

Spielanleitung

Philos GmbH & Co. KG
Friedrich-List-Str. 65
33100 Paderborn
Germany
info@philosspiele.de



Inhaltsverzeichnis

Spielpläne

- 1 Spielplan Immer mit der Ruhe – Mühle
- 1 Spielplan Barricade – Halma
- 1 Spielplan Backgammon – Schach/
Dame

Spielmaterial

- 50 Spielkegel (Holz): 15 blaue, 15 rote,
15 grüne, 5 gelbe
- 41 Mikadostäbchen (Holz)
- 32 Schachfiguren (Holz)
- 30 Spielsteine (Holz)
- 28 Dominosteine (Holz)
- 20 Holzstäbchen
- 11 Barricade-Sperrsteine (Holz)
- 4 Würfel: 2 natur, 2 weiße
- 1 Dopplerwürfel
- 1 Würfelbecher
- 2 Spielkarten-Sets (französisches Blatt)



Würfel-Brettspiele

Würfelspiel	5
Das Partnerspiel	5
Parken	6
Crazy India	6
Frank und Furter	6
Orbite	6
Ausreißer	7
Barricade	7
Backgammon	8
Tric-Trac	14
Puff	16
Catch Me	16
Chouette	17
Jacquet	17
Doppelsteine	17



Brettspiele

Schach	18
Häuptling und Krieger	20
Double-Schach	20
K.-o.-Schach	20
Schlagschach	20
Positionsschach	20
Dame	20
Polnische Dame	21
Französische Dame	21
Eckdame	21
Schlagdame	22
Blockade	22
Contract-Checkers	22
Wolf und Schafe	22
Rösselsprung	22
Mühle	23
Die Lasker'sche Mühle	24
Die Springermühle	24
Würfelmühle	24
Eckmühle	25
Treibjagd	25
Hüpfmühle	25
Kreuzmühle	25
Halma	26
Halma Solo	26



Knobelspiele (Würfel)

Schaukel	27
Nackter Spatz	27
Die böse 3	27
Sechzehn-tot	27
Stumme Jule	28
6er-Spiel	28
Zeppelin	28
Hohe Hausnummer	29
101, aber keine Eins	29
Die lustige 7	29
Himmel und Hölle	29
Elf hoch	30



Todessprung	30
Deck zu!	30
Mäxchen	30
Piefke	31
Familie Müller	31
Das doppelte Lottchen	31
Kirchenfenster, Bauernfenster, Gefängnisfenster	32
Chicago	32
Toto	32
Pärchen	33
Nacktfrosch	33

◆◆◆

Dominospiele

Domino	34
Matadorpartie	35
Italienisches Domino	35
Französisches Domino	35
Malteserkreuz	36
Block-Domino	36
Bergen	37
Muggins	37
Alles oder nichts	39
Bingo	39
Canton	40
Dominosa	41

◆◆◆

Kartenspiele

66 (Gaigel)	42
Mau-Mau	43
Mogeln	43
Wendischer Schafkopf	44
Deutscher Schafkopf	45
Binokl	46
Rommé	47
Canasta	48
Blackjack	52
Poker	53

Draw Poker	54
Stud Poker	55
Ecarté	56
Baccara	57
Schnapsen	58
Ruf Schnapsen	59
Spitz, pass auf!	59
Schnipp, Schnapp, Schnurr	60
Verirrter Ritter	60

◆◆◆

Würfeltricks

Würfelzauber	60
Würfelturm	60
Wie viele Augen?	61
Würfelstapel	61

◆◆◆

Geschicklichkeitsspiel

Mikado	61
--------------	----

◆◆◆

Knobelspiele (Holzstäbchen)

Aufgaben Knobelspiele	62
Lösungen Knobelspiele	64



Würfel-Brettspiele

Würfelspiel

Würfelspiel für 2–4 Spieler

ab 6 Jahren

Spielmaterial:

Spielplan, je 4 Spielfiguren derselben Farbe,
1 Würfel

„Würfelspiel oder „Chauptur“ ist eines der ältesten Spiele der Welt. Nach indischen Urkunden ist es wohl schon tausende von Jahren alt und viele Spielesforscher 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.

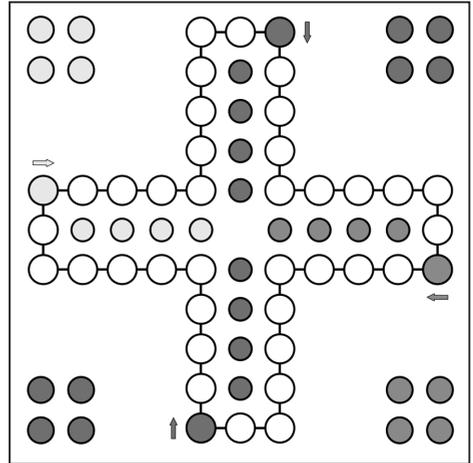
Ziel des Spiels

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.

Das Partnerspiel

4 Spieler – jeder Spieler erhält 4 Figuren. Die Spieler, die sich gegenüber sitzen, sind Partner. Jeder Spieler würfelt für sich und wendet seine Würfe auch nur auf seine eigenen Figuren an.



Die Spieler, die sich zusammengeschlossen haben, schlagen jedoch nur die Figuren der gegnerischen Partei.

Die Partner können auch zusammen mit 2 ihrer Kegel, obwohl sie verschiedene Farben haben, eine Blockade bilden.

Ein Spieler kann, wenn er an der Reihe ist, auf seinen Wurf verzichten oder, wenn er schon gewürfelt hat, darauf verzichten, den Wurf auszuführen. Dadurch kann er eventuell dem Risiko des Geschlagenwerdens entgegen oder seinem Partner helfen.

Beide Partner verlieren oder gewinnen zusammen. Wenn einer der beiden Partner alle Figuren im Zielfeld hat und damit ausscheidet, steht sein Partner allein gegen 2 Gegner. Es ist gestattet, dass zum Schluss, wenn einer der beiden Partner mit seiner letzten Figur vor dem Ziel steht, dieser mit seiner Figur eine 2. Runde um das Spielfeld zieht, um nicht ausscheiden zu müssen.

Parken

Es können 2–4 Personen teilnehmen. Bei diesem Spiel werden 8 Kreise als „Parkplätze“ von den Spielern festgelegt. Kommt eine Figur auf so einem Parkplatz zu stehen, kann sie dort „parken“ und darf somit nicht hinausgeworfen werden. Auf einem Parkplatz können auch mehrere Figuren, egal welcher Farbe, stehen und sich ausruhen. Kann ein Spieler nur noch mit einer Figur ziehen die gerade parkt, muss diese den Parkplatz verlassen.

Ansonsten gelten die Grundregeln von „Immer mit der Ruhe“.

Crazy India

Es können 4 Personen spielen. Jeder Spieler platziert in seinem Haus 4 verschiedenfarbige Kegel. Ziel dieses Spieles ist es, als Erster 4 verschiedenfarbige Kegel ins Ziel zu bringen. Jeder Spieler darf irgendeine Figur setzen, nachdem er eine 6 gewürfelt hat. Er kann jeweils 3-mal würfeln. Hat ein Spieler bereits einen Kegel angesetzt, darf er nur mehr einmal würfeln. Gezogen werden kann jeder beliebig farbene Kegel, außer er steht auf einem gegnerischen Startfeld.

Ein Spieler darf jedoch nur den Kegel einer Farbe, die nicht mehr in seinem Haus und noch nicht in seinem Zielfeld steht, ziehen. Hat zum Beispiel ein Spieler in seinem Haus eine grüne und eine gelbe Figur und im Ziel eine blaue, darf er nur mit den roten ziehen. Die Kegel können nur vorwärts ziehen, dürfen aber auch rückwärts schlagen. Eine geschlagene Figur kann in irgendein Haus, in dem diese Farbe nicht vorkommt, zurückversetzt werden. Auch im dazugehörigen Zielfeld darf diese Farbe nicht erscheinen.

Ansonsten gelten die üblichen Regeln des „Immer mit der Ruhe“-Spiels, mit der Ausnahme, dass im Zielfeld keine Steine übersprungen werden dürfen. Sieger ist, wer als Erster 4 verschiedenfarbige Kegel in seinem Zielfeld stehen hat.

Frank und Furter

2 Personen sind spielberechtigt. Die Figuren von Spieler A sind die „Franks“, die von Spieler B die „Furter“. Jeder stellt seine 4 Kegel in sein Quadrat.

Beide Spieler müssen zueinander benachbarte Quadrate wählen, das Anfangsfeld der Furter muss vor dem der Franks liegen. Die Furter laufen den Franks davon und versuchen, das Haus zu erreichen.

Die Franks dürfen nicht verfolgt werden. Wird ein Furter eingeholt, wenn also der Frank auf demselben Feld wie ein Furter ist, werden beide als Paar Frankfurter aus dem Spiel genommen.

Die Franks können das Spielfeld auch mehrmals umrunden, wobei sie versuchen müssen, immer hinter den Furtern zu bleiben. Hat Spieler A am Ende mehr Furter gewonnen als im Haus sind, ist er Sieger, ansonsten geht der Sieg an Spieler B.

Orbite

Es spielen entweder 2 oder 4 Personen, wobei beim Spiel zu viert die Gegenübersitzenden Partner sind. Jeder Teilnehmer erhält 4 Spielfiguren, außerdem wird ein Augwürfel benötigt. Die erste Figur jedes Mitspielers kann sofort gezogen werden, die folgenden Figuren dürfen nur beim Wurf einer 1 oder 6 gesetzt werden.



Sie müssen jedoch nicht schon bei der ersten 1 oder 6 gesetzt werden, sondern erst dann, wenn sie gebraucht werden. Hat einer der Spieler eine 1 oder 6, darf er weiterwürfeln und ziehen, bis er eine 2, 3, 4 oder 5 würfelt. Diese Augenzahl zieht er auch noch, dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Natürlich kann ein Spieler seine Züge mit verschiedenen Figuren durchführen. Kommt ein Spieler auf ein vom Gegner besetztes Feld, wird diese Figur hinausgeworfen und muss von neuem beginnen.

Auf den Startfeldern jedes Teilnehmers dürfen mehrere Figuren aller Spieler stehen, ohne dass dort jemand hinausgeworfen wird. Auf den restlichen Feldern dürfen nur mehrere eigene oder Kegel des eigenen Partners stehen.

Erreicht eine gegnerische Figur eines der Felder, auf denen mehrere Kegel platziert sind, wird nur eine Figur hinausgeworfen. Wer zuerst das Spielfeld umrundet (= to orbite) und alle seine Kegel im Ziel hat, ist der Gewinner.

Ausreißer

Spielberechtigt sind 2 Personen, wobei jede zusätzlich eine 5. Figur bekommt, die sich von den restlichen 4 Kegeln unterscheiden muss. Der Ausreißer will keinesfalls in sein Heim zurück, sondern wandert in Gegenrichtung um das Spielfeld. Der Ausreißer von A fängt dort an, wo B mit seinen restlichen Figuren anfängt und umgekehrt. Nach dem Würfeln steht es dem Spieler frei, ob er eine seiner Figuren oder den Ausreißer ziehen lässt. Feindliche Figuren kann nur der Ausreißer schlagen.

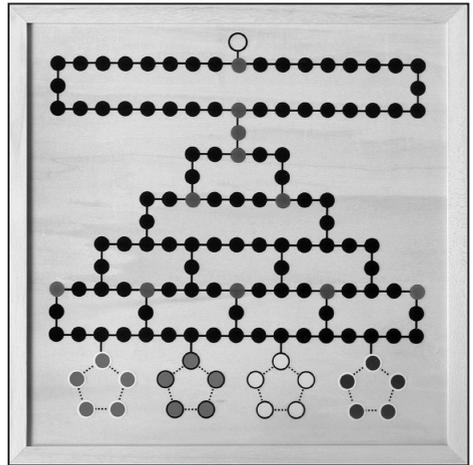
Aber auch Ausreißer können verfolgt werden. Kommt ein Kegel auf ein Feld, auf dem bereits ein Ausreißer steht, wird dieser hinausgeworfen. Besitzer des Ausreißers ist jener Spieler, der ihn hinausgeworfen hat. Er kann also mit 2 Ausreißern spielen, bis sie ihm wieder abgejagt werden. Gewonnen hat, wer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

Barricade

Würfelspiel für 2–4 Spieler
ab 6 Jahren

Spielmaterial:

Spielplan, je 5 Spielfiguren in 4 Farben,
11 Sperrsteine, 1 Würfel



„Barricade“ ist eines der ganz wenigen Würfelspiele mit einer wirklich grundlegend neuen Idee, die alles übertrifft, was es bisher auf diesem Gebiet gab. Es bietet bei einfacher Spielweise die interessantesten Möglichkeiten für einen abwechslungsreichen Wettkampf, bei dem es mehr auf die Fantasie und Geschicklichkeit der Spieler ankommt als auf das Würfelglück.

Ziel des Spiels

Gegenüber den 4 Ausgangsfeldern liegt ein einziges Zielfeld. Jeder Spieler versucht, als Erster eine seiner Figuren auf das Zielfeld zu bringen. Dem stehen nicht nur die Angriffe der Mitspieler entgegen, sondern vor allem auch die Sperrfiguren.

Spielregel

Jeder Spieler erhält 5 Figuren einer Farbe, die er vor Spielbeginn auf das Ausgangsfeld der entsprechenden Farbe stellt.



Die 11 Sperrfiguren werden auf die 11 besonders hervorgehobenen Felder gestellt.

Man würfelt mit einem Würfel reihum. Wer die höchste Augenzahl wirft, beginnt mit dieser Zahl zu ziehen.

Die Figuren starten jeweils vom ersten weißen Punkt aus, der direkt vor dem Ausgangsfeld liegt. Man darf nach und nach alle Figuren ins Spiel bringen; dazu kann man jeden Wurf verwenden. Man zieht so viele Felder, wie man Augen gewürfelt hat. Bei einer 6 darf nicht noch einmal gewürfelt werden. Es gibt keine vorgeschriebene Zugrichtung. Die Figuren können jeden der vielen Wege zum Ziel einschlagen. Sie können vorwärts, zurück und seitwärts ziehen, jedoch darf innerhalb eines Wurfes nur in eine Richtung (also nicht vor und zurück) gezogen werden.

Fremde und eigene Figuren dürfen übersprungen werden, nicht dagegen die Sperren.

Solange man überhaupt mit einer seiner Figuren ziehen kann, muss man ziehen, auch wenn man vielleicht einen Umweg machen oder sogar vom Ziel wegziehen muss.

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

Die Sperren können nicht übersprungen werden, sondern man muss sie zuerst entfernen! Dazu muss man so würfeln, dass man mit einer Spielfigur genau auf das von der Sperre besetzte Feld kommt. Man nimmt die Sperre auf und setzt die Spielfigur auf dieses Feld. Der Spieler muss die Sperrfigur nun sofort wieder auf ein beliebiges, freies Feld setzen. Die einzige Ausnahme ist die erste Spielfeldreihe, direkt vor den Ausgangsfeldern; hier darf keine Sperre stehen.

Durch geschicktes Setzen der Sperren kann man sowohl gegnerische Figuren aufhalten als auch seine Figuren nach hinten gegen das Schlagen abschirmen.

Ende des Spiels

Das Spiel ist beendet, wenn eine Figur mit genau passendem Wurf das Zielfeld erreicht hat. Hat man keinen passenden Wurf, muss man mit einer anderen Figur ziehen oder am Zielfeld vorbeiziehen oder unter Umständen sogar vom Ziel wegziehen.

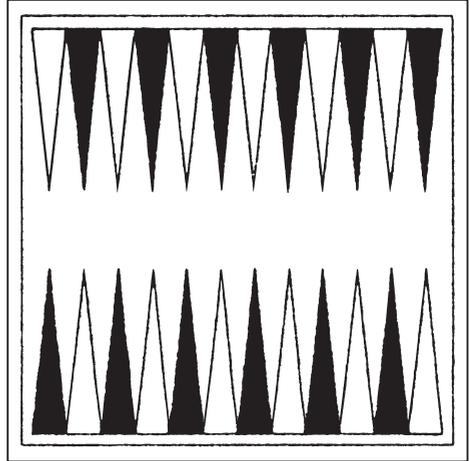
Backgammon

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 Spielereisen 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 10].

Ziel des Spieles

Ausgehend von der Grundaufstellung versucht jeder Spieler seine 15 Steine durch geschicktes Ausnutzen 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 10 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 müssen 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 dieser 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.

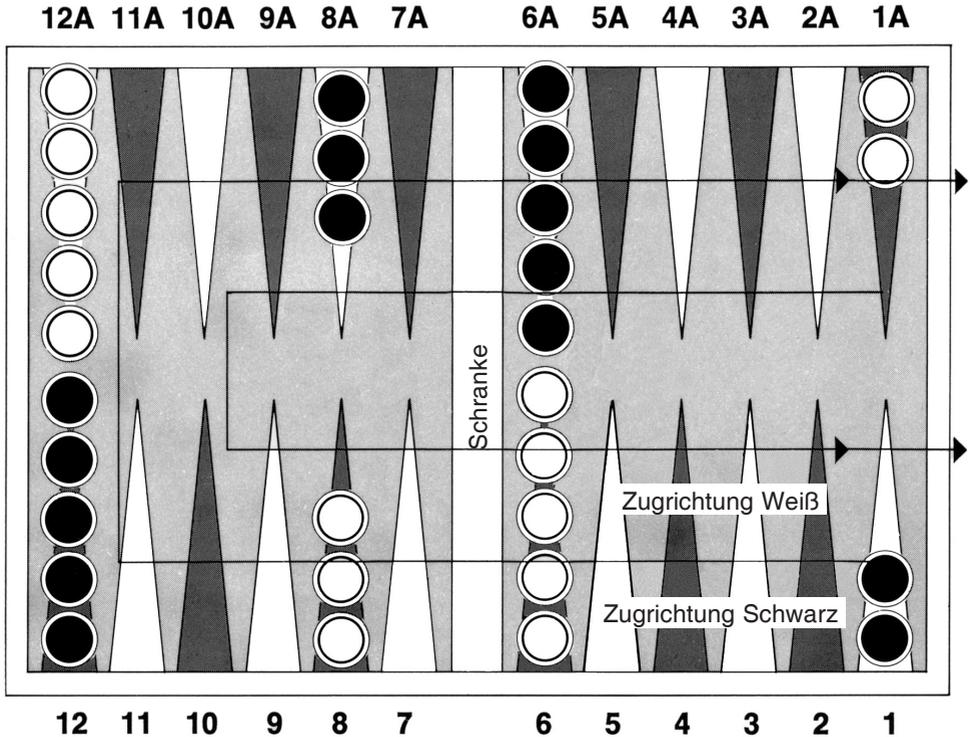
Die beiden Züge können mit 2 verschiedenen Steinen durchgeführt werden oder als fortgesetzter Zug mit einem Stein. Auch bei einem fortgesetzten Zug werden die Würfelzahlen **nie als Summe** verwendet; vielmehr handelt es sich um 2 einzelne Züge. Ist der 1. Zug nicht möglich,



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

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:

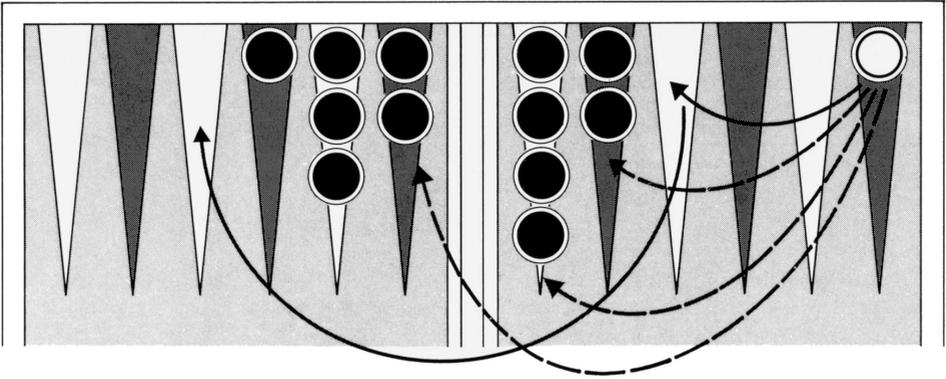
Weiß eröffnet und ihm steht dafür der Wurf 6/4 zur Verfügung. Neben vielen anderen sind dann beispielsweise folgende Züge möglich (Grundaufstellung siehe Abbildung oben):

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.



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



Oder: ein Stein von 12A auf 9 und derselbe Stein von 9 weiter auf 3. Kurznotation 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 fortgesetztem 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 oben): 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 einzeln 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 fortgesetztem Zug können mehrere Steine geschlagen werden (bis zu 4 Steine bei Pasch).

Beispiel: In der Situation von Abbildung oben 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

Finden 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 nächstniederen 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 13):

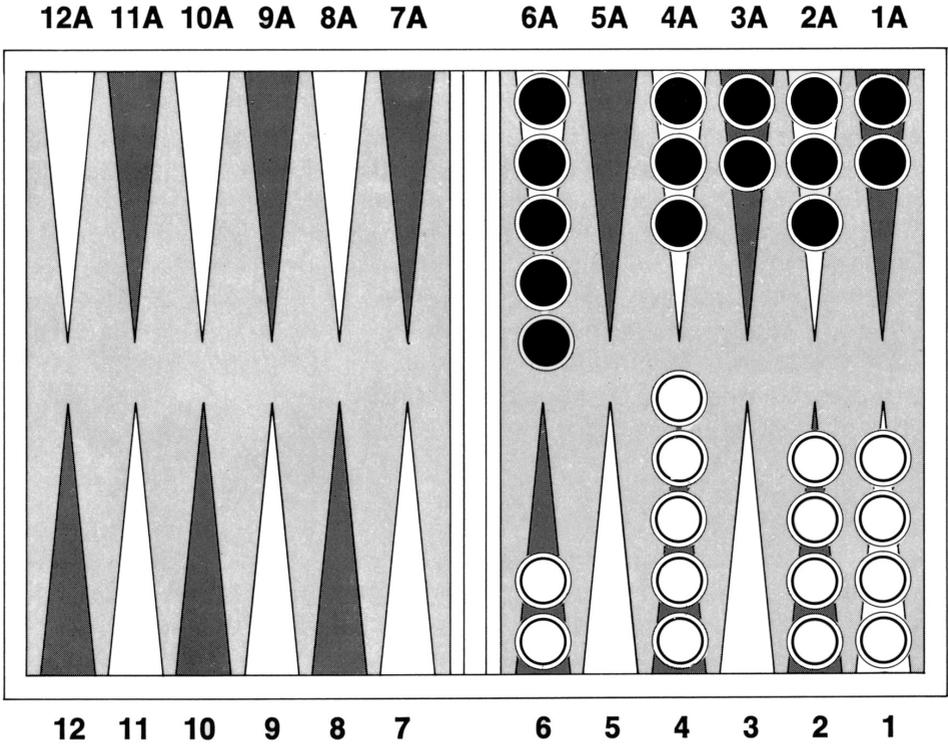
Weiß beginnt mit dem Ausspielen. Würfelt Weiß 6/4, spielt er einen Stein von Zunge 6 und einen von Zunge 4 aus. Würfelt er 6/5, spielt er einen Stein von Zunge 6 aus, kann aber von Zunge 5 keinen Stein ausspielen, da diese nicht besetzt ist. Stattdessen muss er den auf 6 verbleibenden Stein um 5 Zungen 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 Bretthälfte 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 x 1A–7A und 2 x 12A–7

5/5 = 2 x 12A–8–3

4/4 = 2 x 1A–5A und 2 x 12A–9

3/3 = 2 x 1A–4A und 2 x 8–5

2/2 = 2 x 1A–3A–5A

1/1 = 2 x 8–7 und 2 x 6–5

6/5 = 1A–7A–12A

6/4 = 1A–5A und 1A–7A

6/3 = 1A–4A und 1A–7A

6/2 = 1A–3A und 1A–7A

6/1 = 12A–7 und 8–7

5/4 = 1A–5A und 12A–8

5/3 = 8–3 und 6–3

5/2 = 12A–8 und 12A–11

5/1 = 1A–2A–7A

4/3 = 12A–10 und 12A–9

4/2 = 8–4 und 6–4

4/1 = 1A–2A und 12A–9

3/2 = 12A–10 und 12A–11

3/1 = 8–5 und 6–5

2/1 = 1A–3A–4A

oder 12A–11 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

Tric-Trac

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

Aufstellung und Zugrichtung

Weiß setzt alle 15 Steine in 3 Türmen auf Zunge 1. Seine Zugrichtung ist von 1 über 12, 12A bis 1A. Schwarz setzt alle 15 Steine in 3 Türmen auf 1A. Seine Zugrichtung ist von 1A über 12A, 12 bis 1.

Die Zungen 1 und 1A sind Start- bzw. Zielfelder; Steine auf diesen Zungen befinden sich nicht „im Spiel“.

Spielbeginn und ziehen

Mit 2 Würfeln wird ausgewürfelt, wer das Spiel eröffnet. Wer den höheren Wurf erzielt, beginnt und führt seine ersten Züge nach diesem Wurf aus. Zunächst müssen alle 15 Steine von der



Zunge 1 bzw. 1A ins Spiel gebracht werden, bevor mit den Steinen weitere Züge ausgeführt werden dürfen. Es steht den Spielern frei, 2 Steine oder einen Stein in fortgesetztem Zug ins Spiel zu bringen.

Würfelt Weiß z.B. 5/4, so setzt er entweder einen Stein auf Zunge 5 und einen auf Zunge 6 oder einen Stein auf Zunge 10.

Die Steine müssen auf den erreichten Zungen stehen bleiben, bis die Startzunge geräumt ist. Grundsätzlich muss, wenn möglich, für beide Würfelzahlen ein Zug ausgeführt werden. Die Reihenfolge, in der die Zahlen verwendet werden, ist beliebig. Kann nur ein Zug ausgeführt werden, verfällt der 2. Wurf.

Bei Pasch werden die Würfelzahlen nur einfach gesetzt; nach einem Pasch darf der Spieler nochmals würfeln.

Die „Hucke“

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

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

Schlagen

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

Ausspielen

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

Punktwertung und Gewinner

Jeder geschlagene gegnerische Stein und jeder ausgespielte eigene Stein erbringt jeweils einen Punkt. Gelingt es, die Hucke zu besetzen und außerdem die 5 davor liegenden Zungen auf der eigenen Seite mit Bändern zu blockieren, hat man die so genannte „große Brücke“ errichtet, die für den Gegenspieler ein unüberwindliches Hindernis ist. Die große Brücke erbringt 2 Punkte.

Solange die große Brücke bei den folgenden Würfen des Spielers noch gehalten werden kann, erzielt er damit jeweils nochmals 2 Punkte. Sobald ein Spieler – auch mit dem 1. seiner beiden Züge – 12 Punkte erreicht oder überschritten hat, hat er die Partie gewonnen. Ist der Gegenspieler mit seiner Markierungsfigur noch nicht über 6 gekommen, zählt der Sieg doppelt, ist er nicht über 2, dreifach, und hat er noch gar keinen Punkt, vierfach.

Fortgesetzte Spielrunde

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

Bei einer fortgesetzten Partie werden zunächst alle Steine ausgespielt und dann zusammen wieder in 3 Türmen auf die Startzunge gesetzt; dies gilt nicht als Zug. Anschließend setzt der betreffende Spieler sein Spiel wie bei einem völligen Neubeginn fort.



Puff

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

Das Blockieren von Zungen, das Schlagen und das Wiedereinsetzen geschieht genau wie bei Backgammon.

Zugrichtung und Setzen

Bei Beginn sind alle Steine **außerhalb** des Brettes und müssen erst ins 1. Viertel des betreffenden Spielers eingesetzt werden.

Die Zungen 1–6 sind das 1. Viertel für Weiß; er zieht von dort über 12, 12A bis 1A.

Die Zungen 1A–6A sind das 1. Viertel für Schwarz; er zieht in entgegengesetzter Richtung. Jeder Spieler würfelt mit 2 Würfeln. Wer die höchste Augenzahl wirft, beginnt.

Beim Einsetzen werden keine fortgesetzten Züge ausgeführt. Wirft Weiß z.B. 4/2, setzt er einen Stein auf Zunge 4 und einen auf Zunge 2. Erst wenn alle Steine ins 1. Viertel gebracht worden sind, dürfen sie von dort aus weitergezogen werden.

Pasch

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

Ziehen

Sobald alle Steine im Brett sind, wird gezogen, wobei nun auch fortgesetzte Züge mit einem Stein erlaubt sind. Die niedrigere Würfelzahl **muss** immer zuerst gezogen werden; ist dies nicht möglich, darf auch mit der höheren Zahl nicht gezogen werden. Kann ein Spieler nur mit der niedrigeren Zahl ziehen, verfällt die höhere Zahl. Ebenso darf er mit der Unterseite eines

Pasches nicht ziehen, wenn er mit der Oberseite nicht ziehen kann. Kann er mit der Oberseite ziehen, braucht die Unterseite nicht voll ausgenutzt zu werden.

Ausspielen

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

Catch Me

Jeder Teilnehmer bekommt 6 Spielsteine. Sie werden auf die Felder 1–6 der jeweiligen Seite platziert. Der Spieler mit der niedrigsten Würfelzahl beginnt.

Es wird mit jeweils 2 Würfeln gespielt, es zählen jedoch nur Würfe mit einer 1 oder 6 und Paschwürfe.

Die Steine ziehen dem Uhrzeigersinn entgegengesetzt im Kreis, bis einer der Spieler sämtliche Steine verloren hat. Enthält ein Wurf einen oder mehrere 1er oder 6er, darf ein eigener Stein um die Summe der gewürfelten Augenzahl weiterziehen.

Außer bei einem 6er-Pasch dürfen nach einem Pasch 2 Steine um die jeweils einfache Augenzahl weiterziehen. Zusätzlich darf nach jedem Pasch ein weiteres Mal gewürfelt werden. Kommt ein Stein auf ein Feld zu stehen, auf dem sich bereits ein Stein des Gegners befindet, wird dieser hinausgeworfen.

Sollte ein Stein auf ein Feld kommen, auf dem sich bereits ein eigener befindet, wird der Stein am nächsten freien oder vom Gegner besetzten Feld platziert.

Hat ein Spieler nur noch einen Stein übrig, verändert sich seine Zugweise. Sein Stein zieht sofort auf das nächste Eckfeld, das wäre 1A, 6A, 7A, 12A oder 1, 6, 7, 12. Ist dieses Feld vom Gegner besetzt, wird dessen Figur hinausgeworfen. Würfelt der Spieler dann eine 1, zieht der Stein ein Eckfeld weiter, bei einer 6 2 Eckfelder. Bei einem 1er- oder 6er-Pasch kann der Stein die doppelte Feldanzahl weiterziehen. Andere Pasche sind nicht verwertbar, es darf jedoch noch einmal gewürfelt werden.

Gewinner ist, wer zuerst alle gegnerischen Steine geworfen hat.



Chouette

Spielvariante für mindestens 3 oder mehr Personen. Der Spieler, der die höchste Punktezahl würfelt, ist der „Mann in der Burg“, er spielt allein gegen die restlichen Mitspieler. Wer die nächsthöhere Punktezahl würfelt, ist „Kommandant“. Die restlichen Teilnehmer rangieren je nach Höhe der Würfelzahl hinter dem Kommandanten und rücken in dieser Reihung nach. Kommt ein neuer Spieler hinzu, rangiert er an letzter Stelle. Der Mann in der Burg spielt gegen den Kommandanten wie beim normalen Backgammon, die übrigen Spieler sind jedoch Partner des Kommandanten.

Der Mann in der Burg bleibt in der Burg, bis er verliert. Dann kommt er an die letzte Position der Reihe, außer zum selben Zeitpunkt tritt ein neuer Spieler ein, dann kommt er an die vorletzte Stelle. Der bisherige Kommandant wird Mann in der Burg, der nächste Spieler wird Kommandant. Er hat gegenüber seinen Untergebenen die alleinige Entscheidungsgewalt, kann aber Ratschläge entgegennehmen. Verliert der Kommandant, kommt er auf jeden Fall an die letzte Position.

Alle Spieler haben der Entscheidung des Kommandanten zu folgen, außer im Fall einer Doppelung durch den Mann in der Burg. Dann ist jeder berechtigt, anzunehmen oder abzulehnen und somit für das eine Spiel auszuschneiden und den Wert vor der Doppelung an den Mann in der Burg abzugeben. Wurde eine Doppelung vom Kommandanten abgelehnt, kann sie von jedem Teilnehmer angenommen werden. Der Ranghöchste jener Spieler, die annehmen, avanciert zum Kommandanten.

Für die folgenden Spiele ändert das Annehmen oder Ablehnen nichts an der Rangliste der Spieler. Gewinnt der neue Kommandant, kommt er in die Burg.

Jacquet

Bei dieser Backgammon-Variante werden am Anfang alle Steine außerhalb des Spielbretts aufgestellt und in die Startfelder gewürfelt. Ist dieser Vorgang beendet, wird das Spiel nach den bereits angeführten Backgammon-Regeln fortgeführt.

Doppelsteine

Hier handelt es sich um ein neues Glücksspiel. Jeder Spieler bekommt 12 Steine und stapelt jeweils 2 auf die 6 rechten Felder seiner Seite. Es beginnt der Spieler mit der höheren Würfelzahl. Jeder agiert nur auf seinen 6 Feldern. Der Spieler würfelt mit 2 Würfeln und nimmt die Steine, entsprechend den gewürfelten Zahlen, von dem unteren Stein ab und platziert sie davor. Bei einem Pasch darf nur ein Stein abgenommen werden, jedoch nochmals gewürfelt werden. Wird eine Zahl gewürfelt, deren zugehöriger Stein bereits abgenommen wurde, kommt der andere Spieler an die Reihe. Hat ein Spieler sämtliche oberen von den unteren Steinen genommen, beginnt er auf dieselbe Weise, diese wieder hinaufzuwürfeln. Ist das geschehen, werden die Steine wie beim Backgammon nach rechts hinausgewürfelt. Hat ein Spieler alle Steine vom Brett, ist er Sieger.



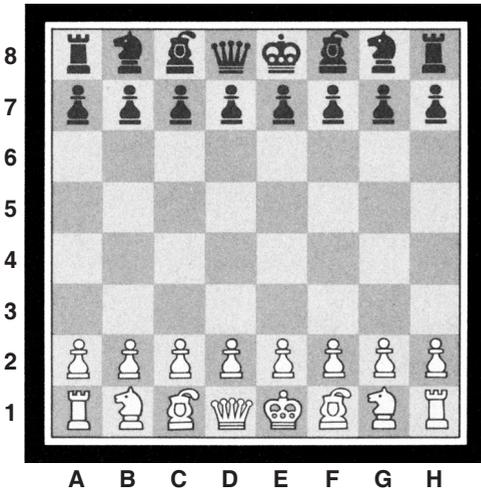
Brettspiele

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 Veröffentlichungen 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 dargestellt 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 in Richtung des an der Rochade beteiligten Turms, danach springt dieser über den König auf dessen Nachbarfeld. Dabei wird zwischen der kurzen (der Königsturm wird um 2 Felder bewegt) und der langen (der Damenturm wird um 3 Felder bewegt) Rochade unterschieden.

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.

Häuptling und Krieger

Ein Spieler ordnet alle Schachfiguren normal an, das sind die Krieger. Der 2. Spieler bekommt nur eine Dame, den Häuptling. Sie darf wie eine Dame und wie ein Springer ziehen und kann alle Figuren des Gegenspielers – auch den König – schlagen. Die Figuren des Gegners ziehen wie beim normalen Schach.

Der Spieler mit den 16 Steinen fängt an. Er hat das Ziel, den Häuptling matt zu setzen.

Double-Schach

Es gelten die normalen Schachregeln, nur hat jeder Spieler 2 aufeinander folgende Züge. Außer ein Spieler sagt im 1. Zug Schach an, dann darf er den 2. Zug nicht mehr machen. Der Gegenspieler muss das Schach bereits mit seinem 1. Zug abwehren, sonst ist er matt. Ist es keinem der beiden Spieler möglich, einen 2. Zug durchzuführen, endet das Spiel remis.

K.-o.-Schach

Es kommen die normalen Schachregeln zur Anwendung. Sieger ist der, der als Erster nicht mehr ziehen kann. Es ist jedoch nicht erlaubt, sich selbst ins Matt zu setzen.

Schlagschach

In diesem Spiel existiert weder ein Schach noch ein Matt, dafür besteht Schlagzwang. Auch der König kann geschlagen werden. Kommt ein Bauer an die Grundlinie des Gegenspielers, darf er nur in eine schon geschlagene Figur umgewandelt werden. Gewonnen hat der Spieler, der zuerst nicht mehr ziehen kann.

Positionsschach

Beide Spieler setzen abwechselnd eine beliebige Figur an eine beliebige Position am Spielbrett. Ist eine Figur einmal gesetzt, darf sie auf kein anderes Feld mehr gebracht werden. Bauern dürfen weder in der untersten noch in der obersten Reihe Position beziehen. Die Läufer eines Spieles müssen jeweils auf einem schwarzen und einem weißen Feld stehen.

Keine Figur darf auf ein Feld gesetzt werden, das von einer Figur des Gegners bedroht ist oder auf dem sie eine gegnerische Figur bedroht. Kann ein Spieler nicht mehr setzen, ist das Spiel verloren.

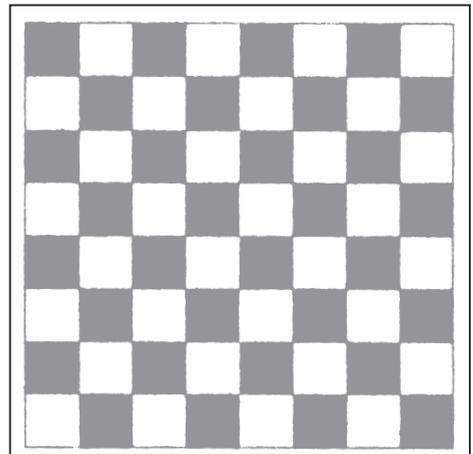
Dame

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

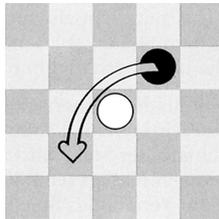


erfunden, um die unglücklichen, in der Stadt eingeschlossenen Damen zu unterhalten. Dame und Schach werden auf dem gleichen Plan gespielt, dennoch sind diese beiden Spiele nicht zur selben Zeit entstanden. Schach ist sehr viel älter und wurde vermutlich im Orient entwickelt. Dame ist dagegen in Europa 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.

Polnische Dame

Bei diesem Spiel gibt es folgende Abwandlungen gegenüber dem normalen Damespiel:

Die Steine dürfen nur schräg vorwärts ziehen, jedoch beliebig schräg vor- und rückwärts schlagen. Schlagzwang besteht auch dann, wenn es möglich ist, mit einem Zug mehrere Steine hintereinander zu schlagen – jeweils in Diagonalrichtung, wenn möglich aber auch übereck, also im Zickzacksprung.

Französische Dame

Diese Spielweise ist eine kuriose Variante des deutschen Damespiels: Man setzt wiederum 12 Steine, die nur vorwärts bewegt werden dürfen. Aber: Geschlagen werden darf nur rückwärts! Steine, die bis zur gegnerischen Grundlinie vorgedrungen sind, werden in Damen verwandelt, die wiederum vorwärts und rückwärts schlagen dürfen.

Eck-Dame

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

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

Rückwärts darf man nicht ziehen. Gegnerische Steine dürfen übersprungen werden, ohne sie aber zu schlagen. Über eigene Steine darf nicht gesprungen werden.



Wer zuerst die 9 dunklen Eckfelder des Gegners besetzt hat, hat das Spiel gewonnen.

Schlagdame

Bei dieser Variante, für die im Übrigen die Grundregeln gelten, gewinnt der Spieler, der zuerst alle seine Steine verloren hat. Es ist gewissermaßen ein umgekehrtes Damespiel und wird auch „Dame-ab“ genannt.

Blockade

Die Aufstellung der Steine ist dieselbe wie bei Dame. Die Steine ziehen nur auf den schwarzen Feldern, und zwar immer nur ein Feld, aber nach Belieben sowohl vorwärts als auch rückwärts.

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

Wer zuerst seine Steine verliert, hat das Spiel verloren.

Contract-Checkers

Diese Variante wurde im Jahre 1934 in Chicago entwickelt.

Jeder Spieler erhält 14 Steine und beginnt mit 12 Steinen, die er wie bei der deutschen Dame setzt. Es gelten auch sonst die Regeln des deutschen Damespiels; nur kann man hier noch einen 13. und 14. Stein ins Spiel bringen und zwar dann, wenn ein vorher vereinbartes Feld auf der Grundlinie frei geworden ist, z.B. Feld 4 auf beiden Seiten. Dieses Feld kann dann mit einem neu ins Spiel genommenen Stein besetzt werden.

Wolf und Schafe

Spielregel

Ein Spieler hat nur einen Stein: Er ist der Wolf.

Der Gegner spielt mit 4 weißen Steinen, den Schafen.

Gespielt wird auf den dunklen Feldern des Dame-plans. Die Schafe stehen auf den 4 dunklen Feldern in der 1. Reihe, der Wolf kann auf ein beliebiges dunkles Feld gestellt werden.

Die Schafe machen den 1. Zug. Sie dürfen schräg vorwärts um ein Feld bewegt werden. Der Wolf dagegen darf auch rückwärts in gleicher Weise ziehen.

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

Rösselsprung

Grundlage des Rösselsprungs ist die Bewegung des Springers beim Schachspiel: 2 Felder vor und, von da aus gerechnet, 1 Feld zur Seite. Aus dieser Bewegung wurde ein recht kniffliges Solospiel entwickelt, zu dem der Dameplan notwendig ist und eine Springerfigur vom Schach.

Die Aufgabe besteht darin, den Springer nach und nach über sämtliche 64 Felder zu führen, und zwar so, dass kein Feld 2-mal berührt werden darf. Das Prinzip ist sehr einfach: Beginnt man z.B. auf dem Feld A1, so kann der Springer entweder nach B3 oder nach C2 springen (siehe Abbildung S. 18). Von C2 kann er weiter nach A3, B4, E3 oder E1; von B3 auf die Felder A5, C5, D4, D2 oder C1 usw.

Um die bereits berührten Felder kenntlich zu machen, kann man sich das Spielfeld auch auf ein Blatt Papier zeichnen. Die Züge kann man dann mit leichten Bleistiftstrichen auf dem Papier festhalten und jederzeit wieder ausradieren, falls man sich „vergaloppiert“ hat.

Der Rösselsprung bietet so unerschöpfliche Möglichkeiten des geistigen Trainings, dass ihm schon oft Mathematiker zu Leibe gerückt sind.



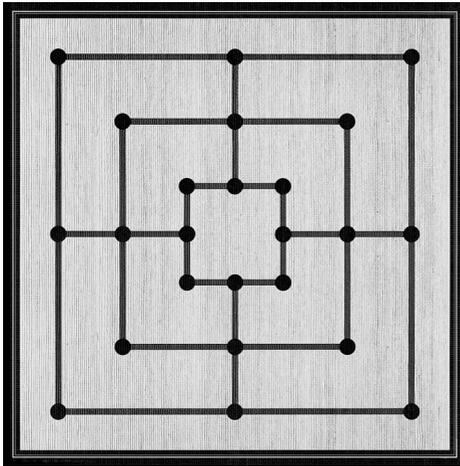
Mühle

Brettspiel für 2 Spieler

ab 10 Jahren

Spielmaterial:

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.

Die Lasker'sche Mühle

Bei gleich starken Spielern kann es beim normalen Mühlespiel häufig zu unentschiedenen Partien kommen.

Um dem abzuweichen, entwickelte Emanuel Lasker (Schachweltmeister von 1894 bis 1921) eine ungewöhnlich spannende Variante des Mühlespiels: Bereits in der Anfangsphase des Spiels, in der üblicherweise nur Steine gesetzt werden können, haben die Spieler die Möglichkeit, entweder einen Stein zu setzen oder zu ziehen.

Taktisch empfiehlt es sich, wenn man eine Mühle erhalten hat, diese im nächsten Zug, bevor man weitere Steine setzt, gleich wieder zu öffnen. Dadurch wird der Gegner gezwungen, einen Stein auf das Brett zu setzen, um diese Mühle zu blockieren.

Der erste Spieler hat in diesem Fall einen Stein mehr in der Reserve und ist so im Vorteil.

Der Spieler, der mehr Steine in der Reserve behält, hat bessere Gewinnchancen, da ein Reservestein ja der beweglichste Stein ist, d.h., er kann zuletzt gesetzt werden und das ist beim Mühlespiel der beste Zug.

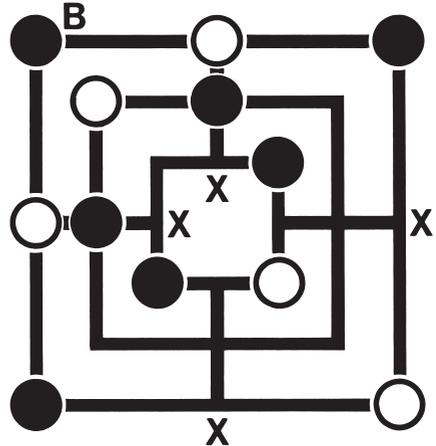
Die Springermühle

Diese Mühlevariante wird nach den gleichen Grundregeln gespielt wie das normale Mühlespiel.

Der Hauptunterschied besteht darin, dass nach dem Setzen nicht gezogen, sondern gesprungen wird. Die Steine bewegen sich dabei wie der Springer beim Schachspiel: 2 Felder vorwärts und eins zur Seite oder ein Feld vorwärts und 2 zur Seite. Man darf beliebig über eigene oder

gegnerische Steine hinwegspringen. Allerdings darf man nur auf ein leeres Feld springen und nicht auf einen Platz, den der Gegner innehat. Man darf nur einmal über Eck springen.

Auch beim Springen versucht man eine Mühle zu bilden, um dem Gegner einen Stein zu nehmen. Wer nur noch 3 Steine hat, darf wie beim normalen Mühlespiel auf jedes beliebige freie Feld springen.



Beispiel: Sprungmöglichkeiten des Steines auf B.

Würfelmühle

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

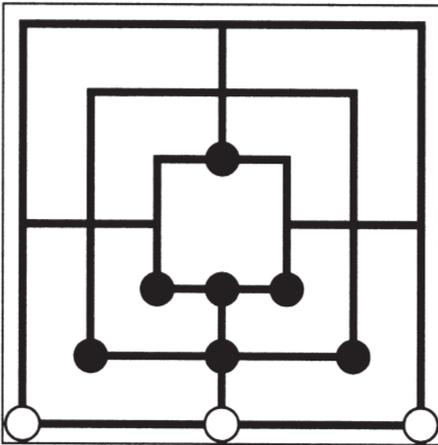


Eckmühle

Beide Spieler bekommen je 12 Steine. Der einzige Unterschied zum normalen Mühlespiel ist der, dass auch auf den Eckdiagonalen eine Mühle erlaubt ist.

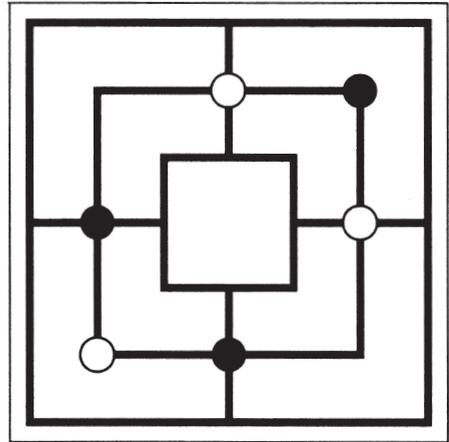
Treibjagd

Weiß hat 3 Steine, Schwarz dagegen 7. Schwarz muss versuchen, durch Ziehen von Feld zu Feld eine Mühle zu bilden, wobei die zu Beginn bestehenden Mühlen nicht gelten. Weiß muss durch Springen versuchen, dies zu verhindern. Ist es Schwarz bis zum 15. Zug gelungen, eine Mühle zu bilden, ist er Sieger. Andernfalls hat Weiß gewonnen (Grundaufstellung unten).



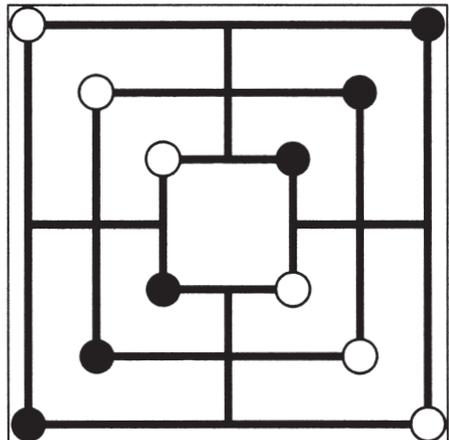
Hüpfmühle

Jeder Spieler hat 3 Steine, diese werden laut Abbildung aufgestellt. Abwechselnd hüpfen die Spieler mit je einem Stein auf irgendein Feld. Sieger ist, wer zuerst eine Mühle geschlossen hat.



Kreuzmühle

Jeder Spieler hat 6 Steine, die wie unten aufgestellt werden. Abwechselnd wird mit je einem Stein um ein Feld weitergezogen. Wer als Erster eine Mühle bildet, gewinnt.

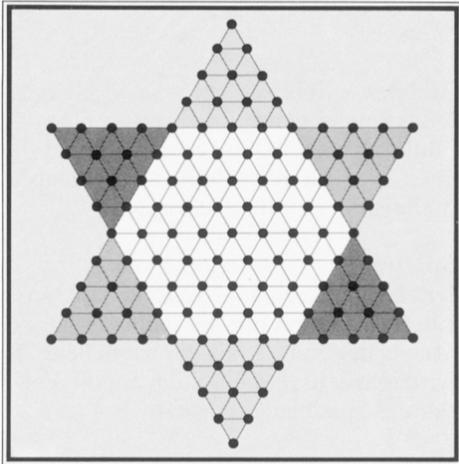




Halma

Für 2–3 Spieler
ab 10 Jahren

Spielmaterial:
Halmaspielplan, je Spieler 15 Spielkegel derselben Farbe



Ziel des Spiels

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

Spielregel

Jeder Spieler erhält 15 Figuren einer Farbe, die er in einer der Sternspitzen gleicher Farbe auf den schwarzen Punkten aufstellt. Zwischen der Startstellung der Spieler muss jeweils eine leere Sternspitze liegen. Es wird ausgelost, wer beginnt.

Danach wird reihum gezogen. Jeder Spieler darf, wenn er am Zug ist, nur eine seiner Figuren bewegen. Man kann entweder springen oder ziehen, jedoch nicht beides in einem Zug.

Das Ziehen

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

Das Springen

Ist ein benachbarter Punkt von einer eigenen oder fremden Figur besetzt, kann diese übersprungen werden, wenn der in derselben Richtung dahinterliegende Punkt frei ist. Sprünge sind ebenfalls in alle Richtungen erlaubt. Auf diese Weise können auch mehrere Figuren mit fortgesetzten Sprüngen **in einem Zug** übersprungen werden.

Zwischen den einzelnen Sprüngen darf die Richtung gewechselt werden, z.B. im Zickzack. Es besteht keine Verpflichtung zu springen; eine Reihe von Sprüngen kann nach Belieben beendet werden, auch wenn weitere Sprünge möglich sind.

Ende des Spiels

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

Halma Solo

Man kann Halma auch allein spielen: Eine Sternspitze wird mit 15 Figuren besetzt. Dann versucht man, mit möglichst wenig Zügen oder Sprüngen in das gegenüberliegende Ziel zu gelangen.

Bei jeder Partie wird die dazu notwendige Anzahl der Sprünge und Züge gezählt.

Der Spieler sollte versuchen, immer neue, günstigere Möglichkeiten herauszufinden und dadurch mit immer weniger Zügen das Ziel zu erreichen.



Knobelspiele (Würfel)

Man kann Würfelspiele als die echten Glücksspiele im ursprünglichen Sinn bezeichnen. Denn hier sind tatsächlich alle Spieler gleichberechtigt, weil sie gleich machtlos sind. Keiner hat Vorteile einem anderen gegenüber. Niemand kann aufgrund größerer Erfahrungen und durch die Beherrschung bestimmter Tricks das Spiel manipulieren. Die Würfel verschaffen keinem von vornherein Vorteile.

Das Würfeln oder Knobeln ist darum besonders für das Miteinanderspielen von Erwachsenen und kleineren Kindern geeignet. Denn hier ist das Kind nicht auf die Großzügigkeit des Erwachsenen angewiesen, wenn es auch einmal gewinnen will. Das Kind hat vielmehr die gleiche, echte Chance wie der Erwachsene.

Übrigens: Woher die Würfel kommen, wann und wo sie erfunden wurden, ist unbekannt. Wohl werden in griechischen und römischen Texten häufiger Würfel erwähnt, doch ist man nicht sicher, ob der Mittelmeerraum der Ursprung der 6-Flächen-Würfel ist. Allerdings spricht manches dafür.

Schaukel

Für beliebig viele Spieler

Spielmaterial:

1 Würfel

Jedermacht 7 Würfel hintereinander. Die Augendes 1. und 2. Wurfes werden zusammengezählt, dieses 3. Wurfes abgezogen, Wurf 4 dazugezählt, Wurf 5 abgezogen, Wurf 6 dazugezählt und Wurf 7 abgezogen. Wer am Schluss die meisten Augen übrig behält, ist der Sieger.

Nackter Spatz

Für beliebig viele Spieler

Spielmaterial:

1 Würfel

Zuerst die Rundenzahl vereinbaren. Jeder hat nur einen Wurf, und der gilt dem linken Nachbarn. Ihm werden die Augenzahlen gutgeschrieben.

Serviert man dem Nachbarn eine 1 – den „nackten Spatz“ –, erhält der Werfer einen Minuspunkt. Am Schluss gewinnt die höchste Summe.

Die böse 3

Für beliebig viele Spieler

Spielmaterial:

1 Würfel

Jeder darf beliebig oft würfeln, doch wer eine 3 wirft, scheidet aus.

Wer es auf die höchste Augenzahl bringt, ist der Gewinner.

Sechzehn-tot

Für 2–6 Spieler

Spielmaterial:

1 Würfel, Holzstäbchen

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

Ziel ist es, mit mehreren Würfeln nacheinander möglichst nahe an die Summe 16 heranzukommen. Das beste Ergebnis ist 15.

Wer die höchste Augenzahl wirft, beginnt die 1. Runde.

Die beiden 1. Würfe sind ohne Risiko, da sie ja zusammen höchstens 12 ergeben können. Entschließt sich der Spieler aber nach dem 2. Wurf noch weiterzuwürfeln, muss er nicht nur einen 3., sondern auch noch einen 4. Wurf machen!

Kommt der Spieler über 15, ist er „tot“ und hat automatisch die Runde verloren. Er muss ein Holzstäbchen nehmen.

Bleibt der Spieler unter 16, wird seine Summe notiert oder man merkt sie sich. Dann ist sein



linker Nachbar an der Reihe.

Sind alle Spieler der Runde im Spiel geblieben, verliert der Spieler mit der niedrigsten Augensumme und muss ein Holzstäbchen nehmen. Bei gleicher Summe gilt immer die als höher, die in der Reihenfolge der Spieler zuerst geworfen wurde.

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

Stumme Jule

Für beliebig viele Spieler

Spielmaterial:

1 Würfel, Papier und Bleistifte

Jeder Spieler erhält Papier und einen Bleistift. Jeder notiert seine Ergebnisse selbst, denn bei diesem Spiel darf nicht gesprochen werden. Wer spricht, muss von vorn anfangen.

Der Würfel geht reihum.

Wer eine 1 wirft, schreibt sie auf seinem Zettel obenan. Sobald derselbe Spieler seine 1. 2 wirft, darf er sie darunter schreiben. Das geht für jeden so weiter bis zur 6.

Hat man die 6 erreicht, darf man bei der nächsten 1 seine 1 ausstreichen, bei der nächsten 2 die 2 usw.

Gewonnen hat der, der als Erster alle 6 Zahlen wieder ausgestrichen hat.

Wer spricht, muss alle bereits erreichten Stationen wiederholen.

6er-Spiel

Für 2–6 Spieler

Spielmaterial:

1 Würfel, Papier und Bleistift

Der Spielleiter zeichnet eine Tabelle mit je einer Zeile für die Zahlen 1–6 und einer Spalte für jeden Spieler.

Die Spieler würfeln reihum. Der Spielleiter trägt ihren Wurf in der Spalte des betreffenden Spielers ein, aber der Spieler entscheidet, in welcher Zeile. Der Wurf wird nämlich mit der Zahl, die vor der Zeile steht, multipliziert und es wird gleich das Ergebnis eingetragen.

Eine 6 in Zeile 6 ergibt so 36 Punkte, in Zeile 1 dagegen nur 6 Punkte.

Der Haken ist, dass man jede Zeile nur einmal verwenden kann.

Nach 6 Durchgängen wird in jeder Namensspalte die Summe gebildet. Der Spieler mit der höchsten Summe gewinnt.

Zeppelin

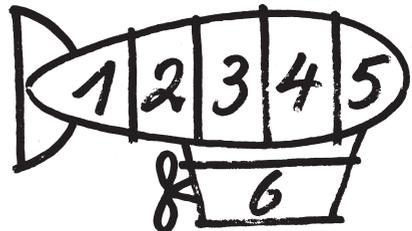
Für 2–3 Spieler

Spielmaterial:

1 Würfel, Holzstäbchen, Papier und Bleistift

Zuerst wird ein großer Zeppelin aufgezeichnet, der in die Felder 1–5 aufgeteilt wird. Die Gondel bekommt die Ziffer 6; das ist der Laderaum. Jeder Spieler erhält einen Vorrat von 6 Holzstäbchen.

Nun geht der Würfel reihum. Wer eine der Zah-



len 1–5 würfelt, legt ein Holzstäbchen in das betreffende Feld des Zeppelins. Liegt dort aber bereits ein Holzstäbchen, darf der Spieler dieses an sich nehmen und braucht kein Holzstäbchen abzugeben.

Wer eine 6 wirft, muss immer ein Holzstäbchen abgeben, denn die Gondel kann unbegrenzt Ladung aufnehmen.

Wer keine Holzstäbchen mehr hat, scheidet aus.



Sieger ist, wer zuletzt übrig bleibt; er darf die Holzstäbchen aus der Gondel nehmen.

Hohe Hausnummer

Für beliebig viele Spieler

Spielmaterial:

1 Würfel, Papier und Bleistift

Es geht darum, die höchste 3-stellige Hausnummer zu erwürfeln.

Jeder Spieler hat 3 Würfe. Er muss sich aber nach jedem Wurf sofort entscheiden, ob er die gewürfelte Zahl an die Einer-, Zehner- oder Hunderterstelle seiner Hausnummer schreibt.

101, aber keine Eins

Für beliebig viele Spieler

Spielmaterial:

1 Würfel

Jeder Spieler kann so lange würfeln, wie er es für ratsam hält. Die Würfe werden laufend zusammengezählt und das Ziel ist, als Erster 101 oder mehr zu erreichen. Hört ein Spieler freiwillig auf, merkt er sich die erreichte Gesamtsumme. Mit dieser Zahl fängt er wieder an, wenn er das nächste Mal an der Reihe ist.

Die gefährliche Klippe bei diesem Spiel ist die 1: Wer eine 1 würfelt, muss sofort aufhören. Er verliert alles, was er bisher erwürfelt hat, und fängt bei null an, wenn er das nächste Mal an der Reihe ist.

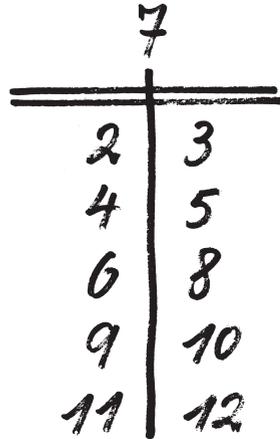
Die lustige 7

Für beliebig viele Spieler

Spielmaterial:

2 Würfel, Papier und Bleistift, Holzstäbchen/Steine

Zunächst wird der in der Abbildung gezeigte Spielplan aufgezeichnet. Die Felder sollen möglichst die Einsätze mehrerer Spieler deutlich



getrennt aufnehmen können. Jeder Mitspieler erhält gleich viele Holzstäbchen/Steine. Ein Spieler übernimmt die Würfel und die Bank. Er würfelt und spielt gegen alle anderen.

Vor jedem Wurf des Bankhalters machen die Spieler ihre Einsätze. Sie setzen beliebig viele Holzstäbchen/Steine auf beliebige Felder des Spielplans.

Wirft der Bankhalter eine Zahl der linken Reihe, kassiert er alle dort liegenden Einsätze (nicht die auf der 7). Dafür muss er jeden Einsatz auf der rechten Reihe verdoppeln und sofort auszahlen. Wirft der Bankhalter eine Zahl der rechten Reihe, vereinnahmt er die Einsätze, die dort liegen, und muss die Einsätze auf der linken Reihe verdoppeln und auszahlen.

Wirft der Bankhalter eine Sieben, zieht er die Einsätze von beiden Reihen ein, muss aber die Einsätze auf der Sieben verdreifachen und auszahlen.

Nach jeder Auszahlung wird neu gesetzt. Wer keine Holzstäbchen/Steine mehr hat, scheidet aus.

Himmel und Hölle

Für beliebig viele Spieler

Spielmaterial:

2 Würfel

Zuvor die Rundenzahl festlegen.



Jeder hat einen Wurf.

Bei jedem Wurf werden die oben liegenden Augen (Himmel) als Zehner, die unten liegenden (Hölle) als Einer gerechnet.

Hat jemand 5 und 3 gewürfelt, so wird gezählt:

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

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

Ergebnis des 1. Wurfs = 86.

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

Elf hoch

Für beliebig viele Spieler

Spielmaterial:

2 Würfel, Holzstäbchen/Steine

Jeder Spieler erhält gleich viel Holzstäbchen/Steine. Davon gibt er als Einsatz 2 Holzstäbchen/Steine in die Tischmitte. Das ist die Kasse oder der Pott. Wer genau 11 wirft, darf den Pott leeren.

Wer 12 wirft, muss den Inhalt des Potts verdoppeln.

Wer unter 11 bleibt, muss so viel in den Pott einzahlen, wie ihm auf 11 fehlt, bei 7 zum Beispiel 4 Holzstäbchen/Steine.

Todessprung

Für beliebig viele Spieler

Spielmaterial:

2 Würfel

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

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

Deck zu!

Für beliebig viele Spieler

Spielmaterial:

2 Würfel, Papier und Bleistift, Holzstäbchen/Steine

Auf einem Blatt Papier werden die Zahlen 1–9 nebeneinander geschrieben. Ziel ist es, möglichst alle Zahlen mit Holzstäbchen/Steinen zu bedecken. Jeder Spieler würfelt so lange hintereinander, bis er ausscheidet.

Es wird zunächst mit 2 Würfeln gewürfelt. Die erwürfelte Zahl wird mit einem Holzstäbchen/Stein zugedeckt. Die Würfel können einzeln oder auch zusammen gewertet werden. Beispielsweise kann man bei einem Wurf 2/5 entweder die Zahlen 2 und 5 zudecken oder die Zahl 7. Sobald die Zahlen 7–9 verdeckt sind, spielt man mit nur einem Würfel weiter.

Wer einen Wurf ganz oder teilweise nicht verwenden kann, scheidet aus. Die Summe der nicht zugedeckten Zahlen wird für den Spieler als Minuspunkte notiert. Der nächste Spieler beginnt von vorn.

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

Mäxchen

Für beliebig viele Spieler

Spielmaterial:

2 Würfel, Würfelbecher, 1 Bierdeckel oder Glasuntersetzer sowie Holzstäbchen

Bei diesem Spiel kommt es entscheidend darauf an, überzeugend zu bluffen.

Alle Würfe werden verdeckt gemacht und verdeckt weitergegeben. Der eigene Wurf muss höher sein, als der, den man – angeblich – von seinem Nachbarn vorgelegt bekam.

Der höchste Wurf ist „Mäxchen“, das ist 1/2. Dann folgen die Pasche von 6/6 bis 1/1 und danach, in absteigender Folge, die so genannten „Hausnummern“. Die höchste Hausnummer ist 6/5, die niedrigste 3/1.



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

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

„Kauft“ ein Spieler den angesagten Wurf nicht, z.B. weil er fürchtet, selbst keinen besseren Wurf machen zu können, deckt er auf.

Stimmt die Ansage, oder liegt sogar eine bessere Kombination unter dem Becher, muss der Spieler, der aufgedeckt hat, ein Holzstäbchen nehmen.

Stimmt die Ansage nicht, muss der Spieler, der geblufft hat, ein Holzstäbchen nehmen.

Nach jedem Aufdecken können die angesagten Würfe wieder ganz unten beginnen.

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

Piefke

Für beliebig viele Mitspieler

Spielmaterial:

3 Würfel, Holzstäbchen/Steine

Zu Beginn wird die Rundenzahl vereinbart – am besten so viele Runden wie Mitspieler.

Der 1. Spieler legt einen Wurf vor, die anderen müssen versuchen, diesen Wurf völlig gleich zu wiederholen. Wem das nicht gelingt, wird „Piefke“ und muss für alle fehlenden Augen je ein Holzstäbchen/einen Stein in die Kasse tun. Für alle überzähligen Augen muss er sogar 2 Holzstäbchen/Steine in die Kasse zahlen.

Wer den Wurf auf Anhieb schafft, ist aus dem

Spiel und spielt nicht mehr mit.

Jeder Spieler hat nur einen Wurf. Die nächste Runde beginnt der 2. Spieler.

Wer zum Schluss am meisten bezahlen musste, hat verloren.

Familie Müller

Für beliebig viele Spieler

Spielmaterial:

3 Würfel

Es geht darum, die „Familie Müller“ mit möglichst vielen Angehörigen zu erwürfeln.

1 ist Herr Müller, 2 ist Frau Müller und die übrigen Augen geben die Zahl der Kinder an.

Jeder Spieler hat pro Runde nur einen Wurf. Zunächst gilt es, eine 1 (Herr Müller) zu erwürfeln, denn ohne ihn zählen weder Frau Müller noch irgendwelche Kinder. Kommt die 2 ohne die 1, nützt sie gar nichts.

Sobald ein Spieler die 1 erreicht hat, würfelt er ab der nächsten Runde nur noch mit 2 Würfeln. Es geht jetzt um die 2 (Frau Müller). Hat sich auch Frau Müller eingestellt, benützt der Spieler ab der nächsten Runde nur noch einen Würfel. Es geht dann um die Zahl der Kinder. Im Idealfall hat man bereits im 1. Wurf eine 1, eine 2 und eine 6 – Familie Müller mit 6 Kindern.

Das Würfeln wird fortgesetzt, bis auch der letzte Spieler Kinder in seiner Familie hat. Wer schon Kinder hat, darf, wenn er will, weiter mit einem Würfel mitwürfeln, um zu versuchen, seine Kinderzahl zu verbessern. Jeweils der letzte Wurf gilt!

Man kann sein Ergebnis auch verschlechtern! Wenn bei Spielende 2 Spieler die gleiche Kinderzahl haben, müssen beide mit einem Würfel die Zahl der Verwandten auswürfeln, die dann über den Sieg entscheidet.

Das doppelte Lottchen

Für beliebig viele Spieler

Spielmaterial:

3 Würfel, Papier und Bleistift



Jeder Spieler wirft einmal. Die Ergebnisse der einzelnen Würfe werden laufend zusammengezählt (es kommt also die Zahl des 1. zu der des 2. Spielers usw.). Der Spieler, der zuerst die Zahl 66 erreicht oder überschreitet, verliert.

Kirchenfenster, Bauernfenster, Gefängnisfenster

Für beliebig viele Spieler

Spielmaterial:

3 Würfel, Papier und Bleistift

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

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

Gewonnen hat, wer nach 3 Runden die meisten passenden Würfe erreicht hat.

Chicago

Für 2–5 Spieler

Spielmaterial:

3 Würfel, Holzstäbchen, Papier und Bleistift

Bei diesem Spiel gilt die 1 = 100, die 6 = 60 und die übrigen Augen gelten ihren normalen Wert. Die gewürfelte Kombination wird addiert.

Beispiele:

$$5/3/2 = 5 + 3 + 2 = 10;$$

$$6/5/3 = 60 + 5 + 3 = 68;$$

$$1/6/4 = 100 + 60 + 4 = 164;$$

$$1/1/2 = 100 + 100 + 2 = 202.$$

Der höchste Wurf ist „Chicago“, das ist 1/1/1.

Jeder Spieler darf bis zu 3 Würfe machen und darf dabei günstige Würfe stehen lassen.

Wirft man 2 oder 3 6en, darf man eine davon zu einer 1 umdrehen und mit den restlichen Würfeln weiterwürfeln.

Geschieht das Umdrehen zur 1 nach dem 3. Wurf, darf ausnahmsweise mit dem Rest ein 4. Wurf gemacht werden.

Ein Spieler eröffnet die Runde und legt einen Wurf vor. Hat er bereits mit dem 1. oder 2. Wurf eine gute Kombination, kann er es dabei belassen. Die übrigen Mitspieler dürfen dann ebenfalls nur einmal bzw. 2-mal würfeln. Der Spieler mit dem niedrigsten Wurf der Runde nimmt ein Holzstäbchen; er eröffnet die nächste Runde.

Chicago kann auch um Punkte gespielt werden. Man notiert die Ergebnisse. Wer als Erster 1000 Punkte erreicht, gewinnt.

Toto

Für beliebig viele Spieler

Spielmaterial:

4 Würfel, Papier und Bleistift

Jeder Mitspieler schreibt die folgenden Zahlenreihen auf ein Blatt Papier:

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

Nun muss jeder mit einem Wurf versuchen, mit dem roten und dem weißen Würfelpaar eine der Doppelzahlen zu werfen, die dann gestrichen werden darf.

Gewinner ist, wer alle Zahlen in beliebiger Reihenfolge zuerst gestrichen hat.

Jede richtige Würfel-Doppelzahl ist gültig, gleich, ob es mit einem oder beiden Würfelpaaren gleichzeitig gelingt.



Pärchen

Für beliebig viele Spieler

Spielmaterial:

4 Würfel, Papier und Bleistift

Dieses Spiel wird mit einem roten und einem weißen Würfelpaar gespielt. Die weißen sind die positiven, die roten die negativen Würfel, das bedeutet: Augen der weißen Würfel zusammenzählen, davon die Augensumme der roten Würfel abziehen.

Jeder hat 5 Würfe; jedes Ergebnis wird aufgeschrieben und zusammengezählt.

Gewonnen hat der Spieler, der die höchste Summe erreicht hat.

Nacktfrosch

Für beliebig viele Spieler

Spielmaterial:

4 Würfel

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

Am Schluss bleibt ein Spieler übrig, er ist Sieger. Das Spiel ist lustig und spannend zugleich.



Dominospiele

Domino

Legespiel für 2–6 Spieler

Spielmaterial:

28 Dominosteine

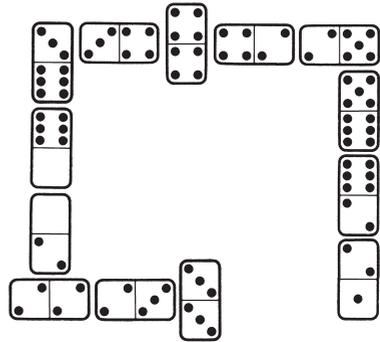
Die Herkunft des Dominospiels kennt man nicht genau. Manche sind der Auffassung, es sei im Jahre 1120 von einem chinesischen Staatsmann erfunden worden. Der damalige Kaiser Wei-tzung aber habe es mit der Spielregel in seiner Schatzkammer verschlossen und erst sein Sohn Kao-tzung habe es 1127 freigegeben. 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 aneinander gefügt 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.



Matadorpartie

Für 2–4 Spieler

Hier wird ebenfalls mit allen 28 Domino-Steinen gespielt. Allerdings werden nicht Felder mit gleicher Augenzahl aneinander gelegt, sondern die Augenzahl der beiden Felder, die beim Anlegen zusammenkommen, muss 7 ergeben. Zu 4 müsste demnach 3, zu 5 müsste 2 angesetzt werden usw.

Ausnahmen bilden die 4 „Matadore“: Es sind die Steine, deren Augenzahl die Summe 7 ergibt: 1/6, 2/5 und 3/4; dazu kommt der Stein 0/0. Diese Matadore können an jeder beliebigen Stelle angelegt werden.

An ein Feld ohne Augen kann nur ein Matador angesetzt werden. Dabei steht es dem Spieler frei, welche Seite er zum weiteren Anlegen freilassen will.

Der Matador kann auch quer abgelegt werden. Dann darf der nächste Spieler wählen, an welchem Ende er anlegen will.

Der Matador muss nicht angelegt werden, wenn es der Spieler nicht will. Wer aber nicht anlegen kann, muss bis zu 2 Steine aus dem Talon nehmen. Kann er auch dann noch nicht legen, kommt der Nächste an die Reihe. Im Übrigen wird diese Partie nach der Grundregel gespielt. Im Unterschied zur Grundregel endet die Partie auch, wenn kein Spieler mehr anlegen kann. In diesem Fall gewinnt der Spieler mit der niedrigsten Punktzahl seiner Reststeine. Er bekommt die Gesamtpunktzahl aller Reststeine seiner Mitspieler abzüglich seiner eigenen Reststeine.

Italienisches Domino

Für 3–5 Spieler

Der Spieler, der aus dem verdeckten Haufen den Stein mit dem höchsten Wert zieht, eröffnet das Spiel. Alle Steine werden dann nochmals gemischt und verteilt. 5 Mitspieler erhalten je 5 Steine, 4 bekommen 6 Steine. Spielen 3 Personen, bekommt jeder 8 Steine. Der Rest kommt immer in den „Talon“.

Der 1. Spieler legt seinen Stein aus. Er muss dabei mit lauter Stimme die Summe aller sichtbaren

Punkte, z.B. 12 bei 6/6, 10 bei 5/5 usw. ausrufen. Der nächste Spieler muss nun nicht, wie beim üblichen Domino, den passenden Stein zum Anlegen haben, sondern kann einen beliebigen Stein verwenden. Er muss aber die beiden Zahlen addieren und das Ergebnis laut verkünden. Lag 6/6 auf dem Tisch und er legt 3/5 dazu, so ruft er laut 20, weil er $12 + 8$ addiert hat. Man muss also nur richtig addieren.

Jeder Spieler hat zu Beginn des Spieles einen Einsatz in die „Kasse“ gemacht. Aus dieser Kasse wird nach Vereinbarung ausgezahlt, wenn man durch geschicktes Spielen auf die Summen 30, 50, 70 oder 100 kommt.

Die höchste Zahl bekommt den größten Teil ausgezahlt. Erreicht keiner der Spieler diese runden Summen, lässt man den Einsatz für die nächste Partie liegen.

Französisches Domino

Für 2 Spieler

Die Steine werden verdeckt auf den Tisch gelegt und gemischt. Jeder der beiden Spieler entnimmt 6–8 Steine. Der Rest kommt in den „Talon“.

Der Spielanfänger wird ausgelost. Er legt einen Stein nach seiner Wahl aus.

Im Gegensatz zu den anderen Dominospielen aber legt der andere Spieler seinen Stein nun nicht daneben, sondern darüber oder darunter, wobei eine Hälfte seines Steines mit einer Hälfte des bereits liegenden Steines übereinstimmen muss. Die nicht passende Hälfte seines Steines lässt er „ins freie Feld ragen“.

Der andere Spieler legt in gleicher Weise an, sodass zwei übereinander liegende Reihen entstehen, bei denen immer dieselben Zahlen übereinander stehen.

Wer nicht anlegen kann oder will, darf passen oder beliebig viele Steine kaufen, ohne auszulegen.

2 Steine müssen allerdings bis zum Ende des Spieles verdeckt im „Talon“ liegen bleiben, um die Ungewissheit zu steigern. Wer zuerst alle Steine angelegt hat, ist Sieger. Haben beide Spieler noch Steine übrig, gewinnt der Spieler, der in seinen restlichen Steinen die geringste Punktzahl aufweist.



Malteserkreuz

Für 4 Spieler

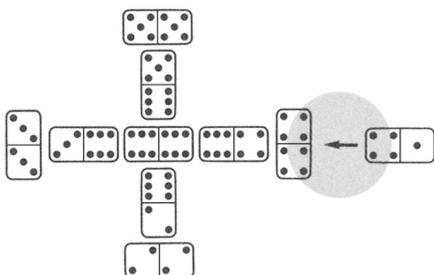
Der Ursprung dieses Spiels, das auch unter dem Namen Sebastopol bekannt ist, wird im zaristischen Russland vermutet.

Wer gewohnt ist, bei Domino immer hübsch an eine Reihe anzulegen, wird hier irritiert sein. Denn zunächst einmal basteln alle Spieler an einem Großkreuz, dem 8-spitzigen Friedenskreuz des Johanniterordens.

Die Steine werden verdeckt gemischt. Die 4 Spieler nehmen sich je 7 Steine. Es bleibt somit kein Talon. Der Spieler mit der Doppel-6 legt diesen Stein in die Tischmitte und eröffnet damit das Spiel. Der nächste Spieler in der Runde legt einen Stein mit einem 6er-Feld an, entweder an der offenen Seite oder an einem der beiden Enden. Der 3. Spieler kann entweder ebenfalls einen 6er-Stein an den Grundstein oder aber einen Doppel an den Stein seines Vorgängers legen. Die Doppelsteine werden immer quer zur Reihe gelegt. Es kann also (kreuzförmig vom Grundstein ausgehend) nach vier Richtungen hin ausgelegt werden. Dabei muss aber an jedes Ende der 1. 4 Steine, die an den Grundstein angrenzen, ein Doppel gelegt werden. Auf diese Weise entsteht besagtes Malteserkreuz, das dem Spiel seinen Namen gegeben hat.

An die äußeren Doppelsteine des Kreuzes kann dann wahlweise in einer der 4 Richtungen normal angelegt werden.

Wer nicht anlegen kann, muss passen. Wenn alle 4 Spieler passen müssen, ist das Spiel „gesperrt“. Dann gewinnt der Spieler mit der niedrigsten Punktzahl auf den restlichen Steinen. Die Punktzahl jedes Gegenspielers abzüglich der eigenen



Punkte werden ihm gutgeschrieben. Ansonsten gewinnt, wer zuerst alle Steine abgelegt hat. Er erhält die Gesamtangenzahl der Reststeine seiner Mitspieler gutgeschrieben.

Block-Domino

Für 2–4 Spieler

Bei Block-Domino lernt man wie bei kaum einem anderen Dominospiel, die Steine zu überblicken und eigene Stärken und Schwächen einzuschätzen.

Der Spieler, der aus dem verdeckten Haufen den Stein mit dem höchsten Wert zieht, eröffnet das Spiel. Die Steine werden noch einmal gründlich gemischt.

Danach ziehen sich die Spieler ihre Steine:

bei 2 Spielern = je 7 Steine,

bei 3 Spielern = je 6 Steine,

bei 4 Spielern = je 5 Steine.

Die restlichen Steine werden verdeckt beiseite gelegt. Die Spieler decken ihre Steine auf, ordnen sie gemäß den Punktwerten und stellen sie so auf, dass sie von den Mitspielern nicht eingesehen werden können.

Spielziel ist es zunächst auch hier, möglichst als 1. Spieler alle Steine abzulegen. Da aber immer einige Steine verdeckt auf die Seite gelegt und somit aus dem Spiel genommen werden, ist die Wahrscheinlichkeit, dass dies gelingt, sehr gering. Daher geht es in Wirklichkeit darum, das Spiel durch überlegten Einsatz seiner Steine so zu beeinflussen, dass man selbst möglichst alle „teuren“ Steine loswird und die Enden so blockiert, dass das Auslegen für die Mitspieler immer problematischer und schließlich unmöglich wird. Der 1. Spieler eröffnet mit einem beliebigen Stein seiner Wahl. An diesen Stein dürfen im folgenden Spiel nach beiden Seiten Steine angelegt werden, sofern sie auf den aneinander grenzenden Feldern gleiche Augenzahlen aufweisen. Ein Doppelstein wird immer quer zur Reihe gelegt. Allerdings darf anschließend nur an der offenen Seite weiter angelegt werden, nicht aber an den beiden Enden des Doppelsteins.



Kann keiner der Spieler in der Runde mehr anlegen, so ist die Partie blockiert (gesperrt) und zu Ende. Der Spieler mit der niedrigsten Augenzahl aus seinen restlichen Steinen hat gewonnen. Der Gewinner erhält jeweils die Gesamtzahl der Augen jedes Mitspielers abzüglich der seiner eigenen Reststeine gutgeschrieben.

Kann vor einer Sperrung ein Spieler alle seine Steine ausspielen, ist das Spiel ebenfalls beendet. Der Gewinner erhält in diesem Falle alle Augen der anderen Spieler ohne Abzug gutgeschrieben.

Man spielt in der Regel so viele Runden, bis einer der Spieler mehr als 101 Punkte hat. Damit beginnt die letzte Runde. Es gewinnt schließlich der Spieler mit der höchsten Augenzahl.

Bergen

Für 2–4 Spieler

Englische Marinesoldaten, die sich während ihrer Stationierung in der norwegischen Hafenstadt langweilten, sollen dieses Spiel entwickelt und ihm den Namen gegeben haben.

Die Spieler ziehen aus dem Haufen verdeckter Steine je einen Stein. Wer den höchsten Wert gezogen hat, eröffnet das Spiel.

Die Steine werden gründlich gemischt.

Die Spieler ziehen sich ihre Steine:

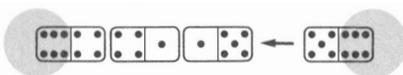
bei 2 Spielern = je 6 Steine,

bei 3 Spielern = je 6 Steine,

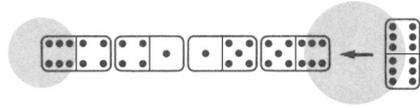
bei 4 Spielern = je 5 Steine.

Die Steine werden aufgedeckt und so aufgestellt, dass sie von den Mitspielern nicht eingesehen werden können. Die restlichen Steine bleiben verdeckt aus dem Spiel.

Spielziel ist es, Punkte zu sammeln, indem man Steine mit gleicher Augenzahl auf den angrenzenden Feldern anlegt und zwar möglichst solche, die auf dem freien Außenfeld zugleich auch die gleiche Augenzahl wie das andere freie Ende der Reihe zeigen. Das bringt jeweils 2 Punkte:



Wenn ein Doppelstein dazu benutzt wird, gibt es sogar 3 Punkte:



Der erste Spieler eröffnet mit einem Stein seiner Wahl. Eröffnet er mit einem Doppel, darf er sich auch dafür bereits 2 Punkte gutschreiben. Es muss übrigens immer bedient werden. Man kann nicht freiwillig passen.

Wenn ein Spieler keine Steine mehr hat oder die freien Enden gesperrt sind, ist das Spiel zu Ende. Wer als 1. Spieler alle Steine ablegen konnte, bekommt 2 Zusatzpunkte.

Endet die Runde gesperrt, so gewinnt der Spieler, der keinen Doppel oder zumindest die wenigsten Doppel auf der Hand hat.

Haben 2 Spieler keinen oder gleich wenig Doppel, gewinnt der mit der niedrigsten Gesamtpunktzahl bzw. dem niedrigsten Doppel. Der Gewinner eines gesperrten Spieles erhält nur 1 Punkt.

Spielt man mehrere Runden, wird zuvor eine Punktzahl oder eine Zahl von Runden festgelegt.

Muggins

Für 2–4 Spieler

Das amerikanische Muggins kann man mit „Dummkopf“ übersetzen. Dieses Schmeichelwort wird denn auch ab und zu während des Spiels eingesetzt. Es ist aber trotz des Titels kein Spiel für Dummköpfe; die haben es hier besonders schwer.

In den Vereinigten Staaten erfreut sich dieses Spiel größter Beliebtheit. Muggins hat hier eine ganze Reihe weiterer Varianten hervorgebracht und gilt ganz einfach als das „normale“ Dominospiel.

Die Steine werden verdeckt gründlich gemischt. Danach ziehen sich die Spieler ihre Steine:

bei 2 Spielern = je 7 Steine,

bei 3 Spielern = je 6 Steine,

bei 4 Spielern = je 5 Steine.

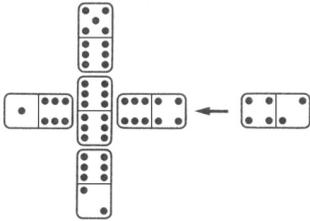
Die restlichen Steine bleiben als „Vorrat“ verdeckt liegen.



Der Spieler mit dem höchsten Doppelstein beginnt und legt diesen in die Tischmitte.

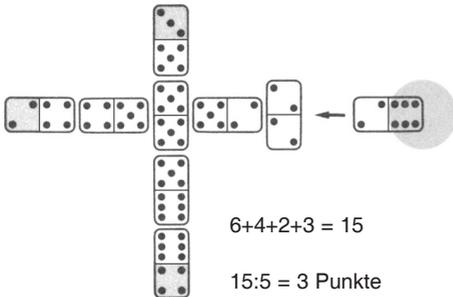
Hat keiner der Spieler einen Doppelstein, so muss der Spieler mit dem höchsten Wert einen Stein aus dem Vorrat ziehen. Reihum ziehen die Spieler nun so lange, bis ein Doppel ausgelegt werden kann.

An diesen Grundstein kann im folgenden Spiel kreuzförmig in 4 Richtungen wahlweise angelegt werden. Die Steine müssen dabei auf den angrenzenden Feldern die gleiche Augenzahl aufweisen:



Spielziel ist es, seine Steine möglichst so anzulegen, dass dabei Punkte gesammelt werden können. Die bekommt man, wenn man einen Stein so platzieren kann, dass alle freien Felder (Enden) eines ausgelegten Bildes zusammengezählt eine durch 5 teilbare Zahl ergeben. Man erhält dafür so viel Punkte gutgeschrieben, wie 5er in der Zahl enthalten sind.

Muss das Spiel mit einer Doppel-5 als höchstem Stein eröffnet werden, so kann sich sein Besitzer dafür gleich zu Spielbeginn 2 Punkte gutschreiben.



Doppelsteine werden auch hier quer zur Linie gelegt. Dabei zählt die volle Augenzahl des Doppelsteins (beide Felder). Dieses Ende des ausgelegten Bildes hat damit für die Zählung sozusagen 2 freie Enden.

Im weiteren Spiel darf hier allerdings nur an die offene Seite des Doppels angelegt werden. Die beiden Felder des Doppels zählen dann nicht mehr als freie Felder, weder für das Anlegen noch für die weitere Zählung im Rahmen der Punktwertung.

Falls ein Spieler einen anlegbaren Stein besitzt, muss er ihn auf jeden Fall ausspielen, auch wenn er dabei keine Punkte erzielen kann.

Wer keinen passenden Stein hat, muss bis zu 2 Steine aus dem Vorrat ziehen. Kann er auch dann noch nicht legen, setzt er aus.

Eine erreichte Punktzahl muss von dem Spieler selbst angesagt werden. Übersieht er etwas, können sich die Mitspieler einschalten. Wer hierbei zuerst „Muggins!“ oder auf gut Deutsch „Dummkopf!“ gerufen hat, darf sich die übersehene Punktzahl auf sein eigenes Konto setzen lassen.

Das Spiel ist dann beendet, wenn ein Spieler alle Steine abgelegt hat. Spielt man mehrere Runden, empfiehlt es sich, vorher eine Gesamtpunktzahl (etwa 61 Punkte) festzulegen. Hat ein Spieler diese Punktzahl überschritten, ist damit die letzte Runde eröffnet. Gewonnen hat, wer am Ende die höchste Punktzahl erreicht hat.

Vorschläge für weitere Varianten

Man kann Muggins auch mit der zusätzlichen Regel spielen, dass ein Spieler immer dann einen weiteren Zug machen darf, wenn er Punkte bekommen hat und auch, wenn er einen Doppel legt.

Hat er dann aber keinen passenden Stein, muss er so lange aus dem Vorrat ziehen, bis er anlegen kann oder bis der Vorrat erschöpft ist.

Weitere Varianten ergeben sich, wenn man statt der 5 eine andere Zahl nimmt. Das Spiel läuft dann ganz anders, wenn die Enden etwa durch 3 oder 4 oder gar durch mehrere Werte gleichzeitig teilbar sein müssen, um Punkte zu bringen.



Alles oder nichts

Für 2–4 Spieler

Nur wenige Spiele erhielten im vorigen Jahrhundert die höheren Kaffeehausweihen. Dominosteine etwa durften dort in besseren Kreisen durchaus benutzt werden. Mit Spielkarten sah das schon anders aus. Aber Spieler sind schon immer erfinderische Leute gewesen. Sie übertragen ganz einfach eine Reihe von Kartenspielen auf die gepunkteten Steine. So enthält „Alles oder nichts“ Elemente von Kartenspielen.

Bei 3 Spielern spielt jeder für sich, bei 4 Spielern können die gegenüberstehenden im Team spielen. Sie müssen es aber nicht.

Die Spieler ziehen aus dem verdeckten Haufen je einen Stein. Wer den höchsten Wert gezogen hat, eröffnet später das Spiel.

Die Steine werden nochmals gemischt. Dann ziehen sich die Spieler aus dem gemischten Haufen ihre Steine:

bei 4 Spielern = je 7 Steine,

bei 3 Spielern = je 9 Steine.

Bei 3 Spielern bleibt ein Stein zurück. Er wird dem Spieler gehören, der den ersten Stich macht.

Spielziel ist es, sein Punktekonto so niedrig wie möglich zu halten. Das erreicht man entweder dadurch, dass man so wenig „zählende Steine“ übernimmt wie möglich, oder aber dadurch, dass man sie alle nimmt.

„Zählende Steine“ sind einmal alle 7 Steine in der 3er-Reihe (3/0, 3/1, 3/2, 3/3, 3/4, 3/5 und 3/6). Sie zählen je einen Punkt.

„Zählender Stein“ ist darüber hinaus auch der Doppel-Blank (0/0), der ganze 4 Punkte zählt.

Die Spieler schauen sich die Steine an, die sie gezogen haben. Jeder wählt 3 Steine aus und schiebt sie dem Spieler zur Linken zu. Diese Steine werden aufgenommen, wenn zuvor jeder seine 3 Steine weitergegeben hat. Ist dieses Verfahren beendet, eröffnet der 1. Spieler mit irgendeinem Stein seiner Wahl und erklärt einen der beiden Werte zur „Farbe“ oder wie man auch sagt zum Trumpf. Beginnt er mit einem Doppel, kann er wählen zwischen dem Wert des Doppelsteins oder „Doppel“ überhaupt als Trumpf.

Wenn sie dazu in der Lage sind, müssen die Spieler diesen Trumpf bedienen. Sonst legen sie irgendeinen Stein ab. Haben alle Spieler ihren Stein ausgespielt, gehört der Stich dem Spieler, der den höchsten Trumpfstein ausgespielt hat.

Der Doppelstein einer „Farbe“ ist der höchste Stein, die übrigen folgen in absteigender Sequenz.

Der Spieler, der den Stich gemacht hat, legt ihn verdeckt beiseite. Der Stich darf bis Spielende nicht mehr eingesehen werden.

Im Spiel zu dritt nimmt er anschließend den übrig gebliebenen Stein zu seinem Stich, ebenfalls verdeckt. Dann spielt er wieder einen Stein seiner Wahl aus.

Nach dem letzten Stich werden die Punkte berechnet:

Hat ein Spieler alle „zählenden Steine“ in seinen Besitz bringen können, erhält jeder Gegenspieler 22 Punkte aufgeschrieben.

Konnte kein Spieler und kein Team alle Zählsteine an sich bringen, bekommt jeder den Punktwert der Zählsteine, die sich unter seinen Stichen befinden, aufgeschrieben.

Die nächste Runde eröffnet immer der Spieler, der das dickste Konto hat. Er kann allerdings auch sein Recht zur Eröffnung an seinen linken Nachbarn abgeben, der dann allerdings ausspielen **muss**. Die letzte Runde beginnt, wenn einer der Spieler die 101-Punkte-Grenze überschreitet. Gewinner ist am Schluss das Team, welches die wenigsten Punkte hat.

Bingo

Für 2 Spieler

Im 19. Jahrhundert galt Bingo als König unter den Dominospielen. Mit dem heute unter diesem Namen bekannten Glücksspiel hat es allerdings ganz und gar nichts zu tun. Bingo ist schlicht die Übersetzung eines alten viktorianischen Kartenspiels auf die Dominosteine und unserem 66 sehr ähnlich.

Die Spielregeln erscheinen auf den ersten Blick etwas umfangreich. Sie sind aber leicht zu bewältigen, und man ist schnell im Spiel.



Spielziel ist es, wie beim Kartenspiel Stiche zu machen und damit Punkte zu sammeln. Die Dominosteine werden dabei auch wie Karten ausgespielt und nicht – wie beim gewöhnlichen Domino – in Reihe ausgelegt.

Die beiden Spieler ziehen aus dem verdeckten Haufen je einen Stein. Wer den höchsten Wert gezogen hat, wird das Spiel eröffnen.

Alle Steine werden neu gemischt. Jeder Spieler zieht sich 7 Steine. Die restlichen 14 Steine verbleiben verdeckt als Vorrat.

Nun wird zunächst „Trumpf“ bestimmt. Der 2. Spieler zieht einen Stein aus dem Vorrat und deckt ihn auf. Der 1. Spieler wählt eines der beiden Felder zum „Trumpf“. Wird ein Doppel aufgedeckt, ist ihm die Wahl bereits abgenommen: Der Einzelwert eines Doppelfeldes ist Trumpf. Der Stein bleibt offen beim Vorrat liegen.

Der 1. Spieler eröffnet das Spiel, indem er irgendeinen Stein seiner Wahl auf den Tisch legt. Der 2. Spieler spielt ebenfalls einen Stein seiner Wahl aus. Spielt er einen Stein, der an den 1. Stein angelegt werden könnte, gehört der Stich dem Spieler mit der höheren Augenzahl auf dem freien Feld. Spielt der 2. Spieler einen Trumpfstein aus, so schlägt ein Trumpfstein immer einen Nicht-Trumpf, ein höherer Trumpf immer einen niedrigeren. Wird aber ein „Bingo“ ausgespielt, schlägt dieser als der höchste Trumpf im Spiel alles. „Bingo“ nennt man in diesem Spiel den Doppel-Blank (0/0).

Legt der 2. Spieler weder einen Stein, der angelegt werden kann, noch einen Trumpf oder „Bingo“ aus, gehört der Stich dem 1. Spieler.

Wer den Stich bekommen hat, dreht ihn um und legt ihn zur Seite. Nach einem Stich ziehen beide Spieler jedes Mal einen neuen Stein aus dem Vorrat, solange dort noch Steine sind. Der Spieler, der den Stich gemacht hat, spielt neu aus.

Wird ein Doppel ausgespielt, kann der Ausspielende seinem Mitspieler zeigen, dass er noch einen 2. Doppel in der Hand hat. Bekommt er in diesem Falle den Stich, kann er sich sofort 3 Pluspunkte gutschreiben. Das kann er so lange wiederholen, wie er genügend Doppel auf der Hand hat. Verliert er allerdings seinen Doppel, bekommt er nichts und der andere Spieler ist am Ausspiel.

Sind nur noch 2 Steine im Vorrat, bekommt der 2. Spieler den Trumpfstein, den er zu Beginn aufgedeckt hat. Von diesem Moment an darf man nicht mehr irgendeinen Stein seiner Wahl nachspielen: Man muss entweder

einen Stein mit einem passenden Ende oder einen Trumpf oder einen Bingo anlegen, so man hat. Nur wenn man keine dieser 3 Möglichkeiten auf der Hand hat, darf man einen beliebigen Stein abwerfen.

Nach dem 14. Stich ist die Runde beendet und es wird abgerechnet:

- Bingo zählt 14 Punkte,
- Trumpf-Doppel zählt Gesamtzahl der Augen,
- übrige Doppel zählen je 3 Punkte,
- Trümpfe zählen Augenzahl des zweiten Feldes.
- Die übrigen Steine zählen nichts.

Die letzte Runde des Spiels beginnt, wenn ein Spieler 66 Punkte erlangt hat. Am Ende dieser Runde gewinnt der Spieler mit der höchsten Punktzahl.

Canton

Für 2–4 Spieler

China soll ja das Heimatland des Dominospiels sein. Engländer lernten dort das Spiel Ts'ung shap kennen und übertrugen es auf das europäische Domino.

Ts'ung shap heißt auf Deutsch so viel wie „Zehner-Streit“.

Bei uns ist allerdings mehr ein Zwölfer-Streit daraus geworden. Das ist auf die unterschiedlichen Werte unserer Domino-Steine zurückzuführen. Trotzdem ist es ein höchst eigenwilliges und spannendes Spiel.

Spielziel ist es, wie bei einem Kartenspiel, Stiche zu machen. Es gewinnt der Spieler mit dem besten Punktekonto.

Der Spieler, der aus dem Haufen verdeckter Steine den höchsten Gesamtpunktwert gezogen hat, eröffnet das Spiel.

Die Steine werden erneut gemischt. Dann ziehen sich die Spieler ihre Steine:

bei 2 Spielern = je 7 Steine,

bei 3 Spielern = je 6 Steine,

bei 4 Spielern = je 5 Steine.

Die restlichen Steine verbleiben als Vorrat.

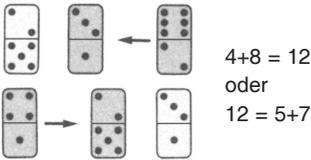
Die Spieler decken ihre Steine auf, ordnen sie



und stellen sie so auf, dass sie von den Mitspielern nicht eingesehen werden können.

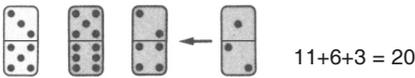
Die Spieler spielen reihum immer einen Stein aus und ergänzen dann ihren Bestand, indem sie sich wieder je einen Stein aus dem Vorrat nehmen. Die Steine werden Seite an Seite in einer Reihe ausgelegt.

Die 1. Möglichkeit, Punkte zu machen, ergibt sich erst für den 3. Spieler. Sie besteht darin, einen Stein an einem der beiden Enden der Reihe so anzulegen, dass die 2 nebeneinander liegenden Steine anschließend die Zahl 12 ergeben.

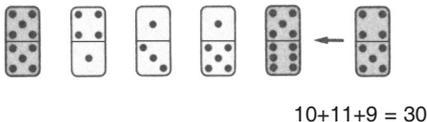


Der Spieler nimmt die beiden Steine, die zusammen eine 12 ergeben haben, verdeckt an sich. Die Steine dieses Stiches dürfen bis zum Schluss nicht mehr angeschaut werden.

Die 2. Möglichkeit, Punkte zu machen, tritt dann ein, wenn 3 Steine, d.h. der eben angelegte Stein mit 2 Steinen der bereits ausliegenden Reihe zusammen 10, 20 oder 30 Augen erbringen. Das können 2 nebeneinander liegende Steine an einem der beiden Enden der Reihe sein.



Das können aber auch die beiden Endsteine der Reihe sein.



Wieder werden die 3 Steine, die eine solche Summe ergeben haben, von dem Spieler als Stich einkassiert.

Der Spieler, der einen Stich gemacht hat, spielt wieder neu aus.

Im Spiel versucht natürlich jeder, eine möglichst hohe Punktzahl zu erreichen. Zuweilen ist es

ratsam, auf eine leicht zu erreichende 12 zu verzichten. Aber nicht immer geht eine solche Rechnung auf. Es empfiehlt sich, die erreichte Punktzahl immer sofort gutzuschreiben, sonst gerät leicht etwas in Vergessenheit. Eine Runde endet, sobald ein Spieler alle seine Steine ausgespielt hat. Dieser Spieler darf sich dann noch die Gesamtzahl aller Punkte auf den Reststeinen seiner Mitspieler gutschreiben, ehe eine neue Runde eröffnet wird.

Das Spiel kommt in die Endphase, wenn ein Spieler eine vorher vereinbarte Punktzahl (400 oder 500 oder 1000 Punkte) erreicht hat. Sobald ein Spieler diese Punktzahl erreicht hat, beginnt die letzte Runde. Es gewinnt, wer am Schluss die höchste Punktzahl hat.

Dominosa

Für 1 Spieler

Diese geistvolle Spielweise stammt von O. S. Adler, der einfach seine Anfangsbuchstaben dem Titel anhängte. Es handelt sich um ein Geduldspiel. Der Spieler fertigt sich hier seine Aufgaben selbst an.

Auf ein Blatt Papier wird ein Rechteck gezeichnet, das sich aus 7×8 , also insgesamt 56 Quadraten zusammensetzt.

Nun werden die gründlich gemischten Dominosteine in buntem Durcheinander mit den Punkten nach oben zu einem Rechteck zusammengesetzt, das ebenfalls aus 7×8 Quadraten besteht. Jetzt nimmt man das Blatt und schreibt in die darauf vorgezeichneten Quadrate genau die Zahlen der zusammengesetzten Steine ein. Dann werden die Steine sofort wieder gut gemischt. In ähnlicher Weise kann man sich mehrere solcher Aufgaben zusammenstellen. Wenn man nun anschließend oder auch später versucht, aus den Dominosteinen ein Rechteck zusammenzusetzen, das sich genau mit den aufgeschriebenen Zahlen deckt, so wird man sehr rasch merken, wie schwer dies ist.

Es ist im Übrigen nicht notwendig, dass man beim Dominosa stets ein Rechteck von 7×8 Quadraten bildet. Es können mit den 28 Dominosteinen auch beliebige andere Figuren gebildet werden, deren Rekonstruktion evtl. leichter sein kann.



Kartenspiele

66 (Gaigel)

Für 2–3 Spieler

Spielmaterial:

ein Kartenspiel mit 32 Blatt

Man kann „66“ zu zweit oder zu dritt mit einem Skatspiel von 32 Blatt spielen.

Scharfe Spieler nehmen auch noch die 7er und 8er heraus und spielen also mit 24 Karten.

Bei „66“ zu viert benötigt man 2 Kartenspiele zu je 24 Blatt, d.h. ohne 7er und 8er, also insgesamt 48 Blatt.

Die Kartenwerte sind: Ass = 11 Punkte; Zehn = 10; König = 4; Dame = 3; Bube = 2; Neun, Acht und Sieben = 0.

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

Der Spieler, der nicht gegeben hat, eröffnet das Spiel und spielt eine beliebige Karte aus. Der Gegenspieler kann ebenfalls eine beliebige Karte ausspielen, denn solange noch Karten als Talon liegen, braucht die ausgespielte Farbe nicht bedient zu werden.

Eine zuerst ausgespielte Karte sticht alle Karten einer anderen Farbe; bei gleicher Farbe sticht der höhere Wert. Trumpf sticht immer.

Jeder Stich wird vom jeweiligen Gewinner her eingeholt, verdeckt abgelegt und der Augenwert im Stillen addiert.

Der Spieler, der den Stich gemacht hat, nimmt die oberste Karte vom Talon, sein Gegenspieler die nächste; darauf spielt der Gewinner des vorigen Stiches eine beliebige Handkarte aus.

Sobald die letzte Karte vom Talon abgenommen wurde, **muss** die ausgespielte Farbe bedient werden. Kann der Gegenspieler nicht mit gleicher Farbe bedienen, muss er mit Trumpf ste-

chen. Hat er auch keinen Trumpf, kann er jede beliebige Karte abwerfen.

Wer zuerst 66 Punkte erreicht hat, kann das Spiel abbrechen und hat gewonnen. Hat der Verlierer in seinen Stichen mehr als 33 Punkte, bekommt der Gewinner nur einen Zählerpunkt. Hat der Verlierer weniger als 33 Punkte, gibt es 2 Zählerpunkte für den Gewinner. Hat der Verlierer keinen einzigen Stich gemacht, bekommt der Gewinner 3 Zählerpunkte.

Wird bis zum letzten Stich gespielt, erhält der Spieler, der den letzten Stich gemacht hat, zusätzlich 10 Punkte.

Die Runde ist zu Ende, wenn einer der beiden Spieler insgesamt 7 Zählerpunkte erzielt hat.

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

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

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

Die Trumpfkarte decken: Wenn ein Spieler, der am Ausspielen ist, glaubt, dass er mit seinen Karten wenigstens 66 Augen erzielen wird, ohne vom verdeckten Stoß noch Karten aufnehmen zu müssen, kann er die offen liegende Trumpfkarte



verdeckt auf den Stoß legen. Er zeigt damit an, dass er keine Karten mehr aufnimmt. Zugleich darf aber auch sein Gegenspieler keine Karten aufnehmen. Von diesem Moment an muss bei jedem Ausspielen Farbe bedient oder mit Trumpf gestochen werden.

Erreicht der Spieler das angekündigte Ziel, kann er sich 3 Punkte anschreiben. Verliert er, bekommt der Gegner 3 Punkte.

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

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

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.

Mogeln

Für 3–6 Spieler

Spielmaterial:

ein Kartenspiel mit 52 Blatt

Dieses Spiel wird auch Schummeln oder Lügen genannt, weil das Schwindeln offiziell erlaubt ist. Es geht darum, so geschickt zu mogeln, dass man recht bald alle seine Karten ablegen und das Spiel als Gewinner beenden kann.



Die Karten werden gleichmäßig an alle Mitspieler verteilt. Wenn Karten übrig bleiben, werden sie in die Mitte des Tisches gelegt; sie bilden den Anfang des Abwurfstoßes.

Der Spieler links vom Kartengeber beginnt damit, dass er die 1. Karte verdeckt ablegt und ihren Wert nennt. Es gibt 2 Spielweisen: Man kann mit der Kreuz-Zwei beginnen, man kann aber auch einfach mit irgendeiner Zwei zu zählen beginnen. Im ersten Fall, wenn also auch die Kartenfarbe eine Rolle spielt, muss oft und unbekümmert gemogelt werden. Die Reihenfolge der Farben ist: Kreuz, Pik, Herz, Karo. Nach dem Ass folgt die Zwei der nächsten Farbe.

Im 2. Fall, wenn ohne Angabe der Farbe gespielt wird, die Karten also nur in aufsteigender Reihe abgelegt werden, lässt es sich dagegen noch sehr viel dreister und unbekümmerter mogeln.

Kein Spieler ist verpflichtet, tatsächlich den Kartenwert abzulegen, den er laut nennt. Jeder Spieler ist aber jederzeit berechtigt, die Angabe des Spielers, der zuletzt abgelegt hat, anzuzweifeln: Er unterbricht mit dem Ruf „Gemogelt!“ das Spiel und deckt die oberste, zuletzt abgelegte Karte auf.

Zeigt die Karte tatsächlich den Wert, der angegeben worden ist, muss der Zweifler den ganzen Kartenstoß nehmen. Wenn dagegen die Karte einen anderen als den genannten Wert zeigt, muss der Schwindler das ganze Paket Karten an sich nehmen. Das Spiel wird dann vom nächsten Spieler aufgenommen, der nun wieder von unten zu zählen beginnt.

Es kann auch noch in anderer Weise gemogelt werden: Ein Spieler kann versuchen, gleich mehrere Karten abzulegen. Wird dieser Versuch aber von einem anderen Spieler bemerkt und mit dem Ruf „Gemogelt!“ geahndet, muss der mogelnde Spieler auch wieder den ganzen Kartenstoß aufnehmen, selbst dann, wenn eine der abgelegten Karten den richtigen Kartenwert zeigt.

Wenn Joker mitspielen, bekommen sie jeweils den Wert, der angesagt wird.

Mogeln sollte schnell gespielt werden und es muss auch schnell reagiert werden: Wenn eine Karte, der man nicht traut, schon von der nächsten bedeckt ist, kann man das Spiel nicht mehr unterbrechen.

Sieger ist der Spieler, der zuerst alle Karten abgelegt hat. Bei der letzten Karte, wie auch bei der zuerst abgelegten, kann übrigens kein Zwischenruf gemacht werden: Der Gewinner muss

also akzeptiert werden, auch wenn er durch äußerst kaltblütiges Mogeln zum Ziel gekommen ist.

Das Spiel kann natürlich auch abgeändert werden: Statt der Werte werden nur Farben angesagt. Damit auch diese Variante so richtig lustig wird, bestimmt der Spieler links vom Kartengeber, welche Farbe in einer Runde abgelegt werden muss, was ihn nicht hindert, dann doch eine andere Farbe abzulegen. In der nächsten Runde wird dann eine andere Farbe bestimmt und kräftig weitergemogelt.

Schafkopf

Wendischer Schafkopf

Für 2–4 Spieler

Spielmaterial:

ein Kartenspiel mit 32 Blatt

Man kann Schafkopf, auch wendischer Schafkopf genannt, zu zweit, zu dritt und zu viert spielen. Die Regelunterschiede sind nur gering. Es wird ein Kartenspiel mit 32 Blatt verwendet. Die Kartenwerte sind: Ass = 11 Punkte; Zehn = 10; König = 4; Dame = 3; Bube = 2; Neun, Acht und Sieben = 0.

Als einfaches Stichspiel hat Schafkopf ständige, feste Trümpfe:

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

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

Bei 4 Spielern werden je 8 Karten verteilt.

Es spielen immer 2 Partner zusammen, und zwar die Besitzer der beiden „Alten“. Sie müssen sich durch geschicktes Ausspielen suchen, um die gemeinsame Rechnung „fett“ zu machen.

Hat ein Spieler beide „Alten“ auf der Hand, wählt er sich seinen Partner, indem er z.B. sagt:



„Der 1. Stich geht mit“ oder „Das Pik-Ass geht mit“. Das hängt jedoch von seinen Karten ab.

Um ein Spiel zu gewinnen, müssen die beiden „Alten“ mindestens 61 Augen haben; die Gegenpartei hat mit 60 Augen gewonnen.

Es muss stets die ausgespielte Farbe bedient werden; Trumpfkarten werden mit einem beliebigen Trumpf bedient.

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

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

Beim **Schafkopf zu dritt**, auch Dreiwendisch genannt, gelten die gleichen Regeln. Jeder Spieler erhält jedoch 10 Karten, während 2 Karten beim Verteilen mit der Rückseite nach oben als „Skat“ in die Mitte des Tisches gelegt werden. Der Spieler, der die Kreuz-Dame hat, darf (muss aber nicht) den „Skat“ aufnehmen und dafür 2 seiner Handkarten verdeckt neben sich ablegen. Es ist ihm beim Dreiwendisch gestattet, statt der Karo-Trumpffarbe eine beliebige andere Farbe als Trumpf anzusagen.

Ist der Besitzer der Kreuz-Dame aufgrund seines Blattes nicht an einem Solo interessiert, steht diese Möglichkeit auch den übrigen Mitspielern offen. Spielt keiner ein Solo, so spielt jeder für sich und Karo ist Trumpffarbe.

Beim **Schafkopf zu zweit** benötigt man ebenfalls ein Kartenspiel mit 32 Blatt. Jeder Spieler erhält zuerst 8 Karten, die jedoch verdeckt in 2 Reihen vor den Spielern gelegt werden. Danach werden nochmals 8 Karten offen verteilt, die man auf die verdeckten legt. Man spielt nach den gleichen Stichregeln und Bewertungen, und zwar mit

offenen Karten. Sobald eine offene Karte ausgespielt wurde, wird die darunter verdeckt liegende umgedreht.

Deutscher Schafkopf

Für 4 Spieler

Spielmaterial:

ein Kartenspiel mit 32 Blatt

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

Die Karten werden wie beim wendischen Schafkopf bewertet: Ass = 11 Punkte; Zehn = 10 Punkte; König = 4 Punkte; Dame = 3 Punkte; Bube = 2 Punkte; Neuner, Achter und Siebener werden nicht gewertet.

Zu beachten ist aber, dass hier nur die Buben als ständige Trümpe gelten – und zwar auch wieder in der Reihenfolge Kreuz (Treff), Pik, Herz, Karo. Die Trumpffarbe wird dann zusätzlich bestimmt, nachdem die Karten an die Spieler verteilt sind (jeder erhält 2-mal 4 Karten).

Nach dem Kartenverteilen müssen die Trümpe gemeldet werden. Das heißt: Jeder Spieler sieht in seinen Karten nach, ob er zu einem oder mehreren Buben noch eine gut besetzte Farbe hat. Beispiel: Vorhand hat 2 Buben und dazu vielleicht noch Herz-Ass, Herz-König, Herz-Dame und Herz-Neun. Er könnte also Herz als Trumpffarbe wählen und hätte dann insgesamt 6 Trümpe in der Hand. Er meldet also 6 Trümpe – ohne allerdings die Farbe anzugeben. Ebenso verfahren die anderen Spieler. Jeder Spieler, der mindestens 5 Trümpe besitzt, macht eine entsprechende Meldung. Wer nun die höchste Meldung abgegeben hat, kann die Trumpffarbe bestimmen.

Wenn 2 oder mehr gleich lautende Meldungen abgegeben worden sind, kann



der Spieler die Trumpffarbe bestimmen, der in der Trumpffarbe mehr Punkte hat. Kann nun aber kein Spieler mehr als 4 Trümpfe anmelden, muss der Spieler mit dem höchsten Trumpf – dem Kreuz-Buben – das Spiel machen und die Trumpffarbe bestimmen. Dieses Spiel nennt man Zwangsspiel. Geht es verloren, wird es nur einfach bewertet – während sonst verlorene Spiele doppelten Punktverlust bringen. Der Spieler mit der höchsten Trumpfmeldung beginnt. Es gelten dann die gleichen Regeln wie beim wendischen Schafkopf: Farbe muss bedient werden, ebenso muss Trumpf bedient werden.

Die beiden Spieler, die vor Beginn als Partner ausgelost worden sind, werden sich natürlich gegenseitig unterstützen: Können sie weder Trumpf noch Farbe bedienen, werden sie „schmieren“ – also eine hohe Karte abwerfen –, wenn einer der beiden den Stich macht; geht dagegen der Stich voraussichtlich an die Gegenspieler, wird nur eine Karte mit geringem (oder gar keinem) Wert abgeworfen.

Sieger sind die beiden Spieler, die mindestens 61 Augen gestochen haben.

Eine besonders originelle Form hat bei diesem Spiel die Abrechnung. Denn es wird nicht nach jedem Spiel abgerechnet, sondern für Gewinne oder Verluste werden Striche gemacht, aus denen sich nach und nach der Umriss eines „Schafskopfes“ bildet, der immer aus 9 Strichen besteht.

Für ein einfach gewonnenes Spiel (wenigstens 61 Augen) darf die Gewinnerpartei einen Strich machen (da es bei den Strichen keine Rangfolge gibt, kann man ihn an beliebiger Stelle machen). Für ein einfach verlorenes Spiel darf die Gegenpartei 2 Striche machen.

Wenn die Trumpf-Partner mit „Schneider“ gewinnen (die Gegenpartei hat weniger als 30 Augen gestochen), darf sie an ihrem Schafkopf 2 Striche zeichnen.

Wenn die Trumpf-Partner dagegen mit „Schneider“ verlieren (also selber weniger als 30 Augen zusammenbekommen), darf die Gegenpartei 4 Striche zeichnen.

Wenn die Trumpf-Partner mit „Schwarz“ gewinnen (die Gegenspieler haben dabei keinen Stich gemacht), dürfen sie einen ganzen Schafkopf zeichnen, also 9 Striche machen.

Wenn die Trumpf-Partner „schwarz“ geworden sind, darf natürlich die Gegenpartei einen vollen Schafkopf anschreiben.

Bei Zwangsspielen, die verloren gingen (egal ob mit „Schneider“ oder „Schwarz“), darf die Gewinnerpartei nur einen Strich machen.

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

Binokl

Für 2 Spieler

Spielmaterial:

2-mal 24 Blatt

Die Eigenart dieses Spieles besteht darin, dass nicht nur die mit den Stichen erzielten Augen zählen, sondern dass man auch für bestimmte Kartenkombinationen – die man vor dem Ausspielen ansagt – Punkte gutgeschrieben bekommt (ähnlich wie „66“).

Bei 2 Spielern braucht man 2-mal 24 Blatt, und zwar die Karten vom Ass bis zur Neun.

Diese Karten haben die folgenden Werte: Ass = 11 Punkte; Zehn = 10 Punkte; König = 4 Punkte; Dame = 3 Punkte; Bube = 2 Punkte; Neun = 0 Punkte.

Jeder der beiden Spieler erhält 4-mal 3, also insgesamt 12 Karten. Die 13. Karte wird offen in die Mitte des Tisches gelegt: Sie zeigt die Trumpffarbe der betreffenden Spielrunde an. Die übrigen Karten werden verdeckt als Reststoß quer über die offene Karte gelegt.

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

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



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

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

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

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

Wer eine solche Kombination ansagt, muss eine der Karten daraus auch ausspielen. Aus den in der Hand verbleibenden Karten (die er bei der Ansage dem Gegenspieler vorzeigen muss) kann er mit den vom Reststoß aufgenommenen Karten neue Kombinationen bilden und weitere Punkte anschreiben. Über diese Möglichkeit sollte man sich aber vor Spielbeginn einigen; denn

Binokel wird zuweilen auch mit anderen Regeln gespielt.

Wer mit seinen Karten mehrere Kombinationen ansagen könnte, wird natürlich zuerst die Kombination mit dem höchsten Punktwert ansagen.

Wichtig ist: Es dürfen Kombinationen nur so lange angesagt werden, als noch Karten im Reststoß liegen.

Danach kann man nur noch mit den Stichen Punkte gewinnen. Und in dieser Phase des Spiels ist zu beachten – wie schon erwähnt –, dass Farbe bedient wird. Wer eine ausgespielte Karte in der Farbe nicht bedienen kann, muss mit einer Trumpfkarte stechen. Wer keine Trümpfe mehr hat, kann eine beliebige andere Karte abwerfen.

Wer übrigens die Trumpf-Neun beim Austeilen bekommt oder später abhebt, kann diese Karte (für die nur beim Ansagen 10 Punkte gegeben werden, die dann aber im Stich keinen Punkt mehr bringt) auch gegen die offen liegende Trumpfkarte tauschen. Getauscht werden kann aber erst nach dem 1. Stich.

Der Spieler, der als Erster 1000 Punkte erreicht hat, kann das Spiel sofort mit dem Ruf „Aus!“ abbrechen. Hat er aber falsch gezählt und zu Unrecht das Spiel beendet, wird sein Gegenspieler Sieger.

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 ablegen. 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 klopft. Wer zuerst klopft, 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. Hier-

bei 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.

Canasta

Für 2–6 Spieler

Spielmaterial:

ein Kartenspiel mit 104 Blatt und 4 Jokern

Canasta ist eine Steigerung von Rommé. Die Regeln sind im Grunde einfach, aber man kann sie nach Belieben erschweren.

Canasta ist für 2 Partner ebenso spannend wie für 3, 4, 5 oder auch 6 Teilnehmer.

Ziel der Spieler ist es, durch sinnvolles Auslegen von Kartengruppen möglichst viele Prämien und Punkte zu sammeln.

Ein Spiel ist zu Ende, wenn einer der Spieler entsprechend den Regeln „ausmacht“.

Eine Partie ist zu Ende, wenn eine der Parteien insgesamt 5000 Punkte gesammelt hat; sie ist der Gewinner und erhält den vereinbarten Einsatz.

Trümpfe und Stiche gibt es nicht. Die Farben sind gleichrangig. Es zählen lediglich die Kartenwerte und die Prämien.

Die Kartenwerte:

- Zwei (mit dem Rang von Jokern) = 20 Punkte
- Schwarze Dreier (Sperrkarten) = 5 Punkte
- Rote Dreier (reine Prämienkarten) = 100 Punkte
- Vier, Fünf, Sechs, Sieben = je 5 Punkte
- Acht, Neun, Zehn, Bube, Dame, König = je 10 Punkte
- Ass = 20 Punkte
- Joker = 50 Punkte



Die Karten Vier bis König, Ass bezeichnet man auch als „natürliche“ Karten, die Joker und Zweier als „wilde“ Karten.

Die Karten werden einzeln ausgeteilt, und zwar:
bei 2 Teilnehmern = je 15 Karten,
bei 3 Teilnehmern = je 13 Karten,
bei 4, 5 und 6 Teilnehmern = je 11 Karten.

Die Restkarten kommen verdeckt in die Tischmitte als Abhebeäckchen (Talon).

Die oberste Karte wird offen neben dem verdeckten Abhebeäckchen ausgelegt. Ist diese erste Karte ein Joker oder ein roter Dreier, wird nochmals eine Karte draufgelegt.

Abheben

Jeder an der Reihe befindliche Spieler muss zuerst eine Karte aufnehmen. Er hat im Prinzip die freie Wahl, ob er eine verdeckte Karte vom Abhebeäckchen oder die oberste Karte vom offenen Abwurfstoß abnehmen will.

Vom Abwurfstoß aber darf nur abgehoben werden, wenn

1. nicht gerade gesperrt ist (siehe „Einfrieren“ oder Sperren);
2. man mit der obersten Abwurfkarte und mindestens 2 natürlichen Handkarten eine Meldung (bei Erstmeldung mit oberster Karte mindestens 50 Punkte!) ansagt und auslegt;
3. man bereits Meldungen ausgelegt hat und die oberste Karte an eine dieser Meldungen anlegen kann oder für eine neue Meldung verwenden kann (in diesem Fall genügen eine natürliche Karte und eine wilde Karte auf der Hand).

Die oberste Karte des Abwurfstoßes bleibt also in jedem Fall immer offen im Spiel. Merke: Mit der obersten Karte des Abwurfstoßes muss stets der ganze Abwurfstoß aufgenommen werden! Das erscheint zunächst als Strafe, ist aber meist ein Vorteil, weil sich mit den neuen Karten in Verbindung mit den Handkarten neue Spielmöglichkeiten ergeben.

Sammeln, Melden, Canasta

Vorhand beginnt, indem sie entweder vom Abhebeäckchen eine verdeckte Karte abhebt oder die offene Abwurfkarte aufnimmt. Sie prüft, ob sie eine Erstmeldung ansagen kann.

Meldungen sind offen ausgelegte Kartenkombi-

nationen von mindestens 3 oder beliebig mehr Handkarten des gleichen Rangwertes, z.B. 3 Könige oder 5 Siebener oder 4 Vierer, gleichgültig welcher Farbe.

Sequenzen (z.B. Pik-Dame, Pik-Bube, Pik-Zehn) gibt es bei Canasta nicht. Man sammelt also nur Karten des gleichen Rangwertes. Man legt eine Meldung offen vor sich ab.

Ziel einer Meldung ist es, sie zu einem „Canasta“ (spanisch: „Körbchen“) im weiteren Verlauf des Spiels zu ergänzen.

Für die **Erstmeldung**, also zum erstmaligen Ausspielen, muss der Punktwert der ausgespielten Karten mindestens 50 betragen.

Beispiele: 4 Sechser zu je 5 = 20 plus 3 Zehner zu je 10 = 30, insgesamt 50; oder 3 Assen zu je 20 = 60; oder 3 Fünfer zu je 5 = 15 plus ein Joker 50, insgesamt 65.

Bei jeder späteren Meldung, also wenn man bereits eine Erstmeldung ausgelegt hat, spielt die Punktzahl der ausgelegten Karten keine Rolle mehr.

Wenn eine Partei im weiteren Verlauf der Partie bereits 1500 Punkte gesammelt hat, benötigt sie für die Erstmeldung 90 Punkte; hat sie bereits 3000 Punkte gesammelt, braucht sie für die Erstmeldung 120 Punkte.

Eine Partei mit Minuspunkten braucht für eine Erstmeldung keine vorgeschriebene Punktzahl.

Ein „**natürliches**“ **Canasta** ist erreicht mit 7 Karten des gleichen Rangwertes, z.B. 7 Damen, 7 Fünfer usw., ohne der Zuhilfenahme eines Jokers oder Zweiers.

Ein „**gemischtes**“ **Canasta** ist erreicht, wenn man eine Serie ranggleicher Karten durch Zweier oder Joker zu einem Canasta mit 7 Karten ergänzt. Bei einem „gemischten“ Canasta muss die Zahl der natürlichen Karten immer in der Mehrzahl sein!

Beispiel: 5 Buben plus 2 Joker; oder 4 Sechser und 3 Joker; falsch: 3 Damen und 4 Joker.

Ein „natürliches“ Canasta wird mit 500 Pluspunkten bewertet; ein „gemischtes“ Canasta wird mit 300 Punkten bewertet.

Die „wilden“ Karten (Joker und Zweier) sind also Ersatzkarten für beliebige andere „natürliche“ Karten. Man kann mit Jokern und Zweiern (auch gemischt) auch ein Joker-Canasta sammeln,



bestehend aus 7 Karten. Ein Joker-Canasta wird mit 1000 Pluspunkten bewertet.

Anlegen

Jede Partei darf von einem Rangwert nur **eine** Meldung auslegen. Geeignete Einzelkarten, die man nicht für eine neue Meldung verwenden kann, darf man als Anschlusskarten an die eigenen ausgelegten Serien anlegen.

Spielt man mit einem Partner zusammen (z.B. bei 4 oder 6 Spielern), dürfen eigene Einzelkarten auch an die ausgelegten Meldungen des Partners angelegt werden. Es ist in diesem Fall ohnehin üblich, alle Meldungen einer Partei vor einem Spieler dieser Partei auszulegen. Anlegen an fremde Meldungen ist nicht erlaubt. Zum Anlegen darf auch die oberste Karte des offenen Abwurfstoßes verwendet werden.

Rote Dreier

Die roten Dreier haben auf den Spielverlauf keinen Einfluss. Es sind reine Prämienkarten. Wer beim Austeilen oder Aufnehmen einen roten Dreier erhält, legt ihn bei 1. Gelegenheit, d.h. wenn er an der Reihe ist, offen vor sich ab und zieht dafür eine neue Ersatzkarte zusätzlich zum normalen Abheben. Wird ein roter Dreier nicht sofort abgelegt, kostet das 500 Strafpunkte. Ein roter Dreier wird mit 100 Punkten prämiert. Zieht ein Spieler oder eine Partei alle 4 roten Dreier während eines Spiels, werden 800 Pluspunkte gutgeschrieben.

Schwarze Dreier

Die schwarzen Dreier sind Sperrkarten. Wer einen schwarzen Dreier auf den Abwurfstoß ablegt, sperrt damit für den nächsten Spieler die Aufnahme des Abwurfstoßes. Schwarze Dreier können weder zu Meldungen noch zu Canasta gesammelt werden. Ausnahme: Der Spieler, der „ausmachen“ will, kann 3 oder mehr schwarze Dreier zu einer Meldung ablegen; es gilt auch eine gemischte Meldung schwarzer Dreier. Wer das Abwurfpäckchen aufgenommen hat, darf keinen schwarzen Dreier als Basis für einen neuen Abwurfstoß ablegen.

„Einfrieren“ oder Sperren des Abwurfstoßes

Jeder an der Reihe befindliche Spieler muss nach Abschluss seiner Aktionen jedes Mal eine beliebige Handkarte offen auf den Abwurfstoß legen. Um den nächstfolgenden Spieler daran zu hindern, den Abwurfstoß mit wertvollen Karten aufzunehmen, kann man den Abwurfstoß sperren oder „einfrieren“, indem

1. man einen schwarzen Dreier abwirft; damit ist der Abwurfstoß jedoch nur für den nächsten Spieler gesperrt;
2. man einen Joker oder Zweier abwirft; in diesem Fall dürfen die nachfolgenden Spieler den Abwurfstoß nur dann aufnehmen, wenn sie die oberste Karte mit 2 „natürlichen“ Handkarten zu einer Meldung auslegen können. Damit ist praktisch der Zustand wie vor der Erstmeldung wieder hergestellt. Um dies deutlich zu machen, legt man die „wilde“ Karte quer oder neben den Abwurfstoß.

Man wirft einen Joker meist nur dann als Sperrkarte ab, wenn die Teilnehmer nur noch wenige Handkarten besitzen und wenn bereits möglichst viele Meldungen ausliegen.

Abwerfen

Man wirft möglichst nur solche Handkarten auf den Abwurfstoß, die man selbst nicht verwenden kann und die dem nächstfolgenden Spieler den geringsten Nutzen bringen.

Je weiter das Spiel fortschreitet, umso schwieriger wird das Abwerfen. Jeder Teilnehmer muss, wenn er „am Spiel“ ist, zum Abschluss seiner Aktionen unbedingt eine offene Karte ablegen. Das gilt nicht fürs „Ausmachen“; hier kann der Spieler alle Handkarten für Meldungen verwenden, er darf aber auch eine letzte Karte abwerfen.

Ausmachen

Ein Spieler (eine Partei) kann „ausmachen“, wenn er mindestens ein vollständiges Canasta ausgelegt und alle Handkarten zu Meldungen ausgelegt oder an bereits ausgelegte Meldungen angelegt hat.

Wer „ausmacht“, erhält 100 Pluspunkte.

Wer versehentlich „aus“ ansagt, aber nicht „ausmachen“ kann, erhält 100 Strafpunkte.

Spielen 2 Parteien gegeneinander, kann der Spieler, der „ausmachen“ will, seinen Partner fragen: „Darf ich ausmachen?“ Auf diese Frage, die keine weiteren Zusätze enthalten darf, muss mit einem „Ja“ oder „Nein“ geantwortet werden. Die Antwort ist bindend. Man ist jedoch nicht ver-



pflichtet, seinen Partner um Erlaubnis zu fragen.

„Aus der Hand ausmachen“ kann der Spieler, der alle seine Handkarten auf einmal ablegt, ohne vorher eine Meldung angesagt zu haben. Er bekommt dafür 200 Pluspunkte. Voraussetzung: Er (oder sein Partner) muss mindestens ein Canasta haben.

Ist ein Spiel noch nicht beendet, wenn die Karten des verdeckten Abhebebüchchens aufgebraucht sind, wird es vorzeitig beendet und die Bewertung erfolgt bei diesem Stand.

Berechnen und Aufschreiben

Vor Spielbeginn wird ein Schreiber bestimmt. Nach Beendigung jedes Spiels werden für jeden Spieler oder für jede Partei die gesammelten Prämienpunkte und die Kartenwerte der ausgelegten Meldungen zusammengezählt und aufgeschrieben:

- rote Dreier = je 100 Punkte,
- 4 rote Dreier bei einer Partei = 800 Punkte,
- gemischtes Canasta = 300 Punkte,
- natürliches Canasta = 500 Punkte,
- ausmachen = 100 Punkte,
- aus der Hand ausmachen = 200 Punkte,
- Kartenwerte der ausgelegten Meldungen und Canastas.

Von der Gesamtsumme dieser Pluspunkte pro Spieler oder Partei werden folgende Minuspunkte abgezogen:

1. die Summe der Kartenwerte sämtlicher in der Hand verbliebenen Karten,
2. Strafpunkte für nicht ausgelegte rote Dreier (500),
3. für „Aus-Ansage“, wenn Ausmachen nicht möglich war (100).

Die Partei oder der Partner, die/der „schwarz“ ist, also während eines Spiels keine Meldung ansagen konnte, wird pauschal mit 1000 Minuspunkten bewertet. Die Handkarten bleiben dann ungezählt.

Jeder Spieler (Partei) zählt seine Karten selbst. Kontrollen sind erlaubt.

Allgemeines

Man kann auf verschiedene Weise Spielverschärfungen einführen. Sie müssen vor Spielbeginn einstimmig beschlossen werden.

Eine Spielverschärfung ist z.B., wenn für das „Ausmachen“ 2 statt nur ein Canasta verlangt werden, oder wenn mindestens ein „natürliches“ Canasta gesammelt werden muss. Man kann auch verein-

baren, dass man den Abwurfstoß nur aufnehmen darf, wenn damit eine neue Meldung angesagt wird.

Grundsätzlich ist immer nur ein Spieler „am Spiel“. Die Tätigkeit aller Mitspieler ruht in dieser Zeit. An bereits fertige Canastas, an „natürliche“ wie an „gemischte“, dürfen während des Spiels jederzeit noch passende Karten angelegt werden. Ein „gemischtes“ Canasta aber wird auf diese Weise nicht mehr „natürlich“, selbst wenn sämtliche 8 im Spiel vorhandenen Wertkarten darin enthalten sind.

Es empfiehlt sich, möglichst flott wegzuspielen, also nicht das Spiel durch allzu langes Überlegen und Hinauszögern langweilig zu machen.

Nach jedem Spiel wechselt der Geber im Uhrzeigersinn. Immer der dem Geber folgende Spieler ist Vorhand und beginnt.

Canasta mit 3 Spielern

Vollzieht sich wie mit 2 Spielern; jeder spielt für sich allein.

Canasta zu viert

Hier werden durch Loskarten 2 Parteien gebildet, die sich gegenüber sitzen und miteinander auf gemeinsame Rechnung spielen. Die Partner dürfen sich aber weder durch Worte noch durch Zeichen verständigen. Bei Canasta zu viert braucht für die Erstmeldung nur einer der Partner die vorgeschriebene Punktzahl auszuspielen (50, 90 oder 120), der 2. Partner kann dann jederzeit nachziehen mit 3 natürlichen Karten beliebiger Punktzahl. Beide Partner dürfen passende Karten an die Meldungen oder Canastas des andern anlegen.

Canasta zu fünft

Bei 5 Spielern spielen die beiden, die bei der Auslosung die höchsten Karten gezogen haben, gegen die übrigen 3, von denen bei jedem Spiel abwechselungsweise einer aussetzt.

Canasta zu sechst

In dieser Besetzung werden ebenfalls durch Loskarten 2 Parteien gebildet, wobei abwechselungsweise je ein Spieler pro Partei aussetzt. Man kann aber auch bei 4, 5 oder 6 Spielern



einzelnen auf eigene Rechnung ohne Bildung von Mannschaften spielen. Man sollte in diesem Fall jedoch Spielerleichterungen vornehmen.

Blackjack (17 und 4)

Für 2 und mehr Spieler

Spielmaterial:

ein Kartenspiel mit 32 Blatt

Es gelten nur die Werte der Karten, die Farben sind bedeutungslos.

Die einzelnen Karten werden wie folgt bewertet:

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

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

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

Der Spieler lässt sich eine 2. Karte geben und evtl. auch eine 3. oder 4. Er bemüht sich dabei, möglichst genau auf 21 Punkte oder dicht an diesen Wert heranzukommen. Wenn er zu hoch

eingestiegen ist, mit der zuletzt gegebenen Karte also über 21 Punkte gekommen ist, ist er „tot“. Er hat das Spiel verloren und damit auch seinen Einsatz, der vom Bankhalter kassiert wird.

Wer genau 21 Punkte erreicht hat, legt seine Karten offen auf den Tisch. Er hat das Spiel gewonnen und bekommt vom Bankhalter den Einsatz verdoppelt ausgezahlt. 21 Punkte können auch mit 2 Assen erzielt werden: Dieses Spielergebnis nennt man „Feuer“. Der Spieler bekommt den dreifachen Einsatz aus der Bank zurück.

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

Wenn der Bankhalter glaubt, genug Punkte zu haben, meldet er die Punktezahl dem Spieler. Dieser muss nun seine Punktezahl angeben.

Gewonnen hat die höhere Punktezahl. Bei gleicher Punktezahl gewinnt immer der Bankhalter. Wichtig: Gewinnt der Bankhalter, braucht der Spieler nur die Punktezahl anzugeben, muss aber nicht die Karten vorlegen. Verliert der Bankhalter, kann er vom Spieler verlangen, dass der die Karten zeigt und damit den Gewinn auch beweist.

Wenn der Bankhalter zu viele Karten genommen hat und eine Punktezahl über 21 erreicht, müssen die Karten nicht verglichen werden. Der Spieler erhält den doppelten Einsatz zurück.

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



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 zugeweilten 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% 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-As.

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, entscheidet 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 rangleichen 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 pas-

senden Karten. 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.

Draw Poker

Mit einem traditionellen Ritus wird der Kartengeber bestimmt: Einer der Spieler verteilt, links beginnend, so lange reihum Karten an die Mitspieler, bis ein Bube auftaucht. Der Spieler, auf den der Bube gefallen ist, wird Kartengeber.

Sämtliche Karten werden nun sorgfältig gemischt und vom rechten Nachbarn abgehoben. Der Kartengeber beginnt beim linken Nachbarn und verteilt reihum einzeln an jeden Spieler 5 Karten. Wichtig: Die Karten müssen einzeln gegeben werden. Der Kartenrest (Stamm) wird verdeckt auf den Tisch gelegt.

Jeder Spieler prüft nun seine Karten und entscheidet, ob er mitspielen oder passen will.

Vorhand, d.h. der links neben dem Kartengeber sitzende Spieler beginnt das Spiel, indem er, sofern er mitspielen will, den vorher festgelegten Betrag in den so genannten „Pott“ gibt, das ist die Kasse, die sich mitten auf dem Tisch befindet. Dieser Einsatz beträgt je nach Vereinbarung und nach Zahl der Mitspieler zwischen 10 und 20% des vereinbarten Höchstesatzes.

Nachdem Vorhand seinen Einsatz getätigt hat, sind die übrigen Spieler an der Reihe. Wer mitspielt, muss den gleichen Einsatz wie Vorhand in den Pott legen.

Nachdem in der ersten Runde geklärt wurde, wer mitspielen will und wer nicht, beginnt bei Vorhand das Kaufen. Der Reihe nach kann jeder Spieler, der noch mitspielt, sich entscheiden, ob er eine, 2 oder 3 Karten kaufen möchte. Natürlich kann er auch auf das Kaufen verzichten.

Will er kaufen, legt er nicht gewünschte Karten verdeckt beiseite und erhält dafür vom Kartengeber die gleiche Anzahl vom Stamm. Wer mit seinen Karten zufrieden ist und nicht kaufen möchte, klopft auf den Tisch.

Jeder Spieler darf nur einmal kaufen. Wichtig ist, dass die Karten, die man loswerden will, zuerst



abgelegt werden, ehe man die neu gekauften aufnehmen kann.

Niemand darf mehr als 5 Karten auf der Hand haben.

Sollte es bei einer größeren Zahl von Mitspielern passieren, dass der Kartenstamm nicht ausreicht, werden die abgeworfenen Karten neu gemischt, abgehoben und das Kaufen kann weitergehen.

Nachdem das Kaufen abgeschlossen ist, beginnt Vorhand oder der nächste Spieler in der Tischrunde, wenn Vorhand in der ersten Runde bereits gepasst hat, die 2. Runde mit dem Bieten. Je nachdem, wie er seine Chance einschätzt, kann er passen oder setzen. Er erklärt: „Ich setze“ und zahlt einen größeren oder kleineren Betrag in den Pott.

Sein linker Nachbar muss sich nun entscheiden, zu passen oder weiterzuspielen. Danach verkündet, er: „Ich passe“, womit er ausscheidet und seine Karten auf den Tisch legt, oder: „Ich halte“, dann muss er den gleichen Betrag wie der Spieler zur Rechten in die Kasse legen, oder aber er erklärt angesichts besonders guter Karten: „Ich erhöhe.“ Wer erhöht, zahlt den Einsatz, den der Spieler vor ihm gemacht bzw. gehalten hat, und noch einen beliebigen Betrag dazu. Damit steht für die nachfolgenden Spieler ein neuer Einsatz, den es mindestens zu halten gilt, wenn man nicht ausscheiden will.

Genauso verfahren nacheinander die übrigen Spieler, die also ebenfalls passen, halten oder erhöhen können. Die Bietrunde geht immer bis zum Spieler rechts neben dem Spieler, der zuletzt erhöht hat, sodass jeder Gelegenheit hat, den höchsten Einsatz zu halten oder zu passen. Auf diese Weise kann gelegentlich sogar ein Spieler, der überzeugend blufft, gewinnen, denn wenn keiner der anderen Spieler gehalten hat, lautet die Regel, dass der allein übrig bleibende Spieler seine Karten nicht zu zeigen braucht, sondern verdeckt weglegen darf. Er hat die Runde gewonnen und erhält den Gesamtinhalt des Potts.

Bei Draw Poker endet aber das Bieten in der Regel damit, dass einige gepasst, andere gehalten haben. Wenn niemand mehr erhöht, müssen alle noch am Spiel Beteiligten ihr Blatt offen auf den Tisch legen, sodass der tatsächliche Gewinner festgestellt werden kann (Showdown).

Der Spieler mit dem höchsten Blatt gewinnt den Pott.

Stud Poker

Five Card Stud Poker ist die bekannteste Variante des Pokerspiels mit (teilweise) offenen Karten.

Jeder Spieler bekommt zunächst eine verdeckte Karte, die er aufnimmt. In der nächsten Runde erhält jeder Spieler wieder eine Karte, die aber offen ausgelegt wird. Wer die höchste offene Karte hat, beginnt mit dem Bieten, indem er seinen Einsatz in den Pott zahlt. Wenn er passt, bietet sein linker Nebenmann.

Reihum entscheiden nun die einzelnen Spieler, ob sie passen, mithalten, durch gleich hohen Einsatz in den Pott, oder erhöhen, durch erhöhten Einsatz in den Pott.

Die Bietrunde, wie auch jede folgende Bietrunde, ist erst abgeschlossen, wenn alle noch im Spiel verbleibenden Spieler den gleichen Einsatz gebracht haben.

Die nach dieser Runde noch im Spiel gebliebenen Spieler erhalten nun vom Kartengeber eine weitere offene Karte.

Die neue Runde des Bietens beginnt bei dem Spieler, der die besten offenen Karten vor sich liegen hat. Die beiden offenen Karten können jetzt bereits ein Paar bilden.

Nachdem jeder gepasst, gehalten oder erhöht hat, erhalten die übrig gebliebenen Spieler eine 3. offene Karte, und wiederum eröffnet der Spieler mit der höchsten Kartenkombination den Prozess des Bietens. Noch eine 5. Karte (die 4. offene) wird ausgeteilt. Noch einmal wird von dem Spieler mit der höchsten Kartenfolge geboten, worauf die anderen in der bekannten Weise erklären müssen, ob sie passen, halten oder erhöhen wollen.

Dann beginnt das Schlussstadium des Spiels. Alle Spieler, die bis dahin mitgehalten haben, decken die im ersten Durchgang des Kartengebens verdeckt verteilte Karte auf. Der Spieler mit der wertvollsten Kartenfolge nimmt den Pott.



Ecarté

Für 2 Spieler

Spielmaterial:

ein Kartenspiel mit 32 Blatt

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

Beim Ecarté sind grundsätzlich nur 2 Personen aktiv beteiligt, die gegeneinander antreten.

Die Kartenwerte der 4 Farben Kreuz, Pik, Herz und Karo haben die Rangfolge König, Dame, Bube, Ass, Zehn, Neun, Acht und Sieben.

Es ist also nicht das Ass, sondern der König die höchste Karte.

Der Kartengeber wird ausgelost. Er mischt die Karten, lässt den Gegenspieler abheben und verteilt an ihn und an sich je 5 Karten, die er in 2 Serien von je 3 und 2 Karten gibt. Die 11. Karte wird aufgedeckt, sie bestimmt die Trumpffarbe. Ist es zufällig ein König, wird dem Kartengeber 1 Punkt gutgeschrieben. Die übrigen Karten werden als Talon verdeckt auf den Tisch gelegt. Die Trumpfkarte bleibt während des Spiels offen auf dem Tisch liegen, gerät also nicht ins Spiel. Die Aufgabe bei „Ecarté“ besteht darin, als Erster 5 Punkte zu erreichen. Es geht darum, bei jedem Spiel mindestens 3 Stiche zu machen, denn da jeder Spieler 5 Karten in der Hand hat, hat man mit 3 Stichen das Spiel gewonnen. Dafür erhält man 1 Punkt.

Bringt jemand sogar alle 5 Stiche ein, so bekommt er 2 Punkte gutgeschrieben. Für den Kartengeber kann es durch den aufgedeckten Trumpfkönig noch einen zusätzlichen Punkt geben.

Es geht bei Ecarté um einen Einsatz, der vorher vereinbart wird. Gewinnt ein Spieler 5 Punkte, ohne dass sein Gegner einen einzigen Punkt gewinnen konnte, erhält er nicht nur den Einsatz, sondern der Verlierer muss den gleichen Betrag noch einmal zahlen.

Nachdem die Trumpfkarte aufgedeckt ist, prüfen die Spieler ihre Blätter und wägen ihre Chancen ab.

Der Gegenspieler des Kartengebers (Vorhand) spielt aus. Wenn er der Meinung ist, dass er mit

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

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

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

Ist der erste Umtausch abgeschlossen, prüft Vorhand erneut seine Karten. Ist er noch nicht damit zufrieden, kann er erneut proponieren. Der Kartengeber trifft wieder die Entscheidung. Entweder zwingt er Vorhand zum Ausspielen oder er ist mit dem Antrag einverstanden.

Ist er einverstanden, wiederholt sich der Kartentausch. Dies geht so lange, bis einer der beiden Spieler mit seinem Blatt zufrieden ist.

Es ist möglich, dass ein Spieler mehr Karten kaufen möchte, als noch im Stamm vorhanden sind. In einem solchen Fall muss er von seinen zuletzt abgelegten Karten so viele zurücknehmen, wie er braucht um sein Blatt wieder auf 5 Karten zu ergänzen. Die Trumpfkarte bleibt beim Kaufen stets unangetastet.

Nachdem das Tauschen beendet ist, beginnt das Spiel. Vorhand spielt aus zum 1. Stich. Die Grundregel lautet, dass Farbe bedient werden muss. Nur wenn der Gegner keine Karte in der ausgespielten Farbe besitzt, kann er mit einer Karte in der Trumpffarbe stechen. Hat er keinen Trumpf, kann eine Karte anderer Farbe abgeworfen werden. Zu beachten ist noch die den Trumpf-König betreffende Regel, wonach derjenige Spieler, der den Trumpf-König in seinem Blatt hat, 1 Punkt für sich buchen kann, sofern er ihn vor Beginn des Spiels meldet. Wenn Vorhand als 1. Karte den Trumpf-König ausspielt, wird ihm 1 Punkt gutgeschrieben. Der Kartengeber



kann die Ansage des in seiner Hand befindlichen Trumpf-Königs verschieben, bis Vorhand zum 1. Stich ausgespielt hat. Erfolgt dann seine Ansage, erhält er 1 Punkt. Die Ansage des Trumpf-Königs ist jedoch kein Zwang. Voraussetzung für die Anrechnung des Punktes ist, dass der Spieler alle 5 Stiche macht.

Baccara

Für 3 Spieler

Spielmaterial:

Ein Kartenspiel mit 104 Blatt

Baccara ist ein reines Glücksspiel. Die Regeln sind sehr einfach. Es entstand im 16. Jh. in Italien und wurde von dort aus nach Frankreich importiert, wo es sich noch heute großer Beliebtheit erfreut.

Baccara wird in fast jedem bedeutenden Spielcasino gespielt. Da der Kartenstapel der Spielbank auf einem „Schlitten“, einem Gestell mit schräg angebrachtem Kartenhalter, liegt, das beim Bankhalterwechsel einfach weitergeschoben wird, nennt man das Spiel in Frankreich auch „Chemin de fer“ (Eisenbahn).

Am Spiel beteiligen sich 3 Personen, der Bankhalter und 2 Spieler, die gegen ihn spielen.

In Spielkasinos wird die Bank vor Spielbeginn versteigert.

Die Farben der Karten haben keine Bedeutung. Es kommt lediglich darauf an, wie viele Punkte man in seinen Karten hat. Jede Karte zählt so viel, wie sie anzeigt.

Das Ass zählt 1, die Zwei zählt 2, die Drei zählt 3, usw. Nur Zehn, Bube, Dame, König haben keinen Zählwert.

Der Bankhalter mischt die Karten und lässt sie durch einen Spieler abheben. Nun werden die Spieler vom Bankhalter aufgefordert, ihre Einsätze zu machen. Dies geschieht in der Form, dass jeder Teilnehmer, einschließlich des Bankhalters, seinen Einsatz vor sich auf den Tisch legt. Sobald dies abgeschlossen ist, hebt der

Bankhalter die Hand zum Zeichen dafür, dass die Einsätze „stehen“ und nicht mehr gesetzt werden darf.

Nun erhält zunächst der Spieler rechts vom Bankhalter eine Karte, dann der Spieler zur Linken, darauf als Letzter der Bankhalter. Das Ganze wird wiederholt, sodass nach Beendigung jeder der 3 Spieler 2 Karten in der Hand hat.

Das Spielprinzip ist außerordentlich einfach und es empfiehlt sich, Baccara in flottem Tempo zu spielen. Es kommt darauf an, wer nach der Kartenverteilung die meisten Augen hat. Gewinner ist derjenige, der mit der Augenzahl seiner Karten die Neun erreicht oder dieser am nächsten kommt. Die Neun kann erreicht werden durch $8 + 1$, $7 + 2$, $6 + 3$, $5 + 4$ und $9 + 0$.

Jeder Spieler zählt nun die Punkte seiner beiden Karten zusammen. Wer mehr als 9 Augen hat, zieht davon 10 Punkte ab.

Hat z.B. ein Spieler $5 + 7 = 12$, so zählen diese nur $12 - 10 = 2$.

Hat einer der Spieler $4 + 6$, so ergibt sich nach Abzug der 10 nur 0.

Zum gleichen Ergebnis kommt ein Spieler, der beispielsweise einen König und eine Dame hat, denn 2×0 ergibt ebenfalls 0. Diese Situation wird als „Baccara“ bezeichnet und wer sie bei sich vorfindet, sagt „Bac“ und legt seine Karten offen auf den Tisch, womit zum Ausdruck gebracht wird, dass dieses Spiel ungültig ist. Die Karten werden zusammengeworfen, der Bankhalter teilt neue Karten aus; die Einsätze bleiben stehen.

Wenn dagegen einer der Spieler oder der Bankhalter mit 9 oder 8 die höchste Augenzahl erreicht und keiner der anderen „Bac“ sagt, so ist die Regel, dass dies ebenfalls als „Bac“ gilt.

Der Besitzer der 9 oder 8 Augen deckt seine Karten auf. Die hohe Augenzahl gewinnt nicht, das Spiel ist ebenfalls ungültig und die Spieler erhalten neue Karten.

Hat niemand „Bac“ gerufen, geht das Spiel weiter. Jeder Spieler kann jetzt seine Karten verbessern, indem er eine 3. Karte hinzunimmt. Der Bankhalter fragt zuerst den Spieler zu seiner Rechten, dann den zu seiner Linken. Die 3. Karte wird vom Bankhalter offen hingeschoben, sodass jeder Teilnehmer sie sieht. Sie bleibt auch offen



auf dem Tisch liegen. Zuletzt trifft der Bankhalter seine Entscheidung. Er hat es etwas leichter, denn sowohl aus dem Umstand, dass die anderen gekauft oder auf den Kauf verzichtet haben, als auch aus den offen liegenden Karten kann er gewisse Rückschlüsse auf die Spielstärke der Gegner ziehen.

Der Kauf einer 3. Karte ist zwar verlockend, doch muss genau abgewogen werden, ob er sinnvoll ist. Es wird keineswegs immer eine Verbesserung der Karten erzielt.

Eine 3. Karte kann dann unbedenklich hinzugenommen werden, wenn man bis zu 5 Augen hat, weil bis zu dieser Augenzahl die Aussichten auf Verbesserung oder Verschlechterung ungefähr gleich sind. Über 5 Augen dagegen wird die Chance, sich zu verbessern immer kleiner. Nach dem Kauf der 3. Karte kommt das Spiel zum Abschluss. Der Bankhalter legt als Erster seine Karten offen auf den Tisch. Die anderen Spieler folgen.

Hat der Bankhalter die meisten Punkte, gehen die Einsätze an ihn. Bei Punktgleichheit zwischen Bankhalter und Spieler bekommt der Bankhalter den Einsatz des Spielers, es sei denn, der Bankhalter hat mehr Karten als der Spieler. In diesem Fall muss er dem Spieler den doppelten Einsatz auszahlen.

Hat dagegen einer der Spieler eine höhere Augenzahl, bekommt er vom Bankhalter das Doppelte seines Einsatzes ausgezahlt. Dagegen zieht der Bankhalter von dem anderen Spieler, der weniger Augen hat als er, den Einsatz ein.

Wenn jeder der beiden Gegenspieler mehr Augen hat als der Bankhalter, bedeutet dies einen großen Verlust für ihn, denn er muss an jeden Spieler das Doppelte der Einsätze zahlen. Wenn ein Spiel zu Ende gegangen und abgerechnet ist, werden die Karten beiseite gelegt, und der Bankhalter nimmt vom Talon die neu auszugehenden Karten. Auf diese Weise wird allmählich der Kartenstapel verbraucht. Ist er so weit zu Ende, dass die volle Ausstattung der Spieler mit 2 (+ 1) Karten nicht mehr möglich ist, ist die Partie zu Ende. Dann wechselt der Bankhalter.

Schnapsen

Für 2 Spieler

Spielmaterial:

ein Kartenspiel mit 20 Karten

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

Ein Spieler mischt die Karten und lässt den anderen abheben. Der untere Kartenstapel wird auf den oberen gelegt. Die Karten werden verteilt, indem der Gegner zuerst 3 Karten erhält, dann der Teiler. Die 7. Karte wird offen aufgelegt, sie zeigt Trumpf oder Atoutfarbe für das Spiel an. Dann bekommt jeder Spieler 2 weitere Karten. Die übrigen Karten werden verdeckt auf eine Hälfte der Trumpfkarte gelegt, sind also der Talon. Nun spielt der Gegner eine beliebige Karte aus, der Teiler gibt eine beliebige dazu.

Zunächst herrscht weder Farb- noch Stichzwang. Den Stich erhält entweder der Ausspieler oder der Gegner, wenn er eine höhere Karte derselben Farbe zugegeben hat oder mit einer Trumpfkarte gestochen hat. Derjenige, der den Stich gewonnen hat, nimmt nun eine Karte vom Talon ab, danach der Gegner. Dann spielt der Stichnehmer eine neue Karte aus.

Sind alle Talon-Karten aufgebraucht, dazu zählt auch die offen liegende Trumpfkarte, herrscht absoluter Farb- und Stichzwang. Missachtet ein Spieler diese Regel, obwohl er ein passendes Blatt ablegen könnte, verliert er das Spiel mit 3 Punkten.

Sieger ist, wer zuerst 66 oder mehr Punkte erreicht. Kann keiner diese Punktezahl aufweisen, entscheidet der Gewinn des letzten Stiches. Wird die 66-Punkte-Marke von einem Spieler schon während des Spiels erreicht, sagt er: „Ich habe genug“, legt die Karten ab und beendet somit das Spiel. Vergisst der Spie-



ler diese Meldung, kann er dies erst wieder nach dem nächsten Stichgewinn tun. Meldet sich keiner der Spieler, entscheidet wiederum der Gewinn des letzten Stiches über den Sieg. Irrt sich ein Spieler beim Zählen und hat gar keine 66 Punkte, erhält sein Gegner so viele Punkte, wie der andere mit 66 Punkten bekommen würde.

Beim Schnapsen existieren 2 Möglichkeiten zum Ansagen: Zwanzig und Vierzig.

Zwanzig kann ein Spieler dann ansagen, wenn er König und Dame von gleicher Farbe besitzt. Vierzig bedeutet, dass der Spieler König und Dame der Trumpffarbe besitzt.

Ein Spieler kann nur ansagen, wenn er zum Ausspielen an der Reihe ist. Gültig ist eine Ansage nur, wenn der Spieler auch mindestens einen Stich gemacht hat. Der Zwanziger oder Vierziger muss dem Gegner gezeigt und eine der beiden Karten sofort ausgespielt werden.

Weiterhin kann ein Spieler, wenn er ausspielt, die offene Trumpfkarte gegen den Trumpfbuben austauschen, falls er diesen besitzt. Es besteht auch die Möglichkeit des Zudrehens, d.h., die offene Trumpfkarte wird umgedreht auf die Talonkarten gelegt. Dann darf nicht mehr abgehoben werden und es herrscht Farb- und Stichzwang. Der Spieler, der zuge dreht hat, muss mindestens 66 Punkte erreichen, um zu gewinnen.

Für die Gewinnpunkteanzahl ist die Punkteanzahl des Gegners zum Zeitpunkt des Zudrehens entscheidend. Hat der Spieler keine 66 Punkte erreicht, erhält der Gegner die Gewinnpunkte.

Hat der Verlierer 33 Punkte erreicht, bekommt der Sieger einen Gewinnpunkt, hat er diese Marke nicht erreicht, werden dem Sieger 2 Punkte gutgeschrieben. Hat der Verlierer gar keinen Stich gemacht, bekommt der Sieger 3 Gewinnpunkte.

Diese Punkte werden vom Anfangspunktstand 7 abgezogen. Gewonnen hat, wer zuerst 0 Punkte erreicht. Der Verlierer bekommt ein Bummerl, das ist ein kleiner ausgemalter Kreis unter dem Spielergebnis. Ist ein Spieler bereits bei 0 Punkten, während der Gegner noch bei 7 Punkten steht, bekommt dieser ein „Schneiderbummerl“, das sind 2 Bummerl.

Rufschnapsen

Für 4 Spieler

Spielmaterial:

ein Kartenspiel mit 20 Karten

Die Karten werden einzeln an alle Spieler verteilt. Nachdem der Spieler zur Linken des Gebers 3 Karten bekommen hat, wählt er die Trumpffarbe. Der Besitzer des „Trumpf-Ass“ ist automatisch sein Partner, er darf sich jedoch nicht melden. Zu erkennen gibt er sich, indem er bei der ersten sich ihm bietenden Gelegenheit das Trumpf-Ass ausspielt.

Wenn der Rufer beim Austeilen jedoch selbst das Trumpf-Ass bekommt, muss er ein Solo spielen und alleine 66 Punkte erreichen. Das hält er jedoch vor seinen Mitspielern geheim.

Es herrscht absoluter Farb- und Stichzwang. Alle Karten werden ausgespielt, Sieger ist das Team, das zuerst die 66-Punkte-Marke erreicht hat. Die Punkteverteilung erfolgt wie beim normalen Schnapsen.

Spitz, pass auf!

Für 2, 4 oder 6 Spieler

Spielmaterial:

ein Kartenspiel mit 32 Karten

Der Kartengeber gibt jedem Spieler die gleiche Kartenzahl. Die Karten werden verdeckt von jedem Spieler vor sich auf den Tisch gelegt.

Nun kommandiert ein als Spielleiter bestimmter Mitspieler: „Spitz, pass auf!“ oder „Eins, zwei, drei!“ Im gleichen Augenblick deckt jeder die oberste Karte seines Stapels auf, sieht sie kurz an und vergewissert sich, ob ein anderer Spieler eine ranggleiche Karte aufgelegt hat. Ist das der Fall, legt der Spieler, der die Übereinstimmung zuerst bemerkt hat, seine Karte auf die Karte des Gegners, der sie ihm aushändigen muss. Schlagen beide zur gleichen Zeit zu, wird auf Unentschieden erkannt und beide behalten ihre Karten.



Die einkassierten Karten werden auf einem zweifachen Stapel gesammelt. Wer irrtümlich zuschlägt, wird bei der nächsten Spielrunde einmal übersprungen. Farben werden nicht gewertet, es entscheidet ausschließlich die Ranggleichheit. Wer z.B. selbst einen König aufdeckt und bei einem Mitspieler ebenfalls einen König sieht, schlägt zu.

machen und „Basilorum!“ rufen. Vollständig gelegte 5er-Reihen werden als Stoß, Rückseite nach oben, abgelegt. Wer zuerst alle Karten abgeworfen hat, ist Sieger.

Schnipp, Schnapp, Schnurr

Beliebig viele Spieler

Spielmaterial:

ein Kartenspiel mit 32 Karten

Jeder Spieler erhält die gleiche Kartenzahl. Ein etwaiger Rest wird als Talon auf den Tisch gelegt. Er kommt zum Einsatz, wenn das Spiel nicht mehr weitergehen kann, weil eine bestimmte Karte fehlt.

Der 1. Spieler legt eine beliebige Karte, z.B. Herz-Sieben auf und sagt „Schnipp!“. Der Spieler, der die Herz-Acht hält, legt sie auf die Sieben und sagt „Schnapp!“. Es folgen Herz-Neun = „Schnurr!“, Herz-Zehn = „Basilorum!“ und Herz-Bube = „Burr!“, die von den Spielern gelegt werden, die diese Werte in der Hand halten. Weiter geht es mit Herz-Dame = „Schnipp!“, Herz-König = „Schnapp!“ und Herz-Ass = „Schnurr!“. Wer diese letzte Karte zugegeben hat, darf mit einer anderen Karte aus einer beliebigen Farbe weiter-

Verirrter Ritter

Beliebig viele Spieler

Spielmaterial:

ein Kartenspiel mit 32 Karten

Dieses Spiel entspricht „Schwarzer Peter“ mit Skatkarten! 3 Könige werden herausgenommen, nur der Kreuz-König bleibt im Spiel. Die Karten werden gemischt und gleichmäßig verteilt.

Zunächst schaut jeder nach, ob er ein Paar hat. Paare sind 2 gleiche Karten, ohne Rücksicht auf die Farbe. Paare dürfen abgelegt werden. Reihum darf nun jeder Mitspieler von seinem linken Nachbarn eine Karte ziehen. Bekommt er dadurch ein Paar, kann er dieses ebenfalls ablegen.

Zuletzt bleibt nur der Kreuz-König – der verirrte Ritter – übrig. Seinem Besitzer wird zur Strafe ein Kochtopf als Heim aufgesetzt.

Würfeltricks

Würfellauber

Ein Spieler würfelt mit 2 Würfeln. Wir zählen die oben liegenden Zahlen zusammen. Dazu zählen wir die gegenüberliegenden (nicht sichtbaren) Zahlen. Ergebnis in jedem Fall 14. Warum? Bei allen Würfeln ergibt die Summe der einander gegenüberliegenden Augen immer die Zahl 7.

Würfelturm

Beide Würfel werden aufeinander gesetzt. Die Summe der 3 zugedeckten Zahlen lässt sich leicht dadurch errechnen, dass die oben liegende Zahl von 14 abgezogen wird. Mit diesen beiden letzten Tricks kann man die Zuschauer oft sehr verblüffen. Man darf sie nur nicht allzu oft vorführen.



Wie viel Augen?

Ein Spieler wirft mit 2 Würfeln, verdoppelt die Augen des 1. Würfels, zählt 5 hinzu, multipliziert mit 5, zählt die Augen des 2. Würfels dazu und nennt dem Magier das Ergebnis. Der zieht von der genannten Zahl 25 ab und weiß dann genau die Augenzahlen, die geworfen wurden.

Beispiel: 6 und 2 wurden gewürfelt.

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

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

Würfelmagie

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

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)

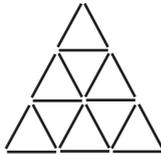
je 2 Punkte = 30 Punkte

Sie ergeben zusammen 170 Punkte.

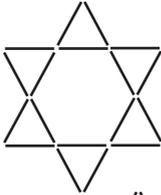
Knobelspiele (Holzstäbchen)

Aufgaben

1. 5 Holzstäbchen entfernen, sodass nur 5 Dreiecke übrig bleiben.



2. 6 Holzstäbchen so umlegen, dass 6 gleich große Vierecke gebildet werden.



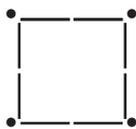
3. Lege aus 6 Holzstäbchen diese Figur. 3 Holzstäbchen sind so umzulegen, dass daraus 4 gleichseitige Dreiecke entstehen.



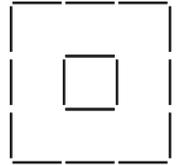
4. Lege bei dem dargestellten gleichseitigen Dreieck 3 Holzstäbchen hinzu, dass 5 gleichseitige Dreiecke entstehen (1 großes und 4 kleine).



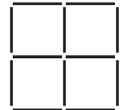
5. 8 Holzstäbchen stellen eine Wiese zwischen 4 Bäumen dar. Die Wiese soll mehr als verdoppelt werden. Wieder soll sie quadratisch sein und genau zwischen den Bäumen liegen.



6. 12 Holzstäbchen stellen einen Teich und 4 Knobelstäbchen eine Insel dar. Mit einem Holzstäbchen kann man das Wasser nicht überbrücken. Wie kann man mit 2 Holzstäbchen eine Brücke zur Insel bauen?



7. 12 Holzstäbchen bilden 5 Quadrate (1 großes und 4 kleine).

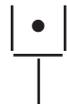


- a) 2 Holzstäbchen weg = 2 Quadrate
b) 4 Holzstäbchen umlegen = 2 Quadrate
c) 4 Holzstäbchen umlegen = 3 Quadrate
d) 3 Holzstäbchen umlegen = 3 Quadrate

8. Wer kann 6 Holzstäbchen so auf den Tisch legen, dass jedes Holzstäbchen jedes andere berührt?



9. Auf einer Schaufel liegt eine Scheibe. 2 Holzstäbchen sind so umzulegen, dass die Scheibe außerhalb der Schaufel liegt. Die Scheibe und die anderen beiden Holzstäbchen dürfen nicht bewegt werden.





10. Die dargestellte Gleichung ist falsch.

Lege ein Holzstäbchen so

hinzu, dass sie richtig ist.

Es gibt 2 Lösungen.

$$||| = ||$$

11. Hier ist eine Gleichung gezeichnet, die nicht stimmt. Mache sie richtig durch Umlegen eines Holzstäbchens.

$$V| + || = V$$

12. a) Bilde aus 3 Holzstäbchen eine 11.

b) Bilde aus 6 Holzstäbchen eine 11.

c) Bilde aus 9 Holzstäbchen eine 11.

13. Bilde ein Sechseck, das 6 gleichseitige Dreiecke umschließt.

a) 4 Holzstäbchen umlegen =

5 Rauten (1 große und 4 kleine)

b) 2 Holzstäbchen umlegen =

6 Dreiecke (5 kleine und 1 großes)

c) 3 Holzstäbchen umlegen = 4 Dreiecke





Lösungen Knobelspiele

