

Deluxe

SPIELESAMMLUNG



**SPIELANLEITUNG
FÜR 30 SPIELE**

Nur keine Aufregung

Spieler: 2-4

Material: Spielplan „Nur keine Aufregung“, für jeden Spieler 4 gleichfarbige Holzfiguren, 1 Würfel

ZIEL DES SPIELS: Jeder Spieler versucht durch glückliches Würfeln und geschicktes Ziehen seine 4 Spielfiguren als erster auf die 4 Zielfelder zu bringen.

SPIELVORBEREITUNG UND SPIELVERLAUF: Jeder Spieler setzt seine 4 Spielfiguren auf die gleichfarbigen Eckfelder. Dann hat reihum jeder Spieler einen Wurf. Der Spieler mit der höchsten Augenzahl darf beginnen. Solange man noch keine Figur im Spiel hat, darf man dreimal würfeln, um eine „6“ zu erreichen.

Sooft ein Spieler eine „6“ würfelt, darf er eine Figur ins Spiel bringen und gleich noch einmal würfeln. Mit dem zweiten Wurf nach der „6“ muss das Startfeld („S“) geräumt werden, d.h. man zieht mit seiner Figur um so viele Felder in Pfeilrichtung, wie man Augen geworfen hat. Gelangt man auf ein Feld, das bereits von einer gegnerischen Figur besetzt ist, darf diese geworfen werden. Sie wird auf ihr Eckfeld zurückgestellt und kann erst wieder ins Spiel gebracht werden, wenn der Geschlagene eine „6“ würfelt. Eigene und fremde Figuren dürfen übersprungen werden, wobei die übersprungenen Felder mitgezählt werden. Die vier mit Sternen gekennzeichneten Felder sind Ruhebänke. Auf diesen Feldern dürfen keine gegnerischen Figuren geschlagen werden; sie dürfen allerdings jederzeit übersprungen werden. Auf einer Ruhebank darf höchstens eine Figur stehen.

SPIELEND:

Wer zuerst seine 4 Spielfiguren in die Zielfelder einbringt, ist der Gewinner des Spiels. Die anderen Spieler können weiterspielen, bis auch sie das Ziel erreicht haben.

Nur keine Aufregung – 2 x 2

Spieler: 4

Material: Spielplan „Nur keine Aufregung“, für jeden Spieler 4 gleichfarbige Halmakegel, 1 Augwürfel

ZIEL DES SPIELS: Bei dieser Abwandlung von „Nur keine Aufregung“ spielen jeweils die zwei diagonal gegenüber-sitzenden Spieler zusammen und versuchen, die beiden anderen Spieler zu schlagen.

SPIELVORBEREITUNG UND SPIELVERLAUF: Die Aufstellung der Figuren erfolgt wie bei „Nur keine Aufregung (1)“, außerdem gelten auch die Grundregeln dieses Spieles – mit folgenden Änderungen:

1. Als Partner spielen grundsätzlich zwei diagonal gegenüberliegende Spielfarben zusammen. Partner können sich gegenseitig nicht hinauswerfen.
2. Übersieht ein Gegner die Möglichkeit des Hinauswerfens, muss er seine eigene Figur aus dem Spiel nehmen.
3. Auf den Ruhebänken (Sternfelder) dürfen zwei Partner zusammen sitzen – allerdings jeweils nur mit einer Figur. Diese Felder dürfen von der Gegenpartei trotzdem übersprungen werden.

SPIELEND: Gewinner des Spiels ist das Partner-Paar, dessen 8 Figuren zuerst die Zielkreise erreicht haben.

Mühle

Spieler: 2

Material: Spielplan „Mühle“ und je 9 schwarze und weiße Spielsteine

ZIEL DES SPIELS: Durch geschicktes Setzen und Ziehen mit den eigenen Spielsteinen „Mühlen“ zu bilden und dem Gegner dadurch so viele Steine abzujagen, dass dieser keine eigene „Mühle“ mehr bilden kann. Eine zweite Möglichkeit, das Spiel zu gewinnen, ist, den Gegner so einzusperren, dass dieser mit seinen Steinen nicht mehr ziehen kann.

SPIELVORBEREITUNG UND SPIELVERLAUF: Jeder Spieler erhält 9 Spielsteine in einer Farbe. Diese befinden sich zu Beginn außerhalb des Spielbrettes. Das Spielfeld zeigt 3 Quadrate ineinander, deren Seitenmittelpunkte miteinander verbunden sind. So entstehen insgesamt 16 (unterschiedlich lange) Linien mit jeweils drei „Punkten“, die eine „Mühle“ bilden, wenn sie mit Steinen gleicher Farbe belegt sind. Insgesamt sind es 24 Eck- bzw. Schnittpunkte. Beide Spieler setzen zu Beginn abwechselnd jeweils einen Stein auf einen beliebigen freien Punkt des Spielfeldes, wobei immer „Weiß“ beginnt. (Farben vor dem Spiel auslösen, nach jedem Spiel wechseln!)

Schon beim Setzen versucht jeder Spieler eine Mühle zu bilden, indem er 3 Steine in eine Reihe bringt. Der Gegner versucht das zu verhindern, indem er Steine dazwischensetzt.

Schafft ein Spieler trotzdem eine Mühle, darf er einen Stein des Gegners vom Brett nehmen, allerdings keinen aus einer geschlossenen Mühle!

Der vom Brett genommene Stein scheidet aus. Nachdem alle Steine gesetzt wurden, wird gezogen – und zwar abwechselnd mit einem Stein von Punkt zu Punkt.

Auch beim Ziehen versucht man Mühlen zu erhalten, um des Gegners Steine werfen zu können. Bestehende Mühlen werden geöffnet, indem ein Stein bis zum nächsten freien Punkt bewegt wird, und geschlossen, indem der Stein beim nächsten Zug (oder später) wieder zu seinem Ausgangspunkt zurückgebracht wird.

Beim Schließen einer Mühle darf immer ein gegnerischer Stein entfernt werden. Beim Öffnen einer Mühle ist zu beachten, daß der Gegner den verlassenen Punkt nicht besetzen kann!

Besonders wirksam ist eine Doppel- oder Zwickmühle!

Dabei haben zwei neben- oder übereinanderliegende Mühlen einen Stein gemeinsam, so daß bei jeder Bewegung dieses Steines die eine Mühle geschlossen und die andere gleichzeitig geöffnet wird. Ein Zwickmühle besteht also aus 5 Steinen.

Das Springen

Sobald ein Spieler nur noch 3 Steine besitzt, darf er springen, d.h. er kann sich, wenn er am Zug ist, auf jeden freien Punkt setzen, ohne schrittweise ziehen zu müssen. Das erleichtert natürlich das Sperren einer gegnerischen Mühle und auch das Bilden eigener Mühlen.

SPIELEND: Verliert ein Spieler, der nur noch 3 Steine besitzt, noch einen weiteren Stein, so hat er verloren. Der Gegner hat gewonnen und darf ihm dann alle Steine entfernen.

Zur Taktik des Spieles gehört es, die gegnerischen Steine einzuschließen: Man versucht, daß der Gegner eine Mühle, die er gesetzt hat, nicht mehr öffnen kann, oder man verhindert, daß er überhaupt noch einen Stein ziehen kann. Denn wer keinen Stein mehr bewegen kann, hat ebenfalls das Spiel verloren. Diese Art des Verlierens kann auch schon eintreten, wenn am Anfang die 9 Steine gesetzt sind – wenn man nämlich seinen Gegner durch geschicktes Setzen eingesperrt hat.

Dame

Spieler: 2

Material: Spielplan „Dame“ sowie 12 helle und 12 dunkle Spielsteine

ZIEL DES SPIELS: Ein strategischer Zweikampf, bei dem es darum geht, dem Gegner alle Spielsteine abzunehmen oder ihn einzuschließen und damit kampfunfähig zu machen.

SPIELVORBEREITUNG UND SPIELVERLAUF: Zuerst wird gelost, wer die weißen und wer die schwarzen Steine bekommt. Dann nimmt jeder Spieler die 12 Steine seiner Farbe und setzt sie auf die 12 schwarzen Felder in den äußersten drei Reihen auf seiner Seite des Spielplanes. „Weiß“ darf mit dem Spiel beginnen.

Das Ziehen

Jeder Spieler ist abwechselnd mit dem Ziehen an der Reihe. Bei einem normalen Zug darf man einen eigenen Stein in schräger Richtung – stets auf den schwarzen Feldern – um ein Feld nach vorne bewegen. Felder, auf denen sich ein eigener oder gegnerischer Stein befindet, dürfen nicht besetzt werden. Mit einem normalen Stein darf man nicht rückwärts ziehen.

Das Schlagen von Steinen

Stößt man beim Ziehen auf einen gegnerischen Stein, hinter dem sich ein leeres (natürlich schwarzes) Feld befindet, darf man diesen Stein überspringen und wegnehmen. Dabei darf man dieses Springen und Schlagen so lange fortsetzen, wie gegnerische Steine mit einem Leerfeld dazwischen aufeinanderfolgen. Dadurch kann man in einem Zug gleich mehrere gegnerische Steine schlagen. Wichtig: Über eigene Steine darf man nicht springen!

Eine Dame bekommen

Wer mit einem Stein die gegenüberliegende Reihe des Gegners erreicht, erhält eine Dame. Diese wird dadurch gekennzeichnet, dass man einen bereits weggenommenen Stein der eigenen Farbe auf den betreffenden Stein setzt. Die Dame ist also ein „Doppelstein“.

Was darf eine Dame?

1. Sie darf bei einem Zug auf freien, schwarzen Feldern beliebig weit in gerader Linie ziehen – vorwärts oder rückwärts.
2. Sie darf einen oder mehrere Steine – wie üblich – schlagen. Doch um einen Stein schlagen zu können, kann die Dame auch aus weiterer Entfernung „anrücken“. D.h. es können auch mehrere Leerfelder dazwischen sein. Eine Dame kann während eines Zuges also nur durch zwei gegnerische Steine direkt hintereinander oder durch den Spielfeldrand gestoppt werden.
3. Eine Dame kann allerdings ebenso wie ein normaler Stein geschlagen werden.

Weitere Regeln

Übersieht ein Spieler, der einen Stein vorwärts gezogen hat, daß er einen Stein seines Gegners überspringen könnte, so kann der Gegner ihm den Stein ohne weiteres wegnehmen.

SPIELENDE: Das Spiel ist zu Ende, wenn ein Spieler seinem Gegner sämtliche Steine abgenommen hat. Der betreffende Spieler hat dann gewonnen. Man kann aber auch gewinnen, indem man die Steine seines Gegners so einsperrt, daß dieser nicht mehr ziehen kann. Man kann auch ein Remis (Unentschieden) erzielen, wenn jeder Spieler z.B. nur noch eine Dame übrig hat und keiner der beiden seine Figur so plazieren will, daß sie vom Gegner geschlagen werden kann.

Raubdame

Spieler: 2

Material: Spielplan „Dame“ sowie 12 helle und 12 dunkle Spielsteine

Bei dieser Variation des Damespieles, für die sonst die normalen Dame-Regeln gelten, versucht jeder Spieler, seine Steine so zu spielen, daß der Gegner möglichst oft und möglichst viele Steine schlagen muss.

Wer als erster keinen Stein mehr hat, ist der Gewinner.

Pyramiden-Dame

Spieler: 2

Material: Spielplan „Dame“ sowie 10 helle und 10 dunkle Spielsteine

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

Schwarz setzt auf: A1 – C1 – E1 – G1 – B2 – D2 – F2 – C3 – E3 und D4.

Weiß setzt auf: B8 – D8 – F8 – H8 – C7 – E7 – G7 – D6 – F6 und E5.

Gespielt wird ausschließlich auf den schwarzen Feldern. Es geht darum, die eigene Pyramide Zug um Zug abzubauen und auf der gegenüberliegenden Seite wieder aufzubauen. Man darf dabei um einzelne Felder vorrücken oder eigene und gegnerische Steine überspringen, und zwar entweder in einem Sprung oder gleich in einer Serie von Sprüngen. Übersprungene Steine werden nicht geschlagen, sie bleiben auf dem Brett.

SPIELEND: Gewonnen hat, wer seine Pyramide als erster wieder aufgebaut hat.

Kesselschlacht

Spieler: 2

Material: Spielplan „Dame“ sowie 12 helle und 12 dunkle Spielsteine

SPIELVORBEREITUNG: Die Aufstellung der Steine erfolgt wie beim normalen Damespiel in 3 Reihen auf jeder Spielseite, nur auf den dunklen Feldern; geschlagen durch Überspringen wird hier nicht. Gezogen wird jeweils nur ein Feld weit.

So wird gespielt:

Einzelne oder auch jeweils mehrere gegnerische Steine müssen so eingeschlossen werden, daß sie nicht mehr ziehen können. Sie dürfen vom Spielplan entfernt werden, wenn keine Verbindungsmöglichkeiten mehr zu ihren eigenen Steinen bestehen, d.h. wenn ringsherum nur noch Steine des Gegners liegen und nur noch vom Spielfeldrand her Rückendeckung gegeben ist. Grenz ein eingeschlossener und somit nicht mehr bewegungsfähiger Stein jedoch mindestens an einer Stelle noch an einen eigenen Stein, so gilt er noch nicht als „erledigt“.

SPIELEND: Gewonnen hat, wer dem Gegner durch geschicktes Einschließen alle Steine abnehmen konnte.

Hasami Yogi

Spieler: 2

Material: Spielplan „Dame“ sowie 8 helle und 8 dunkle Spielsteine

ZIEL DES SPIELS: Der Spieler, der als erster 4 Steine außerhalb der Grundlinie in eine eigene Reihe bringt, hat gewonnen.

SPIELVORBEREITUNG UND SPIELVERLAUF: Jeder Spieler bekommt 8 gleichfarbige Spielsteine und legt sie auf die 8 Felder der ersten Reihe des Spielplanes. Diese erste Reihe ist die Grundlinie.

Gezogen wird abwechselnd, jeweils mit einem Stein in eine Richtung – nach vorn, links, rechts und auch rückwärts – jedoch niemals diagonal wie beim Damespiel. Man kann auch über mehrere Felder in eine Richtung ziehen, sofern diese frei sind. Vor einem besetzten Feld muß man jedoch anhalten. Sofern dieses Feld vom Gegner besetzt ist, und das Feld dahinter frei ist, darf es im nächsten Zug übersprungen werden – geschlagen wird in diesem Fall nicht!

Jeder Spieler versucht nun, mit seinen Spielsteinen eine Vierer-Reihe zu bilden und gleichzeitig den Gegner aber an der Bildung einer Vierer-Reihe zu hindern. Eine Vierer-Reihe kann waagrecht, senkrecht und diagonal zustande kommen. Dabei darf sich aber keiner der vier Steine auf der Grundlinie befinden! Gelingt es, einen gegnerischen Stein mit vier eigenen Steinen einzukreisen (schräge Nachbarfelder gelten nicht), darf dieser umzingelte Stein vom Spielbrett genommen werden.

SPIELENDE: Es gewinnt der Spieler das Spiel, der es schafft, eine Reihe mit vier aneinanderliegenden Spielsteinen zu bilden, oder der dem Gegner mindestens 5 Steine wegnimmt.

Backgammon

Spieler: 2

Material: Backgammon-Spielplan, 2 Augenwürfel,
15 dunkle und 15 weiße Damesteine

Bei Backgammon werden die Steine vor Beginn des Spiels nach folgendem Schema auf dem Spielplan aufgebaut:

Spieler A setzt 2 Steine auf Zacke 1
5 Steine auf Zacke 12
3 Steine auf Zacke 17
5 Steine auf Zacke 19.

Spieler B setzt 5 Steine auf Zacke 6
3 Steine auf Zacke 8
5 Steine auf Zacke 13
2 Steine auf Zacke 24

ZIEL DES SPIELS: Mit einem Würfel wird ausgeknobelt, wer die weißen oder schwarzen Steine bekommt. Weiß beginnt. Von der Startaufstellung weg versucht jeder Spieler, seine 15 Steine möglichst schnell in sein Homeboard zu bringen, um nun die Steine als erster herauszuwürfeln. Dieser Spieler hat gewonnen. Durch kluges Kombinieren der geworfenen Punktzahlen und gegenseitiges Blockieren versuchen beide Spieler, sich in die bessere Position zu bringen und den Gegner am Schlagen der eigenen Steine zu hindern.

SPIELVORBEREITUNG UND SPIELVERLAUF: Der beginnende Spieler würfelt und kann je nach geworfener Punktzahl der beiden Würfel mit seinen Steinen in Spielrichtung vorrücken. Der Spieler entscheidet hierbei selbst über die Reihenfolge der Züge. Es kann mit 2 Steinen gerückt oder auch das Wurf Ergebnis zusammengefasst werden. Dann kann man mit nur einem Stein mit großen Sprüngen das Feld durcheilen. Nun ist Schwarz an der Reihe. Jeder Spieler kommt abwechselnd mit dem Werfen dran. Bis zu dem Augenblick, in dem sich die Steine eines Spielers alle im Homeboard befinden, besteht Zugzwang (soweit möglich). Kann man nur eine der gewürfelten Punktzahlen vorrücken, muss es die höhere sein. Ist keine der gewürfelten Punktzahlen zu ziehen, muss auf das Ziehen für diesen Wurf ganz verzichtet werden und der Gegner ist an der Reihe. Endet ein Zug auf einem Zackenfeld, das von nur einem gegnerischen Stein belegt ist, wird dieser geschlagen. Es können auch bei einem Zug mehrere Steine geschlagen werden, bei einem Pasch bis viermal. Die geschlagenen Steine werden vom Spielfeld genommen. Der Besitzer der Steine darf erst weiterspielen, wenn er alle seine Steine wieder zurückgewürfelt hat. Beim Wurf eines Paschs (beide Würfel zeigen die gleiche Punktzahl) wird das Wurf Ergebnis eines Würfels vervierfacht. Beim Viererpasch darf sogar 4 x 4 Zacken weitergezogen werden. Man kann aber auch mit einem Stein 16 Felder weiterziehen. Wenn nach dem Wurf eines Pasch nicht alle Züge ausgeführt werden können, so müssen aber alle möglichen Züge gezogen werden. Die verbliebenen Punktzahlen verfallen. Mehr als zwei Steine auf einem Zackenfeld bilden ein Band. Dieses darf und soll vom Gegner nicht angespielt oder besetzt werden. Geschieht dieses trotzdem mit nur einem gegnerischen Stein, gilt dieser selbst als geschlagen. Diese Bänder müssen vom Gegner also übersprungen werden. Hat ein Spieler alle 15 Steine in sein Homeboard gespielt, kann er mit dem Ausspielen beginnen. Auch beim Ausspiel zählt der Pasch vierfach. Das Auswürfeln darf nur mit der genauen Punktzahl erfolgen. Ist das angewürfelte Zackenfeld leer, kann der Spieler den Wurf verfallen lassen, oder mit einem beliebigen anderen Stein innerhalb des Homeboards den Zug ausführen. Wenn während des Ausspielens ein Stein im Homeboard durch den Gegenspieler geschlagen wird, kann das Auswürfeln erst dann fortgesetzt werden, wenn sich wieder alle Steine im Homeboard befinden.

SPIELEND: Derjenige Spieler ist Sieger, der alle seine Steine als erster ausgewürfelt hat. Einfacher Sieg ist, wenn der Gegner einige Steine auswürfeln konnte. Doppelter Sieg ist, wenn der Gegner noch keinen Stein auswürfeln konnte. Dreifacher Sieg (Backgammon) ist, wenn der Gegner mindestens noch einen Stein im Homeboard des Gewinners liegen hat oder einen geschlagenen Stein noch nicht wieder einwürfeln konnte. Spiel mit dem Dopplerwürfel: Wenn um einen Einsatz gespielt wird, kann dieser mit dem Dopplerwürfel vervielfacht werden. Nach Spielbeginn kann jeder Spieler vor seinem Wurf die Verdopplung ankündigen, wenn er dadurch an einen Vorteil glaubt. Die Ankündigung erfolgt dadurch, dass der Dopplerwürfel mit der Zahl 2 nach oben gelegt wird. Der Gegenspieler kann diese Herausforderung zum doppelten Einsatz annehmen oder das Spiel verlorengeden, wenn er glaubt, dadurch keine Siegeschance mehr zu haben. Spielt er weiter und die Spielsituation ändert sich günstig für ihn, so kann er nun seinerseits den Dopplerwürfel mit der Zahl 4 nach oben legen. Auch hier kann sein Gegner wieder entscheiden, ob er aufgibt oder um vierfachen Einsatz weiterspielt. Das nächste Verdopplungsrecht liegt dann wieder bei ihm. Kein Spieler kann also mehrfach hintereinander verdoppeln, dies ist nur abwechselnd möglich. Wird bereits um den achtfachen Einsatz gespielt und ein Spieler gewinnt mit „Backgammon“, wird der Einsatz nochmals verdreifacht.

Puff

Spieler: 2

Material: Backgammon-Plan, 2 Augwürfel und für beide Spieler je 15 schwarze und weiße Damesteine

ZIEL DES SPIELS: Es gilt, alle 15 Steine über die 24 Zacken des Spielplanes zu bringen, um sie auf der gegenüberliegenden Seite als erster wieder auszuspielen.

SPIELVORBEREITUNG UND SPIELVERLAUF: Der Spielplan wird aufgelegt, und jeder der beiden Spieler erhält 15 Spielsteine, die sich zu Beginn außerhalb des Spielplanes befinden.

Jetzt wird abwechselnd gewürfelt. Der Spieler mit der höchsten Augenzahl darf beginnen.

Da sich die Spieler gegenüber sitzen, spielt der eine seine Figuren von 1 – 24, der andere von 24 – 1.

Es wird immer mit beiden Würfeln gleichzeitig gewürfelt. Die Figuren werden den gewürfelten Augenzahlen

entsprechend gesetzt: Fällt z.B. eine „2“ und eine „5“, wird ein Stein auf die 2. Zacke und ein Stein auf die

5. Zacke gesetzt. Bei einem Pasch (beide Würfel zeigen die gleiche Augenzahl), zählen nicht nur die oben liegenden

Augen, sondern auch die unteren. In diesem Fall dürfen 4 Steine ins Spiel gebracht werden. Bei einem 6er-Pasch z.B.

werden 2 Steine auf die 6. Zacke gesetzt und 2 Steine auf die 1. Zacke. Außerdem darf nach einem Pasch ein zweites Mal gewürfelt werden.

Auf einer Zacke dürfen beliebig viele Steine der gleichen Farbe plaziert werden.

Zwei und mehr Steine auf einer Zacke bilden ein Band. Eine von einem Band besetzte Zacke darf vom Gegner nicht besetzt werden. Sie kann jedoch mitgezählt und übersprungen werden. Hat ein Spieler mehrere Bänder hintereinander, so bilden diese eine Brücke. Eine solche Brücke kann je nach ihrer Größe für den Gegner äußerst hinderlich sein, da er vielleicht mit niedrigen Augenzahlen nicht über diese Brücke springen kann. Hat ein Spieler alle seine Steine gesetzt, darf er in Richtung Ziel weiter-rücken, der eine also in Richtung Feld 24, der andere in Richtung Feld 1. Hierbei ist es ihm überlassen, ob er die Augen der beiden Würfel zusammenzählt und mit nur einem Stein vorrückt, oder ob er für jeden Würfel einen Stein weiterrückt.

Wichtig! Wenn man mit 2 Figuren zieht, muß grundsätzlich die niedrigere Zahl zuerst gezogen werden. Kann man z.B. bei einem Wurf mit einer „2“ und einer „5“ nicht ziehen, weil das entsprechende Feld vom Gegner besetzt ist, verfällt auch die „5“! Kann man dagegen die „2“ ziehen, die „5“ aber nicht, verfällt nur die „5“.

Ebenso ist es beim Pasch. Die Unterseite des Pasches darf nicht gezogen werden, wenn die Oberseite nicht voll ausgenutzt wurde. Kann aber die Oberseite voll gezogen werden, braucht die Unterseite nicht ganz genutzt werden. Trifft man beim Setzen oder Ziehen auf eine Zacke, auf welcher bereits ein einzelner gegnerischer Stein steht, so darf dieser geschlagen und durch einen eigenen Stein ersetzt werden.

Es können auch mehrere gegnerische Steine in einem Zug geschlagen werden. Wird z.B. eine „2“ und eine „6“ gewürfelt, und auf der 2. und der 6. Zacke (vom eigenen Stein aus gerechnet) steht jeweils ein einzelner gegnerischer Stein, können beide Steine vom Feld genommen werden.

Besitzt ein Spieler eigene, geschlagene Steine, die sich außerhalb des Spielfeldes befinden, darf er nicht eher mit einem anderen Stein weiterziehen, bis er die geschlagenen Steine wieder ins Spiel gebracht hat.

SPIELENDE: Sind nach einiger Zeit alle Steine im letzten Spielplanviertel angekommen (19-24 bzw. 6-1), beginnt das Ausspielen. Genau umgekehrt wie beim Einsetzen werden die 15 Steine „ausgespielt“. Wer als erster alle Steine ausgespielt hat, hat das Spiel gewonnen.

Zick-Zack

Spieler: 2

Material: Backgammon-Plan, 2 Augenzwürfel, 15 dunkle und 15 weiße Damesteine

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

Beispiel:

Beim ersten Wurf mit „3“ und „5“ setzt der Spieler je einen Stein auf das 3. und 5. Feld. Der Gegner wirft nun „3“ und „6“.

Er darf jetzt den gegnerischen Stein von Feld 3 seinem Besitzer zurückgeben und seinen 1. Stein auf Feld 3 und den 2. Stein auf Feld 6 legen.

Solange ein einzelner Stein auf einem Feld liegt, ist er nicht geschützt. Der Gegner versucht, solche Steine hinauszurufen und diese Felder mit einem, möglichst aber mit zwei Steinen zu besetzen, da ein Feld mit mindestens 2 Steinen gleicher Farbe vom Gegner nicht mehr angegriffen werden darf.

Bei gleicher Augenzahl auf beiden Würfeln (Pasch) kann dasselbe Feld gleich mit 2 Steinen besetzt werden. Auf einem Feld können beliebig viele Steine gleicher Farbe untergebracht werden. Sind alle 15 Steine auf die ersten 6 Felder gesetzt, so werden sie um die geworfenen Augen vorwärts bewegt, z.B. bei einem Wurf mit einer „3“ und einer „5“ rückt ein Stein um 3, der andere um 5 Felder weiter. Es kann aber auch nur ein Stein um 8 Felder vorwärtsziehen.

Sind auf diese Weise alle 15 Steine auf den letzten 6 Feldern angelangt, beginnt das Herauswürfeln der eigenen Steine. Sitten zum Beispiel noch Steine auf dem fünftletzten Feld, und es wird eine „3“ und eine „6“ geworfen, so darf der Spieler mit dem ersten Stein des fünftletzten Feldes um 3 Felder vorrücken, während er den zweiten Stein aus dem Spiel nimmt. Das Zusammenziehen der geworfenen Augenzahlen ist auf den letzten 6 Feldern nicht erlaubt. Ein hinausgeworfener Stein muss vom Besitzer stets wieder eingespielt werden und das Herauswürfeln der eigenen Steine bleibt so lange unterbrochen, bis etwa hinausgeworfene Steine wieder auf einem der letzten Felder untergebracht sind.

Wer zuerst alle Steine hinausgewürfelt hat, ist der Gewinner. Durch sinnreiches Blockieren und bedachtes Bewegen der eigenen Steine kann der Gegner sehr behindert werden.

Yatzy

Spieler: ab 2

Material: 5 Würfel, Yatzy-Block, Bleistifte, Würfelbecher

ZIEL DES SPIELS: Es geht darum, mit den 5 Würfeln die Kombinationen zu erwürfeln, die in der Tabelle des beiliegenden Yatzy-Blockes angegeben sind.

SPIELVORBEREITUNG UND SPIELVERLAUF: Vor dem Spielen bekommt jeder Spieler ein Blatt mit einer Tabelle des Yatzy-Blockes und versieht sie mit seinem Namen. Nimmt man das letzte Blatt des Blockes, kann man diesen separat nachkaufen. Gespielt werden 13 Runden, da es nach der Tabelle 13 verschiedene Kombinationen zu erwürfeln gibt. Jeder Spieler darf pro Runde dreimal hintereinander würfeln. Nach jedem Wurf muss er entscheiden, welche und wie viele Würfel er „stehen“ lässt. Ist bereits der 1. Wurf perfekt, muss natürlich nicht erneut gewürfelt werden. Würfel, die stehenbleiben, dürfen nicht wieder aufgenommen werden. Die in jeder Runde nach maximal dreimaligem Würfeln entstandene Würfelkombination muss der Spieler in ein passendes der 13 Felder seines Zählblattes eintragen. In der oberen Hälfte (6 Felder) zählen jeweils nur die genannten Augenzahlen. Hat ein Spieler z.B. 3 x die „6“, 1 x die „1“ und 1 x die „4“ erreicht, so zählt er nur die Sechsen. Er trägt also in das Feld „6er“ 18 Punkte ein. Er könnte die genannte Kombination jedoch auch im Feld „Dreierpasch“ der unteren Hälfte eintragen. Dann würden zu den 18 Punkten noch die beiden restlichen Augenzahlen (1 + 4) addiert, was dann im Feld „Dreierpasch“ 23 Punkte ergäbe.

Besonders zu Beginn gibt es meist mehrere Möglichkeiten, eine Kombination in der Tabelle einzutragen. Ist jedoch ein Feld in der Tabelle besetzt, so kann der betreffende Eintrag nicht mehr korrigiert werden, auch wenn man später einen besseren Wurf dafür hätte.

Lässt sich eine gewürfelte Kombination in keinem der ersten 12 Felder eintragen, so hat der Spieler einmalig durch das 13. Feld „Chance“ die Möglichkeit, einfach die Summe der 5 Würfel einzutragen. Diese Möglichkeit besteht jedoch nur einmal. Ist auch dieses Feld belegt, bleibt nur noch die Möglichkeit, ein noch freies Feld zu streichen, d.h. 0 Punkte einzutragen.



Hier die Erklärung der einzelnen Felder:

Feld 1 – 6:

Hier werden nur die jeweils genannten Augen gezählt. Die Restwürfel bleiben unberücksichtigt.

Beispiel:

Kombination: 2-2-2-1-4

Gezählt: $3 \times 2 = 6$ (Die „1“ und die „4“ zählen nicht)

Eintrag: 6 Punkte in das Feld „2er“.

Feld „Dreierpasch“

Hierfür muss man 3 gleiche Würfel in der Kombination haben. Die beiden anderen Würfel zählen mit.

Beispiel:

Kombination: 5-5-5-2-6

Gezählt: $3 \times 5 = 15/15 + 2 + 6 = 23$

Eintrag: 23 Punkte im Feld „Dreierpasch“.

Feld „Viererpasch“:

Hierfür muss man 4 gleiche Würfel erreichen. Der 5. Würfel wird dazugezählt.

Beispiel:

Kombination: 4-4-4-4-6

Gezählt: $4 \times 4 = 16/16 + 6 = 22$

Eintrag: 22 Punkte im Feld „Viererpasch“.

Feld „Full House“:

Man braucht einen beliebigen Dreierpasch und einen beliebigen Zweierpasch. Festwert: 25 Punkte.

Beispiel:

Kombination: 1-1-1-4-4

Eintrag: 25 Punkte im Feld „Full House“.

Feld „Kleine Straße“:

4 Würfel müssen hier in der numerischen Reihenfolge erreicht werden. Der 5. Würfel ist ohne Bedeutung.

Festwert: 30 Punkte. Es gibt nur 3 Möglichkeiten:

Kombinationen: 1-2-3-4 / 2-3-4-5 / 3-4-5-6

Eintrag: 30 Punkte im Feld „Kl. Straße“.

Feld „Große Straße“:

Alle 5 Würfel müssen hier in der numerischen Reihenfolge erreicht werden. Festwert: 40 Punkte.

Es gibt nur 2 Möglichkeiten:

Kombinationen: 1-2-3-4-5 und 2-3-4-5-6

Eintrag: 40 Punkte im Feld „Gr. Straße“.

Feld „Yatzy“:

Dieses Feld ist am schwersten zu besetzen, denn wer schafft schon 5 gleiche Würfel? Um so größer ist die Freude, wenn ein solcher Meisterwurf gelingt. Für einen Wurf mit 5 x der gleichen Augenzahl (egal welche) darf man sich 50 Punkte in das Feld „Yatzy“ eintragen.

Feld „Chance“:

Dieses Ausweichfeld sollte man sich so lange wie möglich aufheben. Wie erwähnt, braucht man hier nur die Summe aller Würfel bilden und das Ergebnis eintragen.

Noch ein Hinweis: Erreicht ein Spieler in den ersten sechs Feldern zusammen 63 oder mehr Punkte, so wird ein Bonus (eine Prämie) von 35 Punkten gutgeschrieben. Durch Zusammenzählen der Punkte der oberen und unteren Hälfte wird die Endsumme ermittelt. Wer hat am meisten Punkte erreicht? Er ist der Gewinner des Spieles.

ENDE DES SPIELS: Nach einer vorher vereinbarten Anzahl von Spielen (mit je 13 Runden) wird der Gesamtsieger ermittelt

Mau-Mau

Spieler: ab 2

Material: 110 Mau-Mau-Karten

ZIEL DES SPIELS: Jeder Spieler versucht, so schnell wie möglich seine Handkarten loszuwerden. Wer als erster keine Karten mehr auf der Hand hat, ist der Gewinner des Spieles.

SPIELVORBEREITUNG UND SPIELVERLAUF: Gemeinsam vereinbaren die Spieler eine Anzahl von Spielen, z. B. 3 oder 5, und machen eine Namens-Tabelle zum Eintragen der Punkte. Dann wird für das erste Spiel ein Spieler bestimmt, der die 110 Karten mischt und einzeln ausgibt. Für das folgende Spiel ist dann dessen linker Nachbar an der Reihe usw. Jeder Spieler bekommt fünf Karten auf die Hand und achtet darauf, dass die Mitspieler die Karten nicht sehen können. Die restlichen Karten werden in einem Stapel verdeckt in die Mitte des Tisches gelegt. Die oberste Karte dieses Stapels wird umgedreht und offen daneben gelegt. Jeder Spieler, der an der Reihe ist, darf eine seiner Handkarten auf dem Stoß der offen liegenden Karten ablegen, wenn sie zur obersten Karte passt. Sie passt, wenn sie entweder die gleiche Farbe oder die gleiche Ziffer hat.

Ein Beispiel: Auf dem offenen Stoß liegt eine „rote 8“. Ich bin an der Reihe und kann darauf - ebenfalls offen - entweder eine beliebige rote Karte oder eine grüne, gelbe oder blaue 8 legen. Ein Spieler, der unter seinen Handkarten keine zum Ablegen geeignete Karte besitzt, muss vom verdeckten Stapel eine Karte ziehen und auf die Hand nehmen. Der der nächste Spieler ist an der Reihe - auch wenn die aufgenommene Karte passen würde.

Die Bedeutung der Sonderkarten: Anstelle einer normalen Ziffern-Karte kann auch eine Sonderkarte auf den offenen Stapel gelegt werden, vorausgesetzt sie passt in der Farbe, oder es liegt bereits dieselbe Sonderkarte in einer anderen Farbe auf. Eine Sonderkarte wirkt sich immer auf den folgenden Spieler aus.

1. „Richtung wechseln“: Wenn diese Karte platziert wird, ändert sich ab sofort die Richtung, in der die Spieler an die Reihe kommen. Spielt man beispielsweise bisher im Uhrzeigersinn, so wird ab sofort gegen den Uhrzeigersinn gespielt und umgekehrt. Die Richtung wird so lange eingehalten, bis eine weitere Karte „Richtung wechseln“ aufgelegt wird.

Ein Beispiel: Ich bin an der Reihe und lege „Richtung wechseln“ ab. Normalerweise wäre mein linker Nachbar an der Reihe, doch durch meine Sonderkarte kommt mein rechter Nachbar zum Zug und es geht rechtsherum weiter.

2. „Nimm 2!“: Wenn diese Karte abgelegt wird, muss der nächste Spieler zwei Karten vom verdeckten Stapel aufnehmen und darf in dieser Runde keine eigene Karte ablegen - es sei denn, er hat selbst eine „Nimm 2“-Karte. Dann darf

er diese oben auflegen und braucht keine zwei Karten aufnehmen. Jetzt trifft es den folgenden Spieler besonders hart: Dieser muss nämlich vier Karten aufnehmen. Würde er jedoch ebenfalls eine „Nimm 2“-Karte ablegen können, so muss der nächste Spieler sechs Karten aufnehmen usw.

3. „Nimm4!“ Bei dieser Karte muss der nächste Spieler 4 Karten aufnehmen. Er kann mit einer eigenen „Nimm 4“-Karte nichts daran ändern. Der nächste Spieler ist an der Reihe. + 2+4

4. „STOP“: Wenn diese Sonderkarte abgelegt wird, darf der nächste Spieler gar nichts machen. Er wird einfach ausgelassen, und der übernächste Spieler ist an der Reihe.

5. Die Farbwechselkarten: Ein Spieler, der an der Reihe ist und dem nicht etwa durch eine Sonderkarte das Ablegen verboten ist, kann jederzeit eine Farbwechselkarte ablegen und gleichzeitig eine neue Farbe ansagen, die dann ab sofort gilt. Eine Farbwechselkarte kann man unabhängig davon ablegen, welche Farbe oder welche Ziffer vorher aufliegt. Was ist, wenn der verdeckte Stapel aufgebraucht ist? Dann werden die offen liegenden Karten, mit Ausnahme der zuletzt abgelegten, kurz durchgemischt und als verdeckter Stoß abgelegt.

„mau“ ansagen: Ein Spieler, der seine vorletzte Karte ablegen konnte, muss „mau“ sagen. Jetzt wissen die anderen Spieler, dass dieser unter Umständen in der nächsten Runde das Spiel gewinnen könnte. Vergisst ein Spieler sein „mau“, so muss er zur Strafe eine Karte aufnehmen.

SPIELEND:

Wer seine letzte Karte ablegen konnte, sagt „mau mau“. Er hat gewonnen, darf sich „0“ Punkte notieren, und dieses Spiel ist zu Ende. Die anderen Spieler addieren die Werte ihrer verbleibenden Handkarten und notieren die Summe ebenfalls. Dabei gelten die Ziffern nach ihrem Wert, Sonderkarten haben den Wert „10“. Ein neues Spiel kann beginnen.

DER GESAMTSIEGER:

Wenn die vorher vereinbarte Anzahl von Spielen absolviert ist, zählt jeder Spieler die Punkte der einzelnen Spiele zusammen. Wer die niedrigste Gesamtsumme hat, ist der Gesamtsieger.

Leiterspiel

Spieler: 2-4

Material: 1 Spielplan, 1 Würfel, 4 Spielfiguren.

ZIEL DES SPIELS: Wer zuerst das Zielfeld erreicht, ist Sieger.

SPIELVORBEREITUNG UND SPIELVERLAUF: Jeder Spieler erhält eine Spielfigur, die vor dem Startfeld (Feld 1) aufgestellt wird. Der jüngste Teilnehmer beginnt, danach würfeln die Spieler reihum. Jeder Spieler rückt mit seiner Spielfigur um so viele Felder vor, wie seine Würfelzahl anzeigt. Auf einem Feld können beliebig viele Figuren stehen, ein „Schlagen“ der gegnerischen Figuren gibt es nicht. Gerät eine Spielfigur auf ein Sonderfeld, geht es immer die Leiter hinauf oder die Rutsche hinunter. Zur Verdeutlichung:

Die Leiter hinauf geht es von: Feld 3 auf Feld 12, Feld 5 auf Feld 11, Feld 24 auf Feld 26, Feld 31 auf Feld 33, Feld 38 auf Feld 42, Feld 47 auf Feld 49.

Wieder herunter geht es von: Feld 18 auf Feld 13, Feld 36 auf Feld 21, Feld 60 auf Feld 54, Feld 62 auf Feld 46,

SPIELEND: Wer zuerst das Zielfeld erreicht, ist Sieger

Skat

Spieler: 3
Material: Skatblatt

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

Kartenwerte: Kartenwerte in jeder Farbe sind:

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

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

SPIELVORBEREITUNG UND SPIELVERLAUF:

1. Das Geben:

Wer die höchste Karte zieht, ist Kartengeber, genannt „Hinterhand“. Er mischt, lässt seinen rechten Nachbarn, genannt „Mittelhand“, abheben und legt den unteren Teil des Stapels auf den abgehobenen Teil. Dann verteilt der Geber entgegen dem Uhrzeigersinn an jeden Spieler 3 Karten.

Die folgenden 2 Karten legt er verdeckt auf den Tisch. Es ist der „Skat“. Danach bekommt jeder Teilnehmer 4 und zum Schluss noch 3 Karten. Jeder Spieler hat insgesamt 10 Karten. Beim nächsten Spiel wird der linke Nachbar von Hinterhand, genannt „Vorhand“, der Kartengeber.

Die Spieler stecken ihre Karten nach Farbe und Wert zusammen und stellen den Spielwert ihres Blattes fest.

2. Das Reizen:

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

A. Vom Grundwert:

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

Die Nullspiele haben unveränderliche Spielwerte:

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

B. Vom Vorhandensein oder Fehlen der vier Buben:

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

C. Von den Gewinnstufen:

Beispiel: Hat ein Spieler in seinem Blatt alle 4 Buben, die höchsten Trümpfe, so sagt man, er spielt „mit vieren“, besitzt er keinen einzigen, so spielt er „ohne vieren“.

Hat er die beiden höchsten Buben (= Kreuz- und Pikbuben), so spielt er „mit zweien“, hat er aber den Herz- und Karobuben, so spielt er „ohne zwei“.

Die Bezeichnung „mit“ oder „ohne“ ist gleichrangig für die Berechnung des Spielwertes.

Beispiel:

Mit vieren, gespielt 5, ohne vier, gespielt 5.

Mit dreien, gespielt 4, ohne drei, gespielt 4.

Mit zweien, gespielt 3, ohne zwei, gespielt 3.

Mit einem, gespielt 2, ohne einen, gespielt 2.

Die Zahl der Spitzentrümpfe wird beim Reizen um einen Punkt erhöht, ob sie in einer Hand vorhanden sind oder nicht.

Diese Spielzahl wird mit dem Grundwert der Karte multipliziert, die zum Trumpf erhoben wurde. Bei Kreuz:

„Mit zwei, gespielt 3“ = $3 \times 12 =$ Spielwert 36

Bei Pik als Trumpffarbe:

„Mit zwei, gespielt 3“ = $3 \times 11 =$ Spielwert 33

Bei Herz = 30, bei Karo = 27

Das Reizen beginnt immer mit dem niedrigsten Spielwert:

Mit oder ohne einen, gespielt 2 x Karo (9) = 18.

Dadurch ist der Gegner nicht genau über die tatsächliche Stärke des Blattes informiert.

Tipp:

- Wenn Sie bessere Karten haben, können Sie höher reizen.
- Sie sollten jedoch auch bei einem günstigen Blatt mit 18 beginnen – um sich nicht selbst zu überreizen – um zu beobachten, was der Gegner riskiert. Fahren Sie erst dann langsam mit dem Reizen fort.

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

Handspiele:

Der Alleinspieler nimmt den Skat nicht auf, er spielt nur „aus der Hand“, zählt aber am Schluß den Augenwert des Skats seinem Spiel hinzu.

Es gibt folgende 7 Gewinnstufen:

1. Spiel aus der Hand

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

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

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

Es gibt 3 Gewinnstufen:

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

Einfach gewonnen ist das Spiel, wenn der Alleinspieler 61 Augen oder mehr erzielt hat. Neben Hand- und Guckspiel gibt es noch drei weitere Spielmöglichkeiten: Farbspiel – Grandspiel – Nullspiel.

Farbspiel:

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

Grandspiel:

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

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

Nullspiel:

Die Grundwerte zählen nicht, es zählen nur die Stiche. Der Alleinspieler darf keinen Stich erhalten, wenn er gewinnen will. Kartenrangordnung: As, König, Dame, Bube, Zehn, Neun, Acht, Sieben. Die Punktwertung:

	Guckspiel	Handspiel
Spiel einfach	1	2
Schneider	2	3
Schneider ang.	–	4
Schwarz	3	5
Schwarz ang.	–	6
offen	–	7

Wertpunkte:

Null = 23 Null ouvert = 46

Null Hand = 35 Null ouvert Hand = 59

(ouvert = französisch „offen“)

Es besteht Farbzwang. Wer nicht bedienen kann, spielt eine beliebige Karte aus oder trumpft. Wird Trumpf ausgespielt, muss Trumpf bedient werden.

Sonst besteht kein Trumpfzwang. Der Alleinspieler zählt am Ende die Werte der gewonnenen Stiche zusammen. Er muß mindestens 61 Augen haben. Hat er mehr als 90 Augen, sind die Gegner „Schneider“. Hat der Alleinspieler „Schneider“ angesagt, muß er auch 90 Augen erreichen, wenn er gewinnen will. Dasselbe gilt für „Schwarz“. Der angesagte Wert muß in jedem Fall erreicht werden. Bei offenen Spielen (Grand ouvert, Null ouvert und den offenen Farb-Handspielen) muß der Alleinspieler seine 10 Karten auflegen, bevor Vorhand das erste Blatt ausgespielt hat. Bei Grand ouvert und allen Handspielen muss der Alleinspieler alle 10 Stiche machen. Wenn feststeht, welches Spiel gemacht wird, spielt Vorhand eine beliebige Karte aus. Die anderen bedienen. Es besteht Farbzwang. Den Stich macht derjenige Spieler, der die Karte mit dem höchsten Farb- oder Trumpfwert ausgespielt hat. Er legt den Stich verdeckt vor sich auf den Tisch und spielt zum nächsten Stich aus. Nach 10 Spielen muß der Alleinspieler feststellen, ob er die angesagte Augenzahl erreicht hat.

Tipps:

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

GRUNDREGELN:

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

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

ABRECHNUNG: Einer der Spieler übernimmt das Anschreiben der Gewinn- und Verlustpunkte. Jedes Spiel wird mit dem endgültigen Wert eingetragen, auch wenn es nicht mit dem gereizten Wert übereinstimmt. Dabei wird laufend zugezählt oder abgezogen. Beim gewonnenen Spiel wird die Punktzahl zur vorigen Zahl addiert, beim verlorenen Spiel wird sie von der vorigen Zahl abgezogen oder bei Beginn als Minuswert hingeschrieben. Wichtig für den Alleinspieler ist nicht die erzielte Augenzahl seiner Stiche, sondern die errechnete Spielwertzahl mit den angesagten und nicht angesagten Spielen und den Steigerungen (Handspiel, Schneider, Schwarz usw.). Verlorene Handspiele werden als einfacher Minuswert gezählt, verlorene Guckispiele werden doppelt minus bewertet.

SPIELEND: Am Spielende werden für jeden Spieler die Endzahlen errechnet. Jede Endzahl wird mit der Zahl der Spieler (3) multipliziert. Diese Zahl wird aufgeschrieben. Darunter schreibt man den Spielsatz. Von den positiven Grund-Endzahlen der Spieler werden die negativen Grund-Endzahlen abgezogen. Das Ergebnis ist der Spielsatz. Er wird von der

vorher ermittelten Endzahl abgezogen. Das Ergebnis gibt die Zahl an, nach welcher die Spieler einnehmen oder bezahlen müssen.

Siebzehn und Vier

Spieler: 2 und mehr

Material: Skatblatt

Die Kartenwerte:

As = 11 Zehn = 10

König = 4 Neun = 9

Dame = 3 Acht = 8

Bube = 2 Sieben = 7

Sieger ist, wer 21 errechnete Werte oder zwei Asse in die Hand bekommt oder dem Gesamtwert 21 am nächsten kommt. Wer über 21 Werte eingekauft hat, scheidet für dieses Spiel aus.

Ein Bankhalter, der mitspielt, gibt die Karten und spielt gegen jeden Spieler der Reihe nach im Uhrzeigersinn. Jeder Spieler macht einen beliebig hohen Einsatz. Der Bankhalter gibt die erste Karte verdeckt an den Spieler A, die zweite an sich; sodann weitere Karten an A, solange dieser Karten anfordert. Wenn A einen optimalen, an 21 heranreichenden Kartenwert oder exakt 21 erhalten hat, dann stoppt er die Kartenzuteilung des Bankhalters mit der Aussage: „Bedient!“. Daraufhin gibt der Bankhalter zusätzlich zu seiner am Anfang schon zugeteilten Karte so lange weitere Karten, bis er glaubt, den an 21 optimal heranreichenden Wert bekommen zu haben. Er darf als Bankhalter diesen Wert um einen Punkt erhöhen. Hält er 20 Werte in der Hand, darf er ankündigen: „21 gewinnt!“.

Hat Spieler A 21 Werte erreicht, so hat er gewonnen, und die Bank muss seinen Einsatz und den aller Mitspieler auszahlen. Hat er weniger Werte in der Hand, hat er verloren, und die Bank kassiert seinen und der Mitspieler Einsatz. Haben sowohl die Bank wie der Spieler 21 Handwerte, gewinnt immer die Bank.

Hat Spieler A zwei Asse, die ebenfalls 21 zählen, und der Bankhalter nur 20 Werte erreicht, die, wie gesagt, auch mit 21 eingestuft werden, gewinnt Spieler A mit seinen beiden Assen.

Offiziers-Skat

Skat zu zweit – etwas vereinfacht.

Spieler: 2

Material: Skatblatt und für beide Spieler die gleiche Anzahl Zählleinheiten (z.B. Pfennige, Streichhölzer, Chips o.ä.)

ZIEL DES SPIELS: Es sollen mindestens 61 Punkte durch Stechen erreicht werden.

SPIELVORBEREITUNG UND SPIELVERLAUF: Als erstes werden die Zählleinheiten gleichmäßig an beide Spieler verteilt. Die Karten werden gut gemischt, der Geber teilt dem Ausspieler 8 Karten zu, die dieser in zwei Reihen verdeckt vor sich hinlegt. Dann nimmt der Geber die nächsten 8 Karten vom Talon und legt sie ebenfalls verdeckt vor sich hin. Dies wird noch einmal wiederholt.

Der Ausspieler darf nun die Farbe bestimmen, die Trumpf sein soll. Neben der gewählten Trumpffarbe sind die Buben stets die höchsten Trümpfe, und zwar in folgender Reihenfolge:

Der höchste Trumpf ist der Kreuz-Bube, dann folgen Pik-Bube, Herz-Bube und Karo-Bube. Dann käme das Trumpf-As, der Trumpf-König usw., bis zum niedrigsten Trumpf, der Trumpf-Sieben, die trotzdem jede Nicht-Trumpfkarte sticht.

Wenn man den Wert einer seiner Stiche nach Punkten zählen will, muss man die Punktwerte der einzelnen Karten kennen:

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

Die Buben sind zwar die höchsten Trümpfe, zählen aber nur 2 Punkte. Beim Spielen muss immer Trumpf bedient werden, nur wer keinen Trumpf besitzt, darf abwerfen. Wenn ein Spieler die obere, offene Karte gespielt hat, muss er die darunterliegende Karte umdrehen. Wer gestochen hat, kommt wieder heraus. Es gilt, möglichst viele Stiche mit hoher Punktzahl zu machen. Wenn alle Karten gespielt sind, zählt jeder den Punktwert seiner Stiche. Wer 61 und mehr Punkte erreicht hat, hat gewonnen und erhält vom Gegenspieler 5 Zählleinheiten ausbezahlt. Hat der Verlierer 30 oder weniger Punkte, ist er „Schneider“ und muss 10 Zählleinheiten zahlen. Wer gar keinen Stich macht, ist „schwarz“ und zahlt 15 Zählleinheiten an den Gewinner. Bei 60 Punkten gewinnt der Spieler, der den letzten Stich gemacht hat.

SPIELEND: Man spielt eine vorher vereinbarte Anzahl von Spielen. Wer zum Schluss die meisten Zählleinheiten hat, ist Gesamtsieger.

Écarté

Ein klassisches Glücksspiel mit Karten.

Spieler: Zwei aktive und beliebig viele passive Spieler

Material: Skatblatt, Notizzettel, Stift sowie Zählleinheiten (z. B. Pfennige, Streichhölzer, Chips o.ä.)

ZIEL DES SPIELS:

Mit 5 Handkarten pro Spiel mind. 3 Stiche zu machen.

Die Kartenwerte: König (höchste Karte) – Dame – Bube – As – Zehn – Neun – Acht – Sieben.

Rangfolge der Farben: Kreuz – Pik – Herz – Karo.

SPIELVORBEREITUNG UND SPIELVERLAUF: Vor Spielbeginn werden die vorhandenen Zählleinheiten gleichmäßig an die Spieler verteilt; außerdem wird der Höchst- und Mindesteinsatz für jeden Spieler – aktiv und passiv – festgelegt. Er wird dem Spieler ausbezahlt, der zuerst 5 Punkte erreicht. Die Augenwerte der Karten zählen beim Écarté nicht, nur die Anzahl der Stiche wird gewertet. Zu einer Partie gehören mindestens zwei Spieler.

Der Geber wird durch das Los bestimmt. Sein Gegner ist „Vorhand“. Der Geber mischt gut, Vorhand hebt ab, dann verteilt der Erstgenannte an beide Spieler einmal je 3, dann je 2, also insgesamt 5 Karten. Die 11. Karte kommt offen auf den Tisch. Sie bestimmt die Trumpffarbe des Spiels und wird beim Spiel nicht mitverwendet.

Ist sie zufällig ein König, also die höchste Karte dieser Trumpffarbe, wird dem Geber ein Pluspunkt angerechnet.

Die restlichen Karten kommen verdeckt als Talon auf den Tisch. Steht die Trumpfkarte fest, überprüfen die Spieler ihre Karten. Vorhand beginnt mit dem Spiel. Wenn er glaubt, mit seinem Blatt mindestens 3 Stiche machen zu können, sagt er: „Ich spiele“. Hat er keine günstigen Karten, sagt er: „Ich passe“ oder „Ich proponiere“, d.h. Vorhand beantragt, beliebig viele Handkarten, eventuell sogar das ganze Blatt, gegen ebenso viele Talonkarten zu tauschen. Der Geber kann dem

Wunsch nachkommen, er kann ihn aber auch ablehnen. Der Geber wird ablehnen, wenn er selbst ausgesprochen gute Karten hat. Wenn er ablehnt, das Spiel aber nicht gewinnt, erhält er einen Strafpunkt. Ist der Geber mit dem Tausch einverstanden, legt Vorhand seine schlechten Karten verdeckt ab, d.h. er „ecartiert“ das Blatt (franz. écarter = ablegen) und bekommt dafür ebenso viele Talonkarten. Der Geber darf ebenso viele Karten austauschen wie Vorhand. Proponiert Vorhand nicht, verliert aber das Spiel, so erhält er einen Strafpunkt. Vorhand kann so lange tauschen, bis der Geber nicht mehr einverstanden ist, oder der Talon aufgebraucht ist. Der Umtausch darf erst erfolgen, wenn die alten Karten abgelegt sind. Die Trumpfkarten und die bereits abgelegten Karten bleiben unberührt.

Nach jedem Spiel wird neu gemischt, Vorhand hebt ab, sein Partner teilt aus. Nach dem Tausch spielt Vorhand die erste Karte aus. Ist sie Trumpf-König, erhält Vorhand einen Pluspunkt.

Es besteht Stich- und Farbzwang, d.h. jede ausgespielte Karte muß mit gleicher Farbe bedient werden. Wenn die Handkarten es ermöglichen, muß gestochen werden.

Die ausgespielten Karten werden laut angesagt, um den passiven Mitspielern die Beteiligung am Spiel zu erleichtern. Sie dürfen auf einen der Spieler setzen, können zwar das Spielgeschehen nicht beeinflussen, sind aber an Gewinn oder Verlust beteiligt.

SIEGER: Wer mindestens 3 Stiche macht, hat gewonnen.

ABRECHNUNG: Auf einem Zettel werden die gemachten Punkte notiert:

- Vorhand bekommt nach dem ersten Stich 1 Pluspunkt, wenn er ohne Tausch drei Stiche gemacht hat.
- Erreicht Vorhand weniger als 3 Stiche, werden dem Geber 2 Punkte gutgeschrieben.
- Hat der Geber den Tausch verweigert und mindestens 3 Stiche gemacht, darf er 1 Punkt notieren.
- Im weiteren Spielverlauf wird jedem Spieler 1 Punkt gutgeschrieben, wenn er 3 Stiche eingebracht hat.
- Gelingt es einem Partner, bei einem Spiel alle 5 Stiche zu machen = „Vole“, bekommt er 2 Punkte.
- Hat Vorhand den Trumpf-König als erste ausgespielt, wird ihm 1 Pluspunkt notiert.
- Hat der Geber den Trumpf-König ausgespielt, wird ihm 1 Punkt gutgeschrieben.

Jeux de règle:

So werden Kartenkombinationen genannt, welche die Gewinnchancen wesentlich erhöhen. Es sind dies:

1. 3 Trumpfkarten
2. 2 Trumpfkarten in Verbindung mit
 - a) zwei Karten gleicher Farbe
 - b) zwei Karten gleicher Farbe mit König oder Dame
 - c) zwei Karten gleicher Farbe und ein König anderer Farbe
 - d) zwei Karten gleicher Farbe mit Bube und As
3. 1 Trumpfkarte mit
 - a) drei Karten gleicher Farbe (mit einer Dame) und einem König anderer Farbe
 - b) vier Karten gleicher Farbe, darunter ein König
 - c) zwei Karten gleicher Farbe und zwei Könige anderer Farbe
4. Karten ohne Trumpffarbe mit
 - a) zwei Königen und zwei Karten gleicher Farbe mit einer Dame
 - b) vier Figurenkarten, darunter zwei Damen

Renonce:

Dies ist der Fachausdruck für einen Verstoß gegen die Spielregeln. Renonce wird damit bestraft, daß der betreffende Spieler seine Handkarten offen auf den Tisch legen und mit den aufgedeckten Karten weiterspielen muß. Bringt er in einem Spiel trotzdem alle 5 Stiche ein, wird ihm nur 1 Punkt – statt 2 – gutgeschrieben. Macht er

3 Stiche, wird seinem Gegner der Pluspunkt angerechnet.

Tipps:

- Tauschen Sie nur, wenn Sie ganz schlechte Karten haben und sich durch einen Tausch nur verbessern können.
- Wenn Sie tauschen müssen, dann behalten Sie nur die Trumpfkarten und die Könige, alle anderen Karten geben Sie weg.
- Spielen Sie Ihre Trümpfe gleich aus.
- Es ist trotz des Pluspunktes nicht immer ratsam, den Trumpfkönig vor dem ersten Ausspielen zu melden, weil der Gegner dadurch Einblick in Ihre Karten bekommt.
- Wenn Sie drei Trümpfe besitzen, spielen Sie zur Irreführung des Gegners zuerst die niedrigste Karte aus.

Mogeln

Das einzige Spiel, bei dem man nicht ehrlich sein muss.

Spieler: 2 oder mehr

Material: Skatblatt, Zählleinheiten (z.B. Pfennige, Streichhölzer, Chips o.ä.)

ZIEL DES SPIELS: Es geht darum, möglichst rasch alle Karten abzulegen, wobei gemogelt werden darf. Man darf sich dabei nur nicht erwischen lassen!

SPIELVORBEREITUNG UND SPIELVERLAUF: Zunächst werden die vorhandenen Zählleinheiten so an die Spieler verteilt, dass jeder gleich viele besitzt. Nun werden alle 32 Karten gemischt und einzeln und verdeckt an die Spieler ausgegeben. Bleiben zuletzt ein paar Karten übrig, die nicht mehr für alle reichen, wird dieser Rest verdeckt beiseite gelegt. Niemand darf diese Karten ansehen. Wenn jeder seine Karten aufgenommen hat und sie ein wenig nach Farben geordnet hat, beginnt das Mogeln: Der Spieler links vom Geber fängt mit dem Ablegen an.

Er legt eine Karte aus der Hand auf den Tisch – mit der Rückseite nach oben, so dass niemand die Farbe erkennen kann. Gleichzeitig nennt er eine der vier Farben (Karo, Herz, Pik oder Kreuz). Nun kommt der nächste Spieler an die Reihe. Er hat dabei zwei Möglichkeiten zu spielen:

1. Er „glaubt“ seinem Vordermann, dass seine abgelegte Karte tatsächlich die Farbe hat, die dieser laut verkündet hat. In diesem Fall legt er selbst eine Karte obenauf und wiederholt die Farbe seines Vordermannes. Dabei spielt es gar keine Rolle, ob die verdeckt abgelegte Karte auch wirklich der verkündeten Farbe entspricht. Es kann jede beliebige Karte sein! Nun käme der nächste Spieler dran, der entweder auch seinem Vorspieler glaubt und die Farbe „beibehält“ und – ohne nachzusehen – eine weitere Karte mit „angeblich“ derselben Farbe ablegt oder aber die andere Möglichkeit wahrnimmt.

2. Er „glaubt“ seinem Vordermann nicht, dass dessen abgelegte Karte die Farbe hat, die dieser genannt hat. Er stoppt das Spiel durch den Ruf: „Du hast gemogelt!“ Daraufhin dreht er die von seinem Vordermann abgelegte Karte um. Stimmt die Farbe nicht mit der verkündeten Farbe überein, so muss der Vordermann – weil er gemogelt hat – alle abgelegten Karten an sich nehmen.

Er beginnt dann sofort eine neue Mogelrunde, indem er eine beliebige der vier Farben nennt und dazu eine Karte ablegt. Stimmt die Farbe jedoch mit der verkündeten überein, so muss der „ungläubige“ Spieler alle abgelegten Karten an sich nehmen und die nächste Mogelrunde eröffnen.

Wer als erster seine Karten ablegen konnte, ist der Gewinner eines Spieles. Er bekommt von den anderen so viele Zählleinheiten ausbezahlt, wie diese noch Karten in der Hand haben.

SPIELEND: Man spielt eine vorher vereinbarte Anzahl von Spielen. Wer am Ende die meisten Zählleinheiten hat, ist Gesamtsieger. Gehen einem Spieler die Zählleinheiten aus, muss er ausscheiden.

Deutscher Schafkopf

Spieler: 4
Material: 32 Karten

Kartenwerte:

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

Die Zehn hat den Zählwert von 10, liegt aber in ihrem Stichrang unter König und Dame. Die 4 Buben in der Farbrangfolge Kreuz – Pik – Herz – Karo sind ständige Trümpfe. Die Trumpffarbe wird von Spiel zu Spiel neu bestimmt.

ZIEL DES SPIELS:

Wer Trumpf meldet, muss zusammen mit seinem Partner mindestens 61 Augen erreichen.

SPIELVORBEREITUNG UND SPIELVERLAUF: Für eine Spielrunde werden jeweils 2 Parteien durch das Los bestimmt. Alle Teilnehmer ziehen vom verdeckt aufgefächerten Kartenpack eine Karte. Die Besitzer der höchsten spielen gegen die Inhaber der niedrigsten Karten. Jeder Spieler bekommt $2 \times 4 = 8$ Karten. Dann prüft jeder Teilnehmer, ob er aufgrund seiner Handkarten mindestens fünf Trümpfe ansagen kann. Das ist möglich, wenn er zusammen mit mindestens einem Buben und einer beliebigen Farbe, die zur Trumpffarbe bestimmt werden könnte, fünf Trümpfe besitzt, z.B. Pik-Bube, Herz-Bube, Karo-König, Karo-Dame, Karo-Acht. Beginnend bei Vorhand melden die Spieler reihum die Trumpfzahlen. Jeder Spieler, der mindestens fünf Trümpfe besitzt, sagt: „Ich melde 5 Trümpfe“. Die Farbe wird nicht angesagt. Wer die höchste Trumpfzahl meldet, bestimmt die Trumpffarbe und beginnt das Spiel. Sagen zwei Spieler eine gleich hohe Trumpfzahl an, entscheidet die höhere Augenzahl der angesagten Trümpfe.

Erreicht keiner der vier Spieler fünf Trumpfkarten, bestimmt der Besitzer des Kreuz-Buben, der die höchste Trumpfkarte darstellt, die Trumpffarbe. Dieses Spiel ist ein sogenanntes „Zwangsspiel“ und wird anders berechnet. Der Besitzer der Trumpfkarte spielt als erster aus. Es herrscht Farb- und Stichzwang. Es muss Farbe bedient oder getrumpft werden. Wer beides nicht kann, darf beliebig abwerfen.

Abrechnung:

Gewonnene und verlorene Stiche werden in Strichen auf ein Blatt Papier gezeichnet. Die Trumpfpartei muss mindestens 61 Punkte erzielen, um zu gewinnen. In diesem Falle darf sie einen Strich an ihrem Schafkopf zeichnen. Verliert sie, bekommt die Gegenpartei an ihrem Schafkopf zwei Striche. Bei einem verlorenen Zwangsspiel darf die Gegenpartei nur einen Strich zeichnen. Gewinnt die Partei, die Trumpf angesagt hat, mit „Schneider“ (Gegner unter 30 Augen), so bekommt sie zwei Striche, verliert sie „mit Schneider“, darf die Gegenpartei 4 Striche machen. Gewinnt die Trumpfpartei mit „Schwarz“ (Gegner ohne Stich), darf sie einen Schafkopf aus neun Strichen malen; verliert sie „Schwarz“, bekommt die Gegenpartei einen Schafkopf.

Am Ende werden von den Parteien die Köpfe und die Striche begonnener Schafköpfe addiert. Jede Partei muss möglichst viele Schafköpfe einbringen.

ENDE DES SPIELS: Wer bei Spielende die meisten Schafköpfe vorweist, ist Sieger. Er erhält den gesamten Einsatz, der vor Spielbeginn für jeden Schafkopf vereinbart wurde, in Pfennigen oder Spielmarken ausbezahlt.

Patience Nr. 8

Spieler: 1
Material: Skatblatt

Benötigt werden 32 Karten. Acht Päckchen à 4 Karten werden gebildet. Jeweils die oberste Karte ist aufgedeckt. Sind unter den 8 Karten zwei gleichwertige (z.B. Damen), werden sie abgelegt und die darunterliegenden Karten aufgedeckt. Die Patience ist gelungen, wenn alle Karten abgelegt werden können.

Quartett

Spieler: 3-4
Material: Skatblatt

Bei diesem bekannten Spiel geht es darum, möglichst viele Quartette zu sammeln. Die Karten werden gleichmäßig verteilt. Der links vom Kartengeber sitzende Spieler fragt einen anderen Spieler nach einer Karte, die er zur Vervollständigung eines Quartettes braucht (z.B. vier Asse, vier Zehner, vier Buben...). Erhält er die Karte, darf er erneut einen Spieler nach einer Karte fragen. Besitzt der gefragte Spieler jedoch die gesuchte Karte nicht, so ist dieser mit dem Fragen dran usw. Vollständige Quartette dürfen sofort offen auf den Tisch gelegt werden. Gewonnen hat der Spieler, der zum Schluss die meisten Quartette ablegen konnte.

Verirrter König

Spieler: 3 und mehr
Material: Skatblatt, Korken, der unter einer Kerzenflamme angerußt wurde

Aus dem 32er Skatblatt werden der Herz-, der Karo- und der Pik-König herausgenommen und zur Seite gelegt. Im Spiel ist nur noch der Kreuz-König. Die verbleibenden 29 Karten werden dann gut gemischt und gleichmäßig an die Spieler verteilt. Je nach Spielerzahl kann es vorkommen, dass einige Spieler eine Karte mehr bekommen. Das gleicht sich aber im Laufe der Runden aus. Reihum darf nun immer ein Spieler seinem linken Nachbarn eine Karte ziehen, die dieser auch hergeben muss. Wer in seinen Karten ein Paar hat oder durch das Ziehen bekommt, kann dieses offen ablegen. (Paare sind z.B. zwei Damen, zwei Neuner, zwei Asse usw.) Wenn alle Paare abgelegt sind (insgesamt müssen es 14 Paare sein), bleibt nur noch der Kreuz-König übrig. Er ist der „verirrte König“. Der Besitzer bekommt mit dem angerußten Korken einen „Rippel“ auf die Nase. Wer nach einer vorher vereinbarten Anzahl von Runden die meisten „Rippel“ bekommen hat, ist der Verlierer.

Gänsespiel

Spieler: 2-4

Material: Spielplan, 1 Würfel, 4 Holzkegel.

ZIEL DES SPIELS: Wer zuerst das Zielfeld erreicht, ist Sieger.

SPIELVORBEREITUNG UND SPIELVERLAUF: Jeder Mitspieler erhält eine Spielfigur, die am Start aufgestellt wird. Der jüngste Teilnehmer beginnt, danach würfeln die Spieler reihum. Jeder zieht so viele Felder vor, wie er gewürfelt hat. Es können beliebig viele „Gänschen“ auf einem Feld stehen, ein „Schlagen“ gibt es nicht. Gerät ein „Gänschen“ auf ein Ereignisfeld (gekennzeichnet mit einer weißen Zahl in einem pinken Kreis), so muss der Spieler entsprechend der folgenden Spielanleitung verfahren:

- Feld 4: Die Gans entkommt dem Fuchs und darf vorrücken auf Feld 8.
- Feld 9: Das Gänschen wird gefangen genommen und muss so lange warten, bis eine „Sechs“ gewürfelt wird.
- Feld 13: Gegen den Igel gewinnt die Gans einen Wettlauf. Schnell vorrücken auf Feld 16.
- Feld 15: Die verlorene Feder muss gesucht werden. Eine Runde aussetzen.
- Feld 21: Fliegen geht schneller. Deshalb darf die Gans noch einmal würfeln.
- Feld 24: Das Gänschen hat sich erkältet und muss eine Runde lang im Bett bleiben.
- Feld 30: Die Gans nimmt einen Marienkäfer mit, der es eilig hat. Bis auf Feld 34 vorrücken.
- Feld 34: Fliegen geht schneller. Deshalb darf die Gans noch einmal würfeln.
- Feld 37: Wer zuviel gegessen hat, muss sich erst einmal ausruhen, uns schläft zwei Runden lang.
- Feld 40: Gänschen hat sich den Fuß verletzt und muss warten, bis die nächste Gans vorbeigezogen ist. Falls keine mehr kommt, eine Runde aussetzen.
- Feld 49: Mit dem Ballon kommt das Gänschen schneller voran und fliegt weiter auf die 53
- Feld 52: Die Gans hat sich verlaufen und findet auf Feld 43 wieder den Weg.
- Feld 57: Vor Vergnügen lacht sich das Gänschen halbtot. Bis es sich wieder erholt hat, muss es 2 x aussetzen.
- Feld 60: Sie ist zur schönsten Gans im Land gewählt worden. Zur Belohnung noch einmal würfeln.
- Feld 63: Wer dieses Feld als erster genau trifft, ist Sieger. Wer darüber hinaus würfelt, zieht um die restliche Augenzahl, wieder zurück.

SPIELEND:

Wer zuerst das Zielfeld erreicht, ist Sieger.

Einundzwanzig

Spieler: 2 und mehr

Material: 3 Augwürfel

Dieses Würfelspiel ist eine Variante von „Quinze“.

Gewonnen hat, wer genau 21 Augen erreicht oder den höchsten Wert darunter erzielt. Die erste Runde wird mit 3 Würfeln gespielt, die zweite Runde mit 2 Würfeln, und in der dritten Runde wirft man mit 1 Würfel.

Wer über 21 Augen würfelt, scheidet aus.

Fünfer-Spiel

Spieler: 2 und mehr
Material: 3 Augenwürfel

Jeder Spieler hat bis zu 10 Würfe. Es kommt darauf an, möglichst früh mit den 3 Würfeln genau 5 Augen zu erreichen. Gewonnen hat, wer dies mit den wenigsten Würfeln schafft.

Vabanquespiel

Spieler: 2 und mehr
Material: 5 Augenwürfel, Bleistift und Notizzettel, für jeden Spieler die gleiche Summe Zählleinheiten (z.B. Pfennige, Streichhölzer, Chips o.ä.)

ZIEL DES SPIELS: Jeder Spieler versucht, fünf nacheinander gewürfelte Augenzahlen mit Hilfe der vier Grundrechenarten so miteinander zu verknüpfen, daß ein möglichst hohes Ergebnis erreicht wird.

SPIELVORBEREITUNG UND SPIELVERLAUF:

Durch Würfeln um die höchste Zahl wird ein Spieler bestimmt, der als erster die „Bank“ übernimmt. Jeder Spieler gibt seinen Einsatz von 20 Zählleinheiten dem „Bankhalter“. Dieser beginnt nun der Reihe nach für jeden Spieler zu würfeln, indem er einen Würfel nach dem anderen auf den Tisch rollt.

Der Spieler, für den der „Bankhalter“ würfelt, muß dabei versuchen, unter Verwendung aller vier Grundrechenarten eine möglichst hohe Punktzahl zu erreichen. Er darf jedoch immer nur einmal addieren, subtrahieren, multiplizieren und dividieren, wobei die Reihenfolge keine Rolle spielt.

Hier ein Beispiel für ein Spiel:

Der „Bankhalter“ würfelt mit dem ersten Würfel „4“, mit dem zweiten „2“. Nach dem zweiten Wurf entscheidet der Spieler, welche Rechenart zwischen beiden Zahlen angewendet werden soll – er multipliziert die beiden Zahlen und erhält damit 8 (4×2).

Im dritten Wurf erreicht der „Bankhalter“ die „6“, welche der Spieler nach kurzer Überlegung hinzuaddiert:
 $8 + 6 = 14$.

(Für den vierten Wurf bleiben dem Spieler jetzt nur noch die Rechenoperationen „Subtrahieren“ und „Dividieren“!)
Der vierte Wurf bringt eine „4“, welche der Spieler subtrahiert: $14 - 4 = 10$. Dieses Ergebnis muß zum Schluß durch den Wert des fünften Wurfes, einer „2“, dividiert werden, wodurch sich das Ergebnis „5“ ergibt. Der „Bankhalter“ notiert sich in einer anfangs erstellten Spielerliste für den betreffenden Spieler die Zahl „5“ und beginnt dasselbe Spiel mit dem nächsten Spieler. Wer nach Ablauf einer Runde das höchste Endergebnis erreicht hat, darf den Gesamteinsatz nehmen. Er ist der Gewinner der Spielrunde. Eine neue Runde beginnt mit einem neuen „Bankhalter“

Höchste Hausnummer

Spieler: 2 und mehr
Material: 1 Augenwürfel, Papier und Stift

Es kommt darauf an, die höchste Hausnummer zu erreichen. Jeder hat 3 Würfe. Nach jedem Wurf muß er sofort entscheiden, ob die geworfene Augenzahl an die Einer-, Zehner- oder Hunderterstelle einer dreistelligen Zahl kommen soll. Wer anfangs eine „1“ wirft, wird sie an die Einerstelle setzen. Wer dagegen zuerst eine „6“ würfelt, wird sie sicher an die Hunderterstelle setzen. Man vereinbart vor dem Spiel eine bestimmte Anzahl von Runden und addiert die Hausnummern. Wer die höchste Gesamtsumme erzielt, ist der Gesamtsieger.

Lügenmäxchen

Ein lustiges, bayerisches Würfelspiel

Spieler: 2 und mehr
Material: 2 Augenwürfel, Würfelbecher, Zählleinheiten (z.B. Pfennige, Streichhölzer, Chips o.ä.), ein Bierfilz

Es können zwei oder mehr Personen mitspielen. Man braucht 2 Augenwürfel, den Würfelbecher und Zählleinheiten sowie ein Bierfilz. Ziel des Spieles ist es, entweder tatsächlich hohe Würfelkombinationen zu würfeln oder überzeugend vorzutäuschen, hohe Kombinationen gewürfelt zu haben.

Und so wird gespielt: Sämtliche Chips kommen in die Tischmitte. Es wird reihum gewürfelt. Jeder Spieler hat einen Wurf. Das Würfeln geht folgendermaßen:

Der Spieler stülpt den Becher mit den beiden Würfeln auf den Bierdeckel und schüttelt kräftig. Danach kippt er den Becher leicht an und sieht sich seinen Wurf so vorsichtig an, daß niemand sonst das Würfelergebnis erkennt. Nun übergibt er den Bierdeckel samt Würfelbecher seinem linken Nachbarn und sagt seine Würfelkombination laut an. Dabei kann er die Wahrheit sagen, er darf aber auch ein Wurfergebnis verkünden, das sich gar nicht unter dem Becher befindet.

Folgende Kombinationen können gewürfelt werden:

Der höchste Wurf ist das „Mäxchen“: 1 – 2

Dann kommen in absteigender Reihenfolge die Pasche: 6 – 6, 5 – 5, 4 – 4, 3 – 3, 2 – 2, 1 – 1

Nun kommen die Hausnummern, von der höchsten: 6 – 5

bis zur niedrigsten Hausnummer: 3 – 2 (Bei den Hausnummern setzt man immer die höhere Augenzahl vor die niedrigere.)

Der linke Nachbar – nach dem Erhalt der Würfel – zwei Möglichkeiten:

- a) Er glaubt die Ansage und beginnt nun seinerseits – ohne den Becher zu heben – kräftig zu schütteln. Anschließend guckt auch er verdeckt hinein, muß aber eine höhere Kombination als die erhaltene seinem linken Nachbarn weitergeben.
- b) Er glaubt die Ansage nicht. In diesem Falle darf er den Becher vor allen Spielern abheben und die Würfelkombination mit der erhaltenen Ansage vergleichen. Entspricht der Wurf der Meldung oder ist er gar höher, so muß der „Ungläubige“ eine Zählleinheit aus der Mitte nehmen. Wurde jedoch weniger geworfen als gesagt, so muß der „Lügner“ eine Zählleinheit nehmen.

Wer als erstes 5 Zählleinheiten vor sich liegen hat, ist der Verlierer und muß eine vorher vereinbarte „Strafe“ auf sich nehmen (z.B. einen Kopfstand vorführen oder jedem Mitspieler ein nettes Kompliment machen usw.).

Wer das „Lügenmäxchen“ (1 – 2) schafft, darf dieses öffentlich zeigen und aus der laufenden Runde ausscheiden.

Auf und ab

Ein lustiges, bayerisches Würfelspiel

Spieler: 2 und mehr

Material: 1 Augenzwürfel

Jeder Spieler schreibt die Zahlen von 1 bis 6 untereinander auf ein Stück Papier. Reihum wird gewürfelt. Die gewürfelte Augenzahl wird durchgestrichen. Wenn diese Zahl bereits durchgestrichen ist, muß man sie wieder neu aufschreiben. Gewinner ist, wer zuerst alle Zahlen durchstreichen konnte.

Art.Nr.: 60 611 1237

