugada propia ni una jugada defensiva con otra de sus piezas puede evitar que sea comido. En ese momento, el jugador ha perdido la partida. Una partida queda empatada cuando ninguno de los dos jugadores logra decidir la partida a su favor.

Damas

Contenido

1 tablero de juego,
12 fichas de juego claras y 12 oscuras



Posición de inicio

El tablero de juego se coloca entre ambos jugadores de tal manera que en la esquina inferior derecha quede una casilla clara. Los jugadores ocupan con sus 12 fichas las casillas oscuras, como se ve en el gráfico de arriba.

Comienzo del juego

Se sortea el color de las piezas. El jugador con las fichas negras comienza. Ambos jugadores hacen jugadas por turnos.

Movimiento de las fichas

Las fichas sólo se mueven hacia delante. Para ello se desplazan de forma diagonal a una casilla oscura

libre de la próxima fila (no está permitido retroceder). Si la casilla está ocupada por una ficha propia, esta jugada no puede ser llevada a cabo. Si la casilla está ocupada por una ficha contraria, es posible saltar por encima de ésta, en caso de que la próxima casilla de la misma línea diagonal esté desocupada. La ficha por encima de la cual se saltó se retira del tablero. También es posible saltar por encima de varias fichas contrarias siempre y cuando haya siempre una casilla libre entre ellas.

Al llegar con una ficha hasta la última línea del lado contrario del tablero de juego, a ésta se le coloca una segunda ficha (del grupo de las fichas comidas) encima. Esta ficha doble se denomina "Dama". Una dama puede desplazarse por varias casillas libres, tanto hacia delante como hacia atrás. Sin embargo, sólo puede saltar cuando hay una casilla oscura libre detrás de la ficha comida. También son posibles saltos múltiples en triángulo. La dama puede ser comida por una ficha o una dama contraria.

Final del juego

El jugador que aún tenga fichas sobre el tablero de juego gana la partida.

Merels

Contenido

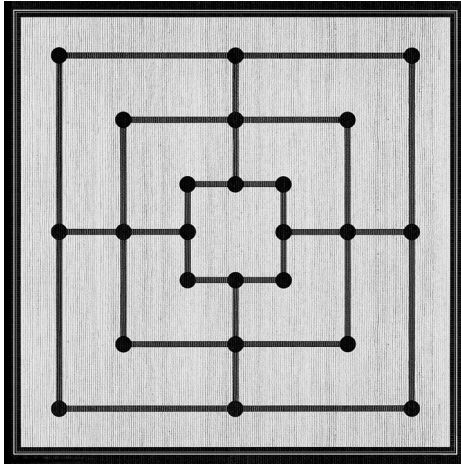
1 tablero de juego,
9 fichas de juego claras y
9 fichas de juego oscuras

Comienzo del juego

Las fichas de juego se reparten entre los jugadores por color. Por sorteo se decide quién puede colocar primero una ficha.

Desarrollo del juego

Cada jugador, por turnos, coloca respectivamente una ficha en el tablero de juego. La ficha puede ser colocada al final o en el medio de una línea. Cuando todas las fichas han sido colocadas en el tablero, cada jugador, en su turno, desplaza una de sus fichas a la siguiente posición libre en el tablero.



En este movimiento no está permitido saltar fichas propias o fichas del oponente.

Objetivo del juego

Obtener uno o más "molinos".

(Molino = tres fichas de juego del mismo color en una fila horizontal o vertical)

Un "molino" le permite a su dueño retirar del tablero una ficha del contrincante. Sin embargo, no está permitido sacar una ficha de un "molino" cerrado.

A los jugadores ahora les está permitido abrir sus molinos (desplazar una de las fichas de la fila de tres) y cerrarlos nuevamente en la siguiente o en una posterior jugada. Cada vez que el molino se cierra, se puede retirar del tablero una ficha del contrincante. Si a un jugador sólo le quedan 3 fichas de juego, puede saltar a cualquier posición libre incluso pasando por encima de otras fichas.

Final del juego

El jugador que primero tenga menos de tres fichas en el tablero de juego ha perdido.



Juegos de naipes

Mau-Mau (Uno)

Para 3 – 6 jugadores

Material de juego

Una baraja de naipes con 32 cartas

Después de haber mezclado las cartas, cada jugador obtiene 5. Una carta se coloca abierta al lado del conjunto sobrante puesto boca abajo. El primer jugador (a la izquierda de quien repartió las cartas) ahora debe colocar una carta encima de la carta abierta. Esta carta

- o puede ser del mismo palo (encima de pica debe ir pica, encima de copas debe ir copas),
- o puede tener el mismo valor (encima de una dama debe ir una dama, encima de un diez debe ir un diez de cualquier palo).

Cuando un jugador no tiene ni una carta del palo o del valor apropiado, pero tiene una sota (de cualquier palo), puede jugar esta sota y, al mismo tiempo, determinar qué palo debe ser jugado por el siguiente jugador. Pero si el jugador no posee una carta del palo o el valor correspondiente y tampoco tiene una sota, debe coger una carta de la baraja tapada. Si esta carta encaja, debe ser jugada; de lo contrario, el jugador debe quedarse con la carta y el juego continúa con el jugador sentado a su izquierda. Las cartas siete y ocho tienen un significado especial. Cuando un jugador juega un siete, el jugador que le sigue debe coger dos cartas del montón, pero no puede descartar ninguna carta. Cuando un jugador coloca un ocho, el jugador que le sigue debe pasar un turno. Cada jugador decide solo cuándo quiere jugar un siete o un ocho. Se recomienda guardar las sotas el mayor tiempo posible para poder pedir un palo ventajoso para el final de la partida, es decir, un palo del que se tengan cartas y del que se espera que sea inoportuno para los demás jugadores. Quien pone su última carta de primero grita "Mau" y, de esta forma, termina el juego. Los demás jugadores ahora deben contar el valor de las cartas que les quedan: siete,

ocho, nueve y diez tienen el valor que muestran respectivamente, para la sota hay 2, para la dama 3, para el rey 4 y para el as 11 puntos – ¡por supuesto, se trata de puntos negativos! Quien logra terminar el juego con una sota dice "Mau-Mau": ahora los puntos negativos de los demás jugadores se cuentan doble. Cuando un jugador alcanza 100 puntos negativos, la partida termina.

Rummy

Para 2 – 6 jugadores

Material de juego

Una baraja de naipes con 104 cartas y 2 x 3 comodines

Las en suma 110 cartas se mezclan bien. El repartidor es elegido al azar. Cada jugador obtiene 13 cartas. Las cartas restantes se colocan con el dorso hacia arriba en el centro de la mesa formando una baraja. La primera carta se coloca abierta al lado de la baraja. El objetivo es llevar las cartas a un orden; para ello éstas se distribuyen en "piernas" o en "escaleras". A una "pierna" pertenecen 3 o 4 cartas del mismo valor pero con palos distintos, por ejemplo, 8 de trébol, de pica, de copas y de diamantes. A una "escalera" pertenecen 3 o más cartas del mismo palo con valores que se suceden, por ejemplo, as, dos y tres de diamantes. Los comodines pueden sustituir cualquier carta que sea necesaria para completar una pierna o una escalera. Quien está sentado al lado izquierdo del repartidor comienza. El jugador o coge una carta de la baraja o la carta abierta. Luego descarta una carta que no necesita y la coloca de forma abierta al lado de la baraja. Ahora, el siguiente jugador puede coger esta carta abierta o la primera carta de la baraja y debe entonces también descartar una carta a cambio. Si durante la partida a algún jugador le resultaría útil una de las cartas descartadas por otro jugador, informa de su deseo golpeando rápidamente



te 2 veces en la mesa. Quien primero golpea la mesa puede coger la carta pero sólo con el permiso del jugador a quien le toca jugar en ese momento. Pero, junto con esa carta, deben cogerse también otras dos cartas de la baraja. El orden normal de juego no es interrumpido por esta acción. Para poder salir la primera vez en una partida cada jugador necesita tener 40 puntos. Los 40 puntos pueden estar repartidos en varias piernas o escaleras. Se cuenta de la siguiente forma: As = 11 puntos en una pierna o en una escalera con un rey, pero sin rey sólo un punto; sota, dama, rey cada uno 10 puntos y dos a diez tantos puntos como indica la carta. El comodín vale tantos puntos como la carta a la que sustituye. En el posterior desarrollo del juego cada jugador que ya ha salido por primera vez con 40 puntos, puede colocar otras piernas o escaleras incluso si valen menos de 40 puntos. Además, cada jugador puede agregar cartas a piernas y escaleras ya expuestas o incluso puede sustituir los comodines por las cartas correspondientes – todo esto se puede hacer también con las piernas y escaleras colocadas por los compañeros de juego. Quien primero logre jugar, de este modo, todas sus cartas y, al mismo tiempo, coloca la última carta en la baraja de cartas descartadas anuncia “Rummy” y así termina la partida. Durante un juego es posible jugar varias partidas. Se fija una duración o una cantidad de puntos determinados. Al final de cada partida se anotan los puntos de las cartas que los jugadores aún tienen en la mano como puntos negativos. En este caso, los ases valen siempre 11 puntos, los comodines 20 puntos y todas las demás cartas como fue explicado arriba. En caso de que haya “Rummy de mano” todos los puntos negativos valen el doble. El “Rummy de mano” se logra cuando un jugador logra jugar todas sus cartas sin haber salido previamente incluso cuando el puntaje de las cartas expuestas no alcanza los 40 puntos. Si hay un “rummy de mano” antes de que algún otro jugador haya logrado salir, los puntos negativos valen el triple.

Póquer

Para 2 – 8 jugadores

Poker es el nombre que se le da a varios juegos de cartas en los que los jugadores apuestan dependiendo de las cartas que tienen. El Poker es un juego con un “bote” comunitario consistente en la suma de las apuestas de los jugadores que se entrega al jugador que tiene la mejor mano o que hace una apuesta no igualada por sus oponentes.

En PokerStars, nuestras partidas de Seven Card Stud y Omaha se juegan tanto como “high-only” y como “high-low split”. En estos juegos “high-low”, la mejor mano de poker de cinco cartas para “alta” gana la mitad del bote, y la mejor mano de cinco cartas que cumpla los requisitos para “baja” gana la otra mitad. Nuestras partidas de poker Texas Hold'em siempre se juegan a “alta”, con la opción de con límite fijo, pot limit y no limit. Para un análisis detallado de las clasificaciones de manos, visita nuestra página de clasificación de las manos de Poker.

Todos los juegos de Poker comienzan con alguna apuesta obligada por la que los jugadores compiten. En Seven Card Stud, hay dos apuestas forzadas, un “ante” y un “bring-in”. En Texas Hold'em y Omaha, las apuestas forzadas son la “ciega pequeña” y la “ciega grande”. En cualquier juego básico de Poker, los jugadores apuestan estratégicamente usando varias acciones disponibles. Estas acciones son las siguientes:

1. PASAR (CHECK)

Si no hay una apuesta en la ronda de apuestas actual, un jugador puede pasar (check). El acto de pasar hace que la acción continúe hasta el siguiente jugador inmediatamente a la izquierda. Pasar no hace que pierdas el derecho al bote, sólo el derecho actual a apostar. Si todos los jugadores pasan durante una ronda de apuestas, la ronda se considerará completada.

2. APOSTAR (BET)

Si no hay una apuesta en la ronda de apuestas actual, un jugador puede apostar. Si un jugador apuesta, el jugador inmediatamente a la izquierda de él (y todos los jugadores siguientes) pueden tirar las cartas,



subir la apuesta o ver la apuesta.

3. RETIRARSE (FOLD)

El acto de retirarse o tirar las cartas hace que se pierda todo el derecho sobre el bote actual. Un jugador que tira las cartas no debe ni se le permite apostar dinero en la mano de Poker actual.

4. IGUALAR (CALL)

Si ha habido una apuesta en la ronda actual, un jugador puede igualar esa apuesta. El acto de igualar la apuesta requiere que el jugador iguale la apuesta hecha por su(s) oponente(s).

5. SUBIR (RAISE)

Si ha habido una apuesta en la ronda de apuestas actual, un jugador puede subir esa apuesta. El acto de subir la apuesta requiere que el jugador iguale la apuesta actual y haga una mayor. Todos los siguientes jugadores tendrán que ver la subida o subir otra vez la apuesta ("re-raise") para poder seguir luchando por el bote.

En cada ronda, las apuestas continúan hasta que actúe la persona a la izquierda de la última persona que ha apostado o subido la apuesta. Cuando esta persona actúa, comienza la siguiente ronda o se completa la mano.

Cuando se iguala la última apuesta o subida en la ronda final, se produce el "showdown" (enseñar las cartas). En este momento se determina el ganador del bote, ya que los jugadores enseñan sus manos una a una. Puede darse el caso de que no haya "showdown". Esto puede pasar cuando un jugador apuesta o sube y ningún jugador activo iguala esa apuesta (en otras palabras, todos los jugadores tiran las cartas). En este caso, el jugador que ha apostado o subido se lleva todo el bote.

Juego Básico de Poker: "Table Stakes" y "All-In"

El juego básico de Poker se juega normalmente con lo llamado "table stakes". Esto significa que a lo largo de la mano sólo se pueden utilizar las fichas que estaban en juego al principio de cada mano. La regla "table stakes" tiene una aplicación llamada regla "All-In", que impone que un jugador no puede ser forza-

do a renunciar a una mano de Poker por el hecho de no tener suficientes fichas para ver una apuesta. Un jugador sin fichas suficientes para ver una apuesta es declarado "All-In". El jugador puede ganar hasta la parte del bote que contenga su última apuesta. Las acciones posteriores de otros jugadores formarán parte en un bote separado, que no puede ser ganado por el jugador en estado de "All-In".

Clasificación de las manos de poker

Valores de las manos de poker de cinco cartas para alta

Escalera real: un As, Rey, Reina, Jota y Diez del mismo palo.

Si hay un empate: dos o más escaleras reales se reparten el bote.

Escalera de color: cinco cartas consecutivas del mismo palo.

Si hay un empate: la escalera más alta gana.

Poker: cuatro cartas iguales y una diferente.

Si hay un empate: el poker mayor gana. En juegos de cartas comunitarias donde los jugadores tienen el mismo poker, gana la quinta carta diferente más alta, denominada kicker.

Full house: tres cartas del mismo valor y dos cartas de un valor distinto, pero coincidentes entre ellas.

Si hay un empate: las tres cartas del mismo valor más altas ganan el bote. En juegos de cartas comunitarias donde los jugadores tienen las mismas tres cartas iguales, gana la mano con las dos cartas de un valor distinto más altas.

Color: cinco cartas del mismo palo.

Si hay un empate: el jugador con la carta más alta gana. Si es necesario, la segunda, tercera, cuarta y quinta carta más alta pueden romper el empate.

Escalera: cinco cartas consecutivas.

Si hay un empate: la escalera más alta gana.

Nota: el As es la única carta que se puede usar en la parte alta o baja de la secuencia.

Trío: tres cartas del mismo valor y dos de un valor diferente.

Si hay un empate: el trío más alto gana. En juegos de cartas comunitarias donde los jugadores tienen el mismo trío, la carta diferente más alta, y si es necesario la segunda, gana.

Doble pareja: dos cartas del mismo valor, combina-



das con otras dos cartas del mismo valor y una quinta diferente.

Si hay un empate: la pareja más alta gana. Si los jugadores tienen la misma pareja más alta, la segunda pareja más alta gana. Si ambos jugadores tienen parejas idénticas, gana la carta de valor diferente más alta.

Pareja: dos cartas del mismo valor y tres de valores diferentes.

Si hay un empate: la pareja más alta gana. Si los jugadores tienen la misma pareja, la carta diferente más alta gana y, si es necesario, la segunda y la ter-

cera carta diferentes pueden utilizarse para romper el empate.

Carta alta: cualquier mano que no pertenece a ninguna de las categorías anteriores.

Si hay un empate: la carta más alta gana y, si es necesario, la segunda, tercera y cuarta carta diferentes pueden utilizarse para romper el empate.

Juegos de destreza

Mikado

El interesante juego que consiste en levantar palillos requiere tranquilidad, concentración y mucha habilidad.

Para comenzar el juego, un jugador coge todos los palillos con una mano de tal manera que el puño toque la mesa. Al abrir repentinamente la mano, los palillos caen de forma circular sobre la mesa. En caso de que haya un mal lanzamiento, éste se podrá repetir.

Ahora se intenta levantar siempre un solo palillo con los dedos sin que con ello llegue a moverse otro palillo. Presionar con el dedo la punta del palillo es la forma más segura de poder sacarlo. Si un jugador logra levantar el Mikado (el palillo con espiral azul), podrá utilizarlo para sacar otros palillos con su ayuda. Si llega a mover otro palillo, el jugador tiene que parar. El siguiente jugador trata de sacar otros palillos. Cuando han sido levantados todos los palillos, se cuentan los puntos de cada jugador. En la siguiente ronda comienza otro jugador.

Cantidad	Los palillos	Puntos por palillo
1	Mikado: espiral azul	20
5	Palillo: azul / rojo / azul	10
5	Palillo: rojo / azul / rojo / azul / rojo	5
15	Palillo: rojo / amarillo / azul	3
15	Palillo: rojo / azul	2
Puntaje total:		170

