

# **Spieleklassiker**

# **400**

## **Spielmöglichkeiten**

# 1. Nur keine Aufregung

Eines der beliebtesten Familienspiele.

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

## Ziel des Spieles:

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 Ruhebänk darf höchstens eine Figur stehen.

## Spielende:

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

# 2. Nur keine Aufregung – 2 x 2

Zu zweit ist man stärker!

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

## Ziel des Spieles:

Bei dieser Abwandlung von „Nur keine Aufregung“ spielen jeweils die zwei diagonal gegenüberliegenden 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.

## Spielende:

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

# 3. Mühle

Eines der ältesten Brettspiele

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

## Ziel des Spieles:

Durch geschicktes Setzen und Ziehen mit den eigenen Spielsteinen „Mühlen“ zu bilden und dem Gegner dadurch so viele Steine abzuzeigen, 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.

## Spielende:

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.

## 4. Dame

### Das Spiel der Burgfräulein im Mittelalter

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

#### Ziel des Spieles:

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 platzieren will, daß sie vom Gegner geschlagen werden kann.

## 5. Raubdame

### Dame verkehrt.

**Spieler:** Zwei  
**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.

## 6. Pyramiden-Dame

### Wer baut seine Pyramide am schnellsten wieder auf?

**Spieler:** Zwei  
**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.

#### Spielende:

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

## 7. Räuberdame

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

Vor Beginn des Spieles werden die Steine wie beim Damespiel auf die dunklen Felder gesetzt. Abwechselnd wird dann in schräger Richtung um ein Feld gezogen. Trifft man beim Ziehen auf einen gegnerischen Stein, und

das Feld hinter diesem ist frei, kann er durch Überspringen bezwungen werden. Es können auch mehrere gegnerische Steine bezwungen werden, vorausgesetzt, daß immer ein Feld dazwischen frei ist. Es kann auch im Zickzack übersprungen werden. Die übersprungenen Steine werden aber nicht herausgenommen, sondern bleiben auf dem Brett. Aufgabe ist es, so schnell wie möglich mit den eigenen Steinen auf die Ausgangsfelder des Gegners zu kommen, oder diesen so einzukreisen, daß er bewegungsunfähig wird.

---

## 8. Kesselschlacht

**Ein spannender Kampf auf dem Damebrett.**

**Spieler:** Zwei

**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“.

### Spielende:

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

---

## 9. Römische Dame

**Die italienische Version des Damespiels.**

**Spieler:** Zwei

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

### Spielvorbereitung und Spielverlauf:

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

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

---

## 10. Englische Dame

**Die englische Version des beliebten Spiels.**

**Spieler:** Zwei

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

### Spielvorbereitung und Spielverlauf:

Das Interessante an dieser Dame-Spielart ist, daß hier die Dame nicht nur vorwärts und rückwärts auf den schrägen Linien schlagen darf, sondern dies auch auf den waagrecht und senkrechten Linien tun kann. Ansonsten gelten die normalen Dame-Spielregeln.

---

## 11. Französische Dame

**Dame kurios!**

**Spieler:** Zwei

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

Man setzt auch hier wieder 12 Steine wie im deutschen Dame-Spiel. Die Steine dürfen auch hier nur vorwärts bewegt werden. Jedoch: Geschlagen werden darf nur rückwärts! Steine, die bis zur feindlichen Grundlinie vordrungen sind, werden in Damen verwandelt, die vorwärts und rückwärts ziehen und schlagen dürfen. Ansonsten gelten die normalen Dame-Spielregeln.

---

## 12. Hasami Yogi

**Ein reizvolles, altes japanisches Brettspiel.**

**Spieler:** Zwei

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

### Ziel des Spielles:

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 zustandekommen. 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.

---

## 13. Wolf und Schafe

**Wer ist schlauer – der Wolf oder die Schafe?**

**Spieler:** Zwei

**Material:** Spielplan „Dame“ sowie 4 helle und 1 dunkler Spielstein

### **Spielvorbereitung und Spielverlauf:**

Einer der beiden Spieler bekommt den dunklen Spielstein. Er ist der Wolf. Der andere Spieler bekommt die 4 hellen Steine. Er hat die Schafe. Das Ziel der Schafe ist es, den Wolf einzukreisen und ihn bewegungsunfähig zu machen. Der Wolf dagegen versucht, die Kette der 4 Schafe zu durchbrechen.

Die 4 Schafe werden auf die 4 dunklen Felder der ersten Spielreihe gestellt. Der Wolf steht zu Beginn des Spieles auf der gegenüberliegenden Seite, auf dem dunklen Eckfeld der ersten Reihe. Gespielt wird nur auf den dunklen Feldern.

Der Wolf darf mit dem Ziehen beginnen. Im Wechsel hat jeder Spieler immer nur einen Zug, wobei es dem Spieler mit den Schafen freigestellt ist, mit welchem Stein er jeweils seinen Zug macht. Der Wolf darf vorwärts und rückwärts ziehen, während die Schafe nur vorwärts ziehen können. Springen ist nicht erlaubt.

Der Wolf gewinnt, wenn er die Reihe der Schafe durchbrechen kann. Die Schafe gewinnen, wenn sie den Wolf so einkreisen, daß er nicht mehr ziehen kann.

---

## **14. Frösche und Kröten**

**Wer springt geschickter – die Frösche oder die Kröten?**

**Spieler:** Zwei

**Material:** Spielplan „Dame“ sowie 3 helle und 3 dunkle Spielsteine

### **Spielvorbereitung und Spielverlauf:**

Die Aufstellung der Spielsteine erfolgt so:

Die 3 hellen Steine kommen auf die Felder D8 – D7 – D6, Die 3 dunklen Steine auf die Felder D3 – D2 – D1.

Nun wird abwechselnd gezogen, jeweils ein Feld weit mit einem Stein. Weiß beginnt. Solange es möglich ist, darf nur vorwärts, d.h. in Richtung des Gegners gezogen werden. Es dürfen gegnerische Steine auch übersprungen werden, aber nur, wenn man direkt davor steht, und das Feld dahinter frei ist.

Ist das Vorwärtsziehen nicht mehr möglich, muß rückwärts gezogen oder gesprungen werden. Gewonnen hat derjenige, der als erster die 3 Ausgangsfelder des Gegners besetzt hat.

---

## **15. Eckdame**

**Auch unter dem Namen „Dame-Halma“ bekannt.**

**Spieler:** Zwei

**Material:** Spielplan „Dame“ sowie 9 helle und 9 dunkle Spielsteine

### **Ziel des Spieles:**

Jeder versucht, als erster die 9 dunklen Eckfelder des Gegners mit seinen Steinen zu besetzen.

### **Spielvorbereitung und Spielverlauf:**

Der Dame-Spielplan wird so aufgelegt, daß beide Spieler jeweils eine Ecke mit einem dunklen Feld vor sich liegen haben. Die 9 Spielsteine werden auf die dunklen Felder gesetzt; und zwar: 1 Stein in die Ecke und 3 Steine bzw. 5 Steine auf die beiden davorliegenden Reihen.

Man bewegt abwechselnd jeweils einen Stein um ein Feld. Es darf vorwärts und seitwärts gezogen werden – rückwärts jedoch nicht. Auch dürfen nach Belieben helle und dunkle Felder besetzt werden. Gegnerische Steine dürfen übersprungen werden, wenn das dahinterliegende Feld

frei ist. Geschlagen wird dabei aber nicht! Eigene Spielsteine können nicht übersprungen werden.

### **Spielende:**

Sieger ist, wer zuerst die 9 Felder des Gegners besetzt hat.

---

## **16. Einfache Charade**

**Ein Spiel, das Schwung in jede Party bringt.**

**Spieler:** Zwei und mehr

**Material:** Papier und Stift

Zwar kann man Charade zu zweit spielen, aber es macht weit mehr Spaß, so viele Mitspieler zu haben, daß zwei gleichgroße Gruppen gebildet werden können. Jede Gruppe denkt sich eine beliebig festgesetzte Anzahl von Begriffen aus (Hund, Schnee, Pilz, Koffer, etc...) und schreibt diese am besten auf einzelne, kleine Zettel. Reihum kommt dann jeder Mitspieler dran, die Begriffe pantomimisch vorzuführen. Es darf weder gesprochen, noch in die Luft geschrieben werden, es dürfen keine Gegenstände benutzt oder auf sie gezeigt werden.

Ein Pantomime der Gruppe A zieht einen Begriff von Gruppe B. Diesen muß er seiner eigenen Mannschaft vorspielen, die ihn innerhalb eines festgesetzten Zeitlimits erraten muß. Ideal ist eine Minute. Als Auswertung werden die benötigten Sekunden, die zum Erraten der Begriffe gebraucht werden, aufgeschrieben und addiert. Die gegnerische Mannschaft, die den jeweiligen Begriff kennt, verrät natürlich nichts.

Nach Ablauf der Zeit (egal, ob der Begriff erraten wurde oder nicht) spielt eine Person der Gruppe B seinen Mitratern einen Begriff vor, den sich Gruppe A ausgedacht und notiert hat. Es darf ruhig übertrieben werden in Mimik und Gestik, es darf sehr fantasievoll gespielt werden, damit die Mitrater möglichst schnell den Begriff erraten können. Die Rater sollten alle Möglichkeiten, die ihnen einfallen, sofort und laut in die Runde rufen. Die Mannschaft, die am Ende besser gespielt und geraten hat, hat gewonnen!

Nun viel Spaß bei diesem lustigen Spiel, das sich hervorragend für größere Runden von 8 – 16 Personen eignet.

---

## **17. Doppel-Charade**

**Die beliebteste Art dieses Spiele-Klassikers.**

**Spieler:** Zwei und mehr

**Material:** Papier und Stift

Diese Charade wird nach den gleichen Regeln wie die „Einfache Charade“ gespielt. Komplizierter werden nur die zu erratenden Begriffe. Es dürfen ausschließlich zusammengesetzte Wörter benutzt werden! Dazu sollte vorher festgelegt werden, ob eine bestimmte Anzahl an Wortteilen genommen wird, oder ob die Anzahl beliebig variieren darf.

### **Einige Beispiele:**

#### **Zwei Wortteile:**

Computergrafik, Lustgewinn, Turmfalke, Tatendrang, Mordskerl usw.

#### **Drei Wortteile:**

Kinderfahrrate, Wandregalbrett, Blumentopferde, Märchenbuchseite, Steigbügelriemen usw.

#### **Vier Wortteile:**

Papierschnidemaschinenmesser, Wärmeisolierverglascheiben, Kaminfegerzylinderhut,

Bergahornblattspitze usw.  
Hierzu darf der „Pantomime“ mit den Fingern anzeigen, welchen Wortteil er gerade vorführt, falls er den Begriff in Einzelteile zerlegt vorspielt. Kleine Hilfen wie Kopfnicken, wenn ein Teil des Begriffes erraten ist, oder andere, entsprechende Gesten sind erlaubt.  
Ein bißchen Anstrengung bedarf es schon – aber es bringt auch noch mehr Spaß!

## 18. Sprichwörter-Charade

**Nun wird es ganz schön knifflig!**

**Spieler:** Zwei und mehr

**Material:** Papier und Stift

Noch bessere Pantomimik wird den Mitspielern abverlangt, wenn es darum geht, ganze Sätze vorzuspielen. Hierbei kann es sich um

### Spruchwörter

(Morgenstund hat Gold im Mund, Wer andern eine Grube gräbt...),

### Liedanfänge

(Alle meine Entchen, Neue Männer braucht das Land...),

bekannte Buchtitel

(Die Schatzinsel, Per Anhalter durch die Galaxis...),

### Theaterstücke

(Romeo und Julia, Der Freischütz...)

oder

### Kinofilme

(Vom Winde verweht, Ein Schweinchen namens Babe...) handeln.

Die Charade behält ansonsten die Regeln der Grundform bei. Viel Spaß beim Ausdenken, Vorspielen und Erraten!

## 19. Pferderennen

**Der Klassiker!**

**Spieler:** Zwei bis vier

**Material:** Spielplan »Pferderennen«, je Spieler ein Halmkegel, 1 Augwürfel

An diesem beliebten Gesellschaftsspiel können sich bis zu vier Personen beteiligen. Jeder Spieler bekommt eine Spielfigur und setzt diese auf das Startfeld. Jeder Reiter erhält seine Startnummer, indem die einzelnen Bahnen von innen nach außen von 1 - 4 zu nummerieren sind. Grün hat 1, gelb 2, rot 3 und blau 4. Es wird in der Reihenfolge der Startnummern gewürfelt, und die Pferde rücken so viele Felder vor, als Augen geworfen werden. Kommt ein Pferd auf ein Feld mit Hindernis, so hat sich der betreffende Spieler nach der Spielanweisung zu richten. Spielen weniger als 4 Personen, so ist zu empfehlen, daß ein Spieler 2 oder gar 3 Pferde für sich laufen läßt; er würfelt dann für jedes seiner Pferde je einmal.

### Die Bedeutung der Felder:

**Startfeld:** Die Pferde dürfen nur starten, wenn die eigene Startnummer gewürfelt wird.  
(Man kann diese Regel nach gemeinsamer Vereinbarung auch weglassen.)

**Feld 6:** Das Pferd scheut vor der ersten Hürde und bricht aus! Zurück zum Startfeld!

**Feld 19:** Der Jockey kommt gut über das Hindernis und darf bis zu Feld 27 vorrücken.

**Feld 31:** Das Pferd ist gestürzt! Alle anderen Pferde ziehen vorbei! Ist das Pferd schon an letzter Stelle, so setzt der Spieler einmal mit dem Würfeln aus.

**Feld 42:** Das Pferd springt zu kurz und kommt nicht über die Mauer. Zurück nach Feld 32.

**Feld 52:** Das war ein prachtvoller Sprung!  
Vorrücken bis Feld 57!

**Feld 58:** Das Pferd scheut vor dem letzten Hindernis.  
Neuer Anlauf von Feld 53 aus!

Dieses Spiel kann durch einen Totalisator, d.h. Wettbetrieb erweitert werden, so daß alle gerade anwesenden Personen teilnehmen können. Es wird ein Buchmacher aufgestellt, der die einzelnen Beträge der einzelnen Wetter in eine Tabelle einträgt. Gewettet wird auf das Pferd, dem man am meisten Chancen zubilligt, Sieger zu werden. Unabhängig vom Wettbetrieb wird man dann das Pferderennen austragen. Der Gesamtbetrag wird nach dem Spiel auf den oder die erfolgreichsten Wetter im Verhältnis ihrer eingezahlten Wettbeträge verteilt.

## 20. Vogelhochzeit

**Ein beliebtes Spiel.**

**Spieler:** Zwei bis vier

**Material:** Spielplan „Vogelhochzeit“, 1 Augwürfel pro Spieler ein Halmkegel

### Spielvorbereitung und Spielverlauf:

Dieses Spiel wurde nach dem bekannten Volkslied zusammengestellt. Am Spiel können sich bis zu vier Personen beteiligen. Jeder Spieler erhält eine Spielfigur. Wer die höchste Zahl würfelt, darf beginnen. Das Spiel beginnt bei Feld Nr. 1.

„Ein Vogel wollte Hochzeit halten in dem grünen Walde...“

### Die Bedeutung der Felder:

**Nr. 5** Von der Liebe zur Braut entflammt, geht der Vogel jetzt aufs Standesamt. Für Schreibgebühr in dem Lokal, eine Marke in die Kasse zahl! (Als Zählleinheiten können auch Pfennige oder Streichhölzer verwendet werden.)

**Nr. 10** Die Kleinen seh'n, was dort geschieht und singen schnell ein Abschiedslied. Auch Du mußt ein Liedchen singen, Dein Stein kann sonst nicht weiterspringen.

„Die Amsel war die Braute, trug einen Kranz von Raute... Die Lerche, die Lerche, die führt die Braut zur Kerche.“

**Nr. 17** Langsam naht nun der Hochzeitszug, Brautjungfern führ'n nach Recht und Fug. Du mußt hier warten, liebes Kind, bis alle vorübergezogen sind.

„Der Auerhahn, der Auerhahn, das war der würd'ge Herr Kaplan...“

**Nr. 22** Mit würd'gem Schritt gibt das Geleite dem Brautpaar der Herr Pfarrer heute. Geh' dreimal um den Tisch herum, mit schweren Schritten: bum – bum – bum.

**Nr. 24** Der Glöckner zieht am Glockenstrang, die Zeit wird ihm dabei nicht lang. Hier wird der Spieler ungelogen von jedem an der Nase gezogen!

„Der Specht, der kocht das Hochzeitsmahl und frißt die besten Bissen all...“

**Nr. 27** Der Vogel kocht ein Süppchen fein und tut recht viele Würmer rein. Du mußt Dich auf den Boden legen und wie ein Würmchen

fortbewegen!

„Die Gänse und die Anten, das war'n die Musikanten...“

**Nr. 31** Mit Flöte, Geig', Harmonika spiel'n sie ihr lustig Tralala. Kannst Du jetzt nicht ein Liedchen pfeifen, mußt eine Marke aus der Tasche greifen.

„Der Pfau mit seinem stolzen Schwanz, der führt' die Braut zum ersten Tanz...“

**Nr. 36** Ihr könnt' hier auf dem Bilde seh'n, wie gravitatisch Pfauen geh'n. Kannst vorwärts auf die 39, doch weiter nicht, das wär zu fleißig.

„Der Kiebitz, der Kiebitz, der macht so manchen losen Witz...“

**Nr. 40** Am meisten lacht er selbst, der Wicht, schaut ihm ins lust'ge Angesicht. Ein Witzchen muß erzählen Du, ihr anderen lacht nur immerzu.

„Der Wiedehopf, der Wiedehopf, der schenkt der Braut 'nen Blumentopf...“

**Nr. 44** Die Blumen leuchten herrlich rot, die Braut freut drüber sich halbtot. Und weil die Blumen gar so schön, mußt Du auf 29 geh'n.

„Der Uhuhu, der Uhuhu, der macht die Fensterläden zu...“

**Nr. 48** Das Brautpaar ist nun ganz allein im stillen, beim Kämmerlein. Das Pärchen will gestört nicht sein, drum rück' auf 41 ein.

„Der Hahn, der krächte ‚Gute Nacht‘, da ward die Lampe ausgemacht...“

**Nr. 50** Das Spiel ist aus, ihr könnt jetzt geh'n: Im Dunkeln könnt ihr doch nichts seh'n. Wer erster auf der 50 hier, bekommt die ganze Kasse schier.

---

## 21. Puff

**Ein bekanntes Spiel aus dem Mittelalter.**

**Spieler:** Zwei

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

**Ziel des Spieles:**

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 liegen-

den Augen, sondern auch die unteren. In diesem Fall dürfen 4 Steine ins Spiel gebracht werden. Bei einem Ger-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 weiterücken, 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.

---

## 22. Taiga-Puff

**Die russische Version von Puff.**

**Spieler:** Zwei

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

**Spielvorbereitung und Spielverlauf:**

Es gelten die Regeln des normalen Puff mit folgenden Änderungen:

Hat ein Spieler 2 Steine gesetzt, kann er wählen, ob er gleich ziehen oder ob er weitere Steine nachsetzen will. Wird ein Stein geschlagen, muß dieser erst wieder eingesetzt werden, bevor man mit den restlichen Steinen wei-

terziehen kann. Alle anderen Spielregeln wie Einsetzen, Ziehen, Schlagen usw. bleiben wie bei Puff.

## 23. Langes Puff

**Beide marschieren in die gleiche Richtung!**

**Spieler:** Zwei

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

Eine Variante des normalen Puff ist das sogenannte lange Puff. Hierbei beginnen beide Spieler bei Zacke 1 und spielen bis Zacke 24.

Alle anderen Spielregeln, wie Einsetzen, Ziehen, Schlagen, Paschregel und Ausspielen entsprechen denen des oben beschriebenen Spieles.

## 24. Toccadille

**Eine andere Variante des Puffspieles.**

**Spieler:** Zwei

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

### **Spielvorbereitung und Spielverlauf:**

Gespielt wird ähnlich wie bei Puff. Alle Steine befinden sich zunächst außerhalb des Spielplanes. Pasch wird hierbei nur einfach (also nur die oberen sichtbaren Augen) gesetzt. Nach jedem Pasch wird nochmals gewürfelt. Auf der eigenen Einsatzseite dürfen keine Bänder gebildet werden. Ausgenommen hiervon sind die Zacken 12 und 13, die sogenannten Huckenzacken. Auf diesen Huckenzacken dürfen beliebig viele Steine stehen, allerdings niemals ein einzelner. Eine Hucke kann also zuerst nur durch ein Band besetzt werden.

Ein Spieler darf die Hucke auf der gegnerischen Seite (die Fremdhucke) grundsätzlich nicht betreten. Würfelt er aber eine Augenzahl, die es erfordert, die gegnerische Hucke zu besetzen, darf er von jedem Würfel ein Auge abziehen und die eigene Hucke anfahren. (Dieses aber nur, wenn er mit keinem anderen Stein in die eigene Hucke gelangen kann.) Geschlagene Steine werden bei Toccadille nicht vom Brett genommen, sondern durch Marken gekennzeichnet. Trifft man also auf einen einzelnen gegnerischen Stein, bleibt dieser auf seiner Position und ein einzelner Damestein wird als Marke an das Fußende der 1. Zacke gelegt. Mit jedem weiteren geschlagenen Stein wird die Marke um eine Zacke weitergezogen.

Es können (wie bei Puff) auch gleich mehrere gegnerische Steine geschlagen werden. Hier können dann auch entsprechende Punkte mit der Marke markiert werden. Wer mit seiner Marke zuerst die 12. Zacke erreicht, hat gewonnen. Ist der Gegner noch nicht über die 6. Zacke hinausgekommen, zählt der Gewinn doppelt. Ist der Gegner dagegen noch nicht über die 3. Zacke hinausgekommen, wird dreifach gerechnet, und wenn er noch keine Marke auf dem Brett hat, vierfach.

## 25. Zick-Zack

**Spieler:** Zwei

**Material:** Backgammon-Plan, 2 Augwürfel, 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 hinauszuerwerfen 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. Sitzen 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.

## 26. Revertier

**Etwas schwieriger, aber auch spannender als Puff!**

**Spieler:** Zwei

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

Auch Revertier wird in den Hauptzügen wie Puff gespielt. Beim Einsetzen werden allerdings zunächst alle Steine auf der ersten Zacke aufgebaut. Da aber (wie bei Toccadille) auf der eigenen Seite kein Band aufgebaut werden darf, ausgenommen die Hucken, ist das Einsetzen der geschlagenen Steine besonders schwierig. Es müssen immer freie Felder zum Einsetzen gefunden werden. Ansonsten gelten die Regeln des Puff.

## 27. Backgammon

**Die angelsächsische Form des Puff.**

**Spieler:** Zwei

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

Bei uns ist das Spiel „Puff“ nicht so bekannt. Wir sagen in der Regel Backgammon dazu. Backgammon unterscheidet sich von Puff im wesentlichen durch das Einsetzen der Spielsteine. Bei Backgammon werden die Steine nicht durch Würfel eingesetzt, sondern vor Beginn des Spieles nach folgen-



dem 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  
2 Steine auf Zacke 24  
5 Steine auf Zacke 13  
3 Steine auf Zacke 8  
5 Steine auf Zacke 6.

Der weitere Spielverlauf entspricht dem des Puff (Nr. 21).

## 28. Zehntausend

**Wer erreicht als erster die magische Zahl?**

**Spieler:** Zwei und mehr  
**Material:** 5 Augenzwürfel, Papier und Bleistift zum Notieren der Punktzahlen

### Ziel des Spieles:

Es geht darum, so schnell wie möglich 10.000 Punkte zu erwürfeln – natürlich mit veränderten Würfelergebnissen.

### Spielvorbereitung und Spielverlauf:

Es wird reihum mit 5 Würfeln gewürfelt. Gewinner eines Spieles wird derjenige, der als erster 10.000 Punkte erreicht. Dabei gelten folgenden Würfelergebnisse:

Die „1“ = 100 Punkte  
Die „5“ = 50 Punkte  
3 x „1“ = 1000 Punkte  
3 x „2“ = 200 Punkte  
3 x „3“ = 300 Punkte  
3 x „4“ = 400 Punkte  
3 x „5“ = 500 Punkte  
3 x „6“ = 600 Punkte  
Große Straße\* = 2000 Punkte

\*) Alle 5 Würfel zeigen Augenzahlen in einer Folge, z.B. 1-2-3-4-5 oder 2-3-4-5-6.

Jeder Spieler hat pro Runde bis zu drei Würfel. Dabei muß er nach jedem Wurf entscheiden, welche Würfel er stehen läßt, und mit welchen er weiterwürfelt. Stehendgelassene Würfel dürfen beim 2. oder 3. Wurf nicht mehr aufgenommen werden. Nach dem 3. Wurf werden die Punkte gezählt (z.B.  $3 \times 4 = 400$ ;  $1 \times 1 = 100$ , Einzelaugen werden nicht gezählt; ergibt insgesamt 500 Punkte in dieser Runde.)

### Spielende:

Wer als erster die Zahl 10.000 erreicht oder überschreitet, hat gewonnen. Das Spiel ist zu Ende.

## 29. Läusepiel

**Würfel und zeichnen!**

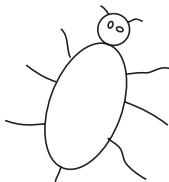
**Spieler:** Zwei und mehr  
**Material:** 1 Augenzwürfel, Bleistift und Papier für jeden Spieler

### Ziel des Spieles:

Wer zuerst die Laus gezeichnet hat, ist der Gewinner des Spieles.

### Spielvorbereitung und Spielverlauf:

In der Mitte des Tisches liegt für alle Mitspieler als Vorlage die Abbildung folgender Laus, die genau aus 13 Strichen gezeichnet werden



kann. Jeder Spieler wählt eine Zahl zwischen 1 und 6 und notiert sie auf seinem Notizzettel. Reihum wird nun gewürfelt, wobei jeder Spieler einen Wurf hat. Wirft ein Spieler die von ihm gewählte Zahl, so darf er auf seinem Zettel mit einem Strich einen der 13 Teile der Laus zeichnen, zuerst den Rumpf, dann den Kopf, die Augen, die Fühler, die Beine und zuletzt den Schwanz. Wer zuerst seine Laus komplett hat, gewinnt das Spiel.

## 30. Knubbel/Yatzy/Knobelix

... das „knifflige“ Würfelspiel.

**Spieler:** Zwei und mehr  
**Material:** 5 Augenzwürfel, Knubbel-Tabellen-Blätter, Bleistifte, Würfelbecher

### Ziel des Spieles:

Es geht darum, mit den 5 Würfeln die Kombinationen zu erwürfeln, die in der Tabelle des beiliegenden Knubbel-Blockes (Yatzy/Knobelix) angegeben sind.

### Spielvorbereitung und Spielverlauf:

Vor dem Spielen bekommt jeder Spieler ein Blatt mit einer Tabelle des Knubbel-Blockes (Yatzy/Knoblix). Sollten die Blätter ausgehen, kann man ja einen neuen Block besorgen.

Jeder Spieler erhält also eine Knubbel-Tabelle und versteht sie mit seinem Namen. 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.  $3 \times$  die „6“,  $1 \times$  die „1“ und  $1 \times$  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 nämlich 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 „Knubbel bzw. Yatzy/Knobelix“:**

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 „Knubbel“ 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 Spieles:**

Nach einer vorher vereinbarten Anzahl von Spielen (mit je 13 Runden) wird der Gesamtsieger ermittelt.

## **31. Chicago Nr. 1**

**Ein altbekanntes und beliebtes Würfelspiel.**

**Spieler:** Zwei und mehr

**Material:** 5 Augwürfel, Notizzettel, Bleistift

#### **Ziel des Spieles:**

Bei Chicago gewinnt der Spieler, der sich als erster die Punktsumme 1000 erwürfelt.

#### **Spielvorbereitung und Spielverlauf:**

Zunächst erstellt man eine Liste aller Spieler, in der die erreichten Punkte notiert werden.

Die „1“ zählt bei Chicago 100 Punkte, die „6“ zählt 60 Punkte. Alle anderen Augen werden normal gezählt. Jeder Spieler hat pro Runde maximal 3 Würfe. Dabei kann er dreimal hintereinander alle 5 Würfel verwenden, er kann aber auch günstige Würfel „stehenlassen“ und nur mit den Restwürfeln weitermachen. Würfel, die stehenbleiben, dürfen jedoch nicht wieder aufgenommen werden. Glaubt der erste Spieler einer Runde, bereits nach 2 Würfen oder gar nach dem 1. Wurf genug Punkte zu haben, kann er aufhören. Die folgenden Spieler haben dann ebenfalls nur zwei bzw. einen Wurf – wie der erste Spieler. Eine neue Runde wird durch den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn eröffnet, so daß reihum jeder einmal die Anzahl der Würfe einer Runde vorgeben kann. Jedem Spieler werden seine erreichten Punkte gutgeschrieben, bzw. zu seinem Vorunden-Ergebnis hinzuaddiert. Gewonnen hat, wer zuerst 1000 Punkte hat.

#### **Es gilt noch folgende Zusatzregel:**

Würfelt ein Spieler im ersten Wurf 2 Sechsen, so darf er eine „6“ in eine „1“ umwandeln.

## **32. Chicago Nr. 2**

**Spieler:** Zwei und mehr

**Material:** 3 Augwürfel, eine vorher vereinbarte Anzahl von Bierfilzen o.ä.

Chicago Nr. 2 ist eines der beliebtesten Würfelspiele.

Es können beliebig viele Personen mitspielen.

Es wird reihum gewürfelt. Jeder Spieler hat maximal drei Würfe offen. Wenn der erste Spieler einer Runde jedoch bei seinem 1. oder 2. Wurf eine relativ hohe Würfelsumme erreicht, dürfen alle folgenden Spieler dieser Runde auch nur einmal bzw. zweimal würfeln.

Der Spieler mit der niedrigsten Würfelsumme einer Runde bekommt ein Bierfilz. Dafür ist er als erster mit dem Würfeln für die nächste Runde an der Reihe. So setzt sich das Spiel fort, bis alle Bierfilze aufgeteilt sind.

Von diesem Zeitpunkt an gibt der „höchste Wurf“ einer Runde ein Bierfilz an den „niedrigsten Wurf“ ab. Wer zum Schluß alle Bierfilze besitzt, hat das Spiel verloren.

Der Wert der gewürfelten Augen ist folgendermaßen:

Eine „1“ = 100, eine „6“ = 60, alle übrigen Augen zählen nach ihrem Normalwert. Der höchstmögliche Wurf ist also 300 (3 x die „1“). Übertroffen wird dieser Wurf nur durch einen „Chicago-Wurf“ – einer 4, 5 und 6. Dieser Wurf ist nicht zu überbieten.

## **33. „Lügen“**

**Spieler:** Zwei und mehr

**Material:** 3 Augwürfel, Würfelbecher, Bierfilz

„Lügen“ wird ähnlich dem „Chicago Nr. 2“ geknobelt. Der Unterschied besteht nur darin, daß es einmal keinen „Chicagowurf“ gibt und zum zweiten, daß der Spieler seine geworfenen Augen nicht vorzeigt. Er hat seinem „Nachspieler“ gegenüber die Möglichkeit des „Lügens“. Die geworfene Zahl muß immer vom Nachspieler

überboten werden. Kann er das nicht, so wird er eine höhere Zahl „lügen“. Er übergibt seinem Nachspieler auf einem Bierfilz die mit dem Knobelbecher zugedeckten Würfel. Der Nachspieler „glaubt“ nun und versucht seinerseits (ohne die Würfel vorher angesehen zu haben), eine höhere Zahl zu würfeln, oder aber er will „sehen“. Stimmt jetzt die angegebene Augenzahl, und der Spieler hat nicht „gelogen“, bekommt der Nachspieler (der „sehen“ wollte) einen Bierfilz und beginnt mit einem neuen Wurf. Hat aber der Spieler „gelogen“, bekommt er den Bierfilz und fängt neu an. Verloren hat auch hier der Teilnehmer, der zum Schluß alle Filze hat.

## 34. Einundzwanzig

**Spieler:** Zwei und mehr  
**Material:** 3 Augenzwürfel

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.

## 35. Fünfer-Spiel

**Spieler:** Zwei und mehr  
**Material:** 3 Augenzwürfel

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 Würfen schafft.

## 36. Vabanquespiel

**Würfel und rechnen.**

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

### Ziel des Spieles

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 Würfel 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  $8 (4 \times 2)$ .

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“.

## 37. Max und Moritz

**Aufwürfeln und Abwürfeln.**

**Spieler:** Zwei und mehr  
**Material:** 3 Augenzwürfel, Würfelbecher, 28 Streichhölzer, Chips o.ä.

Es können zwei und mehr Personen mitspielen. Man braucht 3 Augenzwürfel, den Würfelbecher und 28 Zählleinheiten (z.B. Pfennige, Streichhölzer oder Chips). Das Spiel besteht aus **zwei** Teilen. Während des „**Aufwürfelns**“ sollte man hohe Kombinationen würfeln, um keine Zählleinheiten nehmen zu müssen. Beim „**Abwürfeln**“ sollte man ebenfalls höhere Kombinationen erreichen, um Zählleinheiten schnell wieder loszuwerden. **Und so wird gespielt:** Vor Spielbeginn werden die 28 Zählleinheiten in die Mitte des Tisches gelegt. Reihum wird dann mit dem Würfelbecher gewürfelt, wobei jeder Spieler pro Runde maximal 3 Würfe hat. Er kann nach dem ersten oder zweiten Wurf günstige Würfel „stehenlassen“, die danach aber nicht mehr aufgenommen werden dürfen. Erreicht er bereits nach dem 1. oder 2. Wurf eine gute Kombination, braucht er nicht alle Würfel durchzuführen.

Folgende Kombinationen können aus den drei Würfeln entstehen:

(Die höchsten Würfel dürfen immer an den Anfang gestellt werden!)

Kombination	Bezeichnung	Wert
6-6-6	Max und Moritz	12
5-5-5	Witwe Bolte	11
4-4-4	Meister Böck	10
3-3-3	Lehrer Lämpel	9
2-2-2	Onkel Fritz	8
1-1-1	Bauer Mecke	7
Von 6-6-5 bis 6-1-1	Hausnummer über 600	6
Von 5-5-4 bis 5-1-1	Hausnummer über 500	5
Von 4-4-3 bis 4-1-1	Hausnummer über 400	4
Von 3-3-2 bis 3-1-1	Hausnummer über 300	3
Von 2-2-1 bis 2-1-1	Hausnummer über 200	2

Die zwei Teile des Spieles:

### 1. Das „Aufwürfeln“

Wie die Tabelle zeigt, hat jede Kombination eine Bedeutung und ist bestimmte Zählleinheiten wert. Der höchste Wurf, dreimal die „6“, heißt „Max und Moritz“ und ist 12 Zählleinheiten wert. Die niedrigste Kombination ist die Hausnummer 2-1-1. Sie ist nur 2 Zählleinheiten wert. Der Spieler mit der niedrigsten

Kombination einer Runde muß aus der Mitte die Anzahl Zählerleinheiten nehmen, die seiner geworfenen Kombination entspricht. Der erste Teil wird so lange gespielt, bis keine Zählerleinheiten mehr in der Mitte liegen.

## 2. Das „Abwürfeln“

Es kommt nun darauf an, die Zählerleinheiten so schnell wie möglich wieder loszuwerden, d.h. in die Mitte zurückzulegen. Diesmal darf der Spieler mit der höchsten Kombination einer Runde so viele Einheiten in die Mitte zurücklegen, wie es seiner Kombination entspricht. Wer als erster keine Zählerleinheiten mehr besitzt, ist der Gewinner des Spieles.

**Hinweis:** Sollten zwei oder mehr Spieler gleiche Kombinationen gewürfelt haben, so müssen diese noch einmal würfeln, damit Eindeutigkeit erreicht wird.

## 38. Las Vegas

Ein echtes Glücksspiel.

**Spieler:** Zwei und mehr

**Material:** 3 Augwürfel und für jeden Spieler die gleiche Menge Zählerleinheiten (z.B. Pennige, Streichhölzer, Chips o.ä.)

Las Vegas ist ein reines Glücksspiel. Was man braucht ist Würfelglück... Die Spieler vereinbaren zunächst den Einsatz (z.B. 5 oder 10 Zählerleinheiten), der vor jedem Spiel von allen Spielern in die Mitte des Tisches gelegt werden muß. Dann wird reihum gewürfelt. Jeder Spieler hat zwei Würfel, die sich in folgender Weise gestalten:

**Der erste Wurf** wird mit zwei Würfeln durchgeführt.

Die beiden Augenwerte werden addiert.

Der **zweite Wurf** erfolgt mit dem dritten Würfel.

Die Summe der beiden ersten Würfel wird jetzt mit dem Wert dieses dritten Würfels multipliziert. Jeder Spieler merkt sich sein Endergebnis (als Gedächtnisstütze kann es auch notiert werden). Wer in einer Runde das höchste Ergebnis erzielt, darf den „Pott“ leeren. Der neue Einsatz wird gebracht, ein neues Spiel beginnt...

**Zur Verdeutlichung ein kurzes Beispiel:**

	1. Wurf	2. Wurf	Endergebnis
Spieler A:	3 + 4 = 7	2	7 x 2 = <b>14</b>
Spieler B:	6 + 2 = 8	4	8 x 4 = <b>32</b>
Spieler C:	5 + 3 = 8	1	8 x 1 = <b>8</b>

In diesem Falle hätte Spieler B den Pott gewonnen. Wer nach einer vereinbarten Anzahl von Runden die meisten Zählerleinheiten besitzt, gewinnt das Spiel.

**Ein wenig Statistik:**

Das höchste Ergebnis wäre  $6 + 6 = 12 \times 6 = \mathbf{72}$ , das niedrigste Ergebnis wäre  $1 + 1 = 2 \times 1 = \mathbf{2}$ .

## 39. Langsamer Heiner

**Spieler:** Zwei und mehr

**Material:** 1 Augwürfel

Jeder Spieler nennt eine Zahl zwischen 1 und 6 und versucht dann, diese Zahl möglichst schnell zu würfeln. Wer dazu am meisten Würfe benötigt, ist der „Langsame Heiner“ und hat verloren.

Man kann vor Beginn ausmachen, wie viele Runden man spielen möchte.

Wer zum Schluß am öftesten „Langsamer Heiner“ war, ist der Gesamtverlierer.

## 40. Die dumme Eins

**Spieler:** Zwei und mehr

**Material:** 1 Augwürfel, Papier und Stift

Jeder Spieler würfelt reihum, jeweils fünfmal. Die Summe der geworfenen Augen wird notiert. Wer jedoch eine „1“ würfelt, muß sofort mit dem Werfen aufhören. Nur die bis dahin addierte Summe gilt. Der Spieler mit der höchsten Gesamtsumme gewinnt das Spiel. Man kann auch mehrere Runden vereinbaren und dann den Gesamtsieger ermitteln.

## 41. Die schlimme Drei

**Spieler:** Zwei und mehr

**Material:** 1 Augwürfel, Papier und Stift

Jeder Spieler darf beliebig oft hintereinander würfeln. Die geworfenen Augen werden addiert. Wer dabei jedoch eine „3“ würfelt, verliert alle erreichten Punkte für diese Runde. Also frühzeitig aufhören! Es gewinnt der, der nach einer vereinbarten Anzahl von Runden die meisten Punkte erreicht hat.

## 42. Nackter Spatz

**Spieler:** Zwei und mehr

**Material:** 1 Augwürfel

Jeder Spieler würfelt für seinen rechten Nachbarn, dem er den Würfel vor die „Nase“ wirft. Dem Nachbarn gehört die geworfene Augenzahl – mit einer Ausnahme: Wer eine „1“ (den nackten Spatzen) würfelt, muß von seiner Summe einen Punkt abziehen. Gewonnen hat, wer nach 6 Runden die meisten Punkte hat.

## 43. Trumpf

**Spieler:** Zwei und mehr

**Material:** 1 Augwürfel

Ein Spieler würfelt und gibt damit den „Trumpf“ vor.

Diese Augenzahl soll man möglichst nicht werfen.

Anschließend hat jeder Spieler 10 Würfe. Es gewinnt, wer den „Trumpf“ nicht würfelt. Es verliert, wer den „Trumpf“ nach den wenigsten Würfen würfelt.

## 44. Himmel und Hölle

**Spieler:** Zwei und mehr

**Material:** 2 Augwürfel, Papier und Stift

Zunächst wird die Rundenzahl festgelegt und dann wird reihum mit beiden Würfeln gewürfelt. Bei jedem Wurf werden die obliegenden Augen („Himmel“) als Zehner, die unterliegenden Augen („Hölle“) als Einer gewertet. Hat z.B. jemand eine „6“ und eine „2“ geworfen, wird so gezählt:

1. Würfel „6“ oben = 60, „1“ unten = 1; zusammen 61.
  2. Würfel „2“ oben = 20, „5“ unten = 5; zusammen 25.
- Die Summe beider Würfel („Himmel und Hölle“) ist **86**. Wer nach der festgelegten Rundenzahl das höchste Gesamtergebnis erreicht, hat gewonnen.

## 45. Hoffentlich 5!

**Spieler:** Zwei und mehr

**Material:** 2 Augwürfel

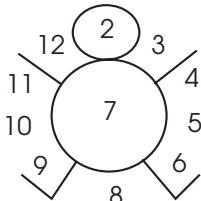
Zuerst wird die Rundenzahl festgelegt. Dann würfelt man

reihum. Gezählt werden nur die Fünfer (das „Händchen“) als 5 Augen. Ein Fünfer-Pasch gilt als  $5 \times 5 = 25$  Augen. Wer zum Schluß die meisten Punkte hat, gewinnt.

## 46. „Schluck Hansel“

**Spieler:** Zwei und mehr  
**Material:** 2 Augwürfel, je 4 Zählerleinheiten (Pfennige, Streichhölzer o.ä.)

„Schluck Hansel“ ist ein oberbayerisches Würfelspiel und auch heute noch dort sehr verbreitet. Gewürfelt wird mit zwei Würfeln. Zunächst wird der „Hansel“ (siehe Abb.) mit Kreide auf die Tischplatte gezeichnet. Jeder Spieler darf für jedes Spiel 4 Zählerleinheiten verwenden. Nun wird reihum gewürfelt, die geworfenen Augen der beiden Würfel addiert und auf die entsprechende Zahl beim „Hansel“, eine Zählerleinheit gesetzt. Ist die gewürfelte Zahl schon besetzt, darf der Spieler den Betrag einziehen und den Würfel an seinen Nebenmann weitergeben. Ausgenommen von dieser Regelung ist die Zahl „7“. Hier bleiben alle gesetzeten Zählerleinheiten stehen. Hat ein Spieler 4 Zählerleinheiten verbraucht, scheidet er aus. Wer zuletzt übrigbleibt, hat gewonnen und kassiert den ganzen „Schluck-Hansel“.



## 47. „Sultan“

**Spieler:** Zwei und mehr  
**Material:** 1 Augwürfel, 21 Streichhölzer

„Sultan“ ist ähnlich der „Pyramide“ und wird auch mit einem Würfel gespielt. Wer eine „6“ würfelt, ist „Sultan“ und schreibt seinen Mitspielern die zu werfenden Zahlen vor. Bei falschem Wurf zahlt der entsprechende Spieler ein vorher festgesetztes „Bußgeld“ in die Kasse des Sultans. Bei richtigem Wurf bekommt er ein Prämiengeld aus dessen Kasse. Wer eine „6“ würfelt, löst den Sultan ab und bekommt auch dessen „Sultanats-Kasse“.

## 48. Höchste Hausnummer

**Spieler:** Zwei und mehr  
**Material:** 1 Augwürfel, 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.

## 49. Niedrigste Hausnummer

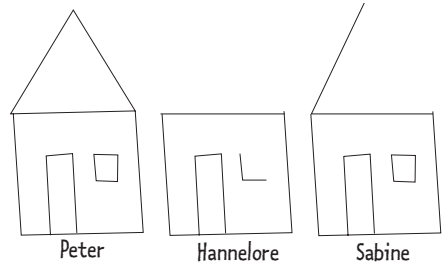
**Spieler:** Zwei und mehr  
**Material:** 1 Augwürfel, Papier und Stift

Das gleiche Spiel, nur mit umgekehrten Vorzeichen. Es gewinnt, wer mit 3 Würfeln die niedrigste Hausnummer zusammenstellen kann.

## 50. Häuser würfeln

**Spieler:** Zwei und mehr  
**Material:** 1 Augwürfel, Papier und Stift sowie Zählerleinheiten (Pfennige, Streichhölzer o.ä.)

Jeder Spieler wählt eine Glückszahl von 1 bis 6 und schreibt sie auf. Dann wird reihum gewürfelt. Jeder, der seine Glückszahl wirft, darf einen Teil seines Hauses zeichnen. Gewonnen hat, wer als erster alle 13 Teile seines Hauses gezeichnet hat. Die Verlierer zahlen an den Gewinner für jeden Strich, der an ihren Häusern noch fehlt, je eine Zählerleinheit.



Ein Haus hat insgesamt 13 Linien. Das Dach hat 2, der Grundaufbau 4, die Türe 3 und das Fenster 4 Linien.

## 51. Hölzer auswürfeln

**Links, rechts, geradeaus – die Hölzer müssen heim ins Haus!**

**Spieler:** Drei und mehr  
**Material:** 3 Augwürfel, 28 Streichhölzer

**Ziel des Spieles:**  
 Jeder Spieler versucht, seine erwürfelten Hölzchen so schnell wie möglich wieder loszuwerden.

**Spielvorbereitung und Spielverlauf:**  
 Zuerst werden die Hölzchen gleichmäßig an alle Spieler verteilt. Bleiben dabei welche übrig, kommen sie zur Seite. Nun wird – mit allen 3 Würfeln gleichzeitig – reihum gewürfelt. Jeder Spieler hat nur einen Wurf. Entscheidend sind die Augenzahlen auf den einzelnen Würfeln. Bei jeder geworfenen „1“ geht ein Hölzchen an den rechten Nachbarn, bei jeder „2“ geht eines an den linken Nachbarn. Bei jeder „6“ wandert ein Hölzchen ins „Haus“, d.h. in die Tischmitte. Alle anderen Werte (3-4-5) haben keine Bedeutung. Kann ein Spieler seine Schuld nicht mehr voll begleichen, wird erst eine „6“, dann eine „2“ und schließlich erst eine „1“ ausbezahlt. Wer kein Holz mehr hat, muß so lange pausieren, bis er durch seine Nachbarn wieder in den Besitz von Hölzchen kommt. Verlierer ist, wer das letzte Hölzchen hat, während alle übrigen schon ins „Haus“ gewandert sind.

## 52. Max

**Wer wagt, gewinnt!**

**Spieler:** Zwei und mehr  
**Material:** 3 Augwürfel, und für jeden Spieler die gleiche Menge Zählerleinheiten (z.B. Pfennige, Streichhölzer, Chips o.ä.)

Es können zwei und mehr Personen mitspielen. Man braucht 3 Augwürfel, den Würfelbecher und Zählerleinheiten (z.B. Pfennige, Streichhölzer oder Chips).

Das Ziel des Spieles ist es, mit drei Würfeln die höchste Kombination zu erreichen.

Folgende Würfelkombinationen sind möglich:

Kombinationen	Bezeichnung	Wert
1-1-1	General Max	1. Rang
1-1-6 bis 1-1-2	Max mit Sechs, Max mit Fünf usw.	2.–6. Rang
6-6-6 bis 2-2-2	„Harte Sechser“ bis „Harte Zweier“	7. – 11. Rang
6-5-4 bis 3-2-1	Straßen, d.h. lückenlose Folgen	12. – 15. Rang
6-6-5 bis 6-6-1	Sechser-Pasche	16. – 20. Rang
5-5-6 bis 5-5-1	Fünfer-Pasche	21. – 25. Rang
4-4-6 bis 4-4-1	Vierer-Pasche	26. – 30. Rang
3-3-6 bis 3-3-1	Dreier-Pasche	31. – 35. Rang
2-2-6 bis 2-2-1	Zweier-Pasche	36. – 40. Rang

**Und so wird gespielt:** Der erste Spieler legt vor und bestimmt, mit wie vielen Würfeln die Vorgabe zu erreichen ist. Erzielt er z.B. einen „Max mit Fünf“ in zwei Würfeln, so kann diese Kombination nur durch einen „Max mit Sechs“ oder einen „General Max“ geschlagen werden, natürlich auch nur mit zwei Würfeln.

**Andere Möglichkeit:** Man erzielt ebenfalls einen „Max mit Fünf“, jedoch mit nur einem Wurf. Mehr als drei Würfe dürfen nicht vorgelegt werden. Wenn alle Spieler einer Runde versucht haben, die vorgelegte Kombination zu übertreffen oder die gleiche Kombination mit weniger Würfeln zu erreichen, kommt der nächste Spieler mit dem Vorlegen an die Reihe. Wichtig: Man darf bei diesem Spiel „gute“ Würfel „stehen“ lassen, d.h. man würfelt nach dem ersten oder zweiten Wurf nur noch mit zwei oder einem Würfel weiter, um eine gute Kombination zu erreichen.

**Wertung:** Nach jeder Spielrunde erhält der Spieler, der die höchste Kombination erreicht hat, von allen anderen Spielern eine vorher ausgemachte Menge Zählheiten. Man spielt eine bestimmte Anzahl von Runden und ermittelt so den Gesamtgewinner.

## 53. Verflixte 66

**Glück muß man haben!**

**Spieler:** Zwei und mehr

**Material:** 3 Augenzwürfel

**Ziel des Spieles:**

Die Zahl 66 muß genau erreicht werden.

**Spielverlauf:**

Es wird reihum jeweils mit 3 Würfeln gleichzeitig gewürfelt. Jeder Spieler hat dabei einen Wurf. Die geworfenen Augenzahlen aller Teilnehmer werden laufend addiert. Wird dabei die Zahl 60 überschritten, darf der Spieler, der an der Reihe ist, mit nur einem Würfel weitermachen.

Es geht darum, die Zahl 66 genau zu treffen.

Überschreitet ein Spieler mit seinem Wurf diese Endzahl, werden die Würfe der nächsten Spieler von der Gesamtsumme abgezogen, bis man wieder unter 66 gelangt.

Erst dann werden die Würfe wieder addiert. Dies geht so lange, bis ein Spieler mit seinem Wurf die Endzahl genau trifft. Er hat dann das Spiel gewonnen. Man kann vor Beginn mehrere Runden vereinbaren. Wer zum Schluß am häufigsten gewonnen hat, ist der Gesamtsieger.

## 54. Gerneklein

**Ein unterhaltsames Würfelspiel.**

**Spieler:** Zwei und mehr

**Material:** 3 Augenzwürfel, Papier und Stift

**Ziel des Spieles:**

Wer sehr häufig eine „2“ oder eine „5“ würfelt, hat große Chancen zu gewinnen.

**Spielvorbereitung und Spielverlauf:**

Es wird reihum gewürfelt. Jeder Spieler hat einen Wurf mit den 3 Würfeln. Die Augen der 3 Würfel eines Wurfes werden addiert und in die Spielerliste beim betreffenden Spieler eingetragen. Wer eine „2“ oder eine „5“ wirft, darf sie von der Augensumme abziehen. Minusbeträge gelten nicht, der niedrigste Wert ist 0.

**Spielende:**

Wer nach Ablauf einer vorher vereinbarten Anzahl von Spielrunden die niedrigste Gesamtsumme hat, ist der „Gerneklein“ und hat das Spiel gewonnen.

## 55. Kaiser Nero

**Spieler:** Zwei

**Material:** 3 Augenzwürfel

Ein Knobelenspiel für zwei Spieler. Geworfen wird mit 3 Würfeln und zwar abwechselnd, bis einer der beiden Spieler eine „6“ erzielt hat. Dieser läßt den Sechserwürfel liegen und versucht, mit zwei weiteren Würfeln mit den beiden restlichen Würfeln ein möglichst hohes Zusatzergebnis zu erzielen. Ist z.B. beim ersten Wurf eine „6“ gefallen und beim zweiten Wurf eine „5“ und eine „2“, kann der Spieler die „5“ liegenlassen und nur noch die „2“ verbessern. Er kann aber auch den letzten Wurf mit beiden Würfeln machen.

Wer nach einer vereinbarten Anzahl von solchen Sechserwürfen die höchste Augenzahl zusammenbringt, gewinnt.

## 56. Sprung ins Wasser

**Spieler:** Drei und mehr

**Material:** 1 Augenzwürfel

Zu Beginn des Spieles nennt ein Spieler eine Zahl unter 30. Im Uhrzeigersinn würfelt nun jeder reihum einmal, wobei die Ergebnisse immer zur Summe aller bisherigen Würfe addiert werden. Erreicht ein Spieler die genannte Zahl oder kommt darüber, springt er „ins Wasser“ und muß ausscheiden. Vorher muß er aber noch die nächste Zahl für den nächsten „Sprung ins Wasser“ nennen. Diese darf aber um höchstens 30 über der zuerst genannten Zahl liegen. Danach wird weitergewürfelt und weiter zusammengezählt. Wer die zweite Zahl erreicht oder übertrifft, muß ebenfalls ausscheiden. Er nennt dann die Zahl, die als dritte die Zahl für den „Sprung ins Wasser“ ist. Gewonnen hat, wer zuletzt übrigbleibt.

## 57. Ramba Zamba

**Spieler:** Zwei und mehr

**Material:** 3 Augwürfel, Notizzettel, Bleistift

### Ziel des Spieles:

Es geht darum, die drei hintereinander geworfenen Augenzahlen so in die dreistellige Stellenwerttafel einzutragen, daß eine möglichst hohe Zahl entsteht.

### Spielvorbereitung und Spielverlauf:

Vor Spielbeginn wird eine Teilnehmerliste in folgender Art angefertigt:

Reinhard			Erwin			Birgit			Ingrid		
H	Z	E	H	Z	E	H	Z	E	H	Z	E

Der erste auf der Liste beginnt mit dem Würfeln, indem er einen Würfel nach dem anderen auf den Tisch rollt. Er muß sich nach jedem gefallenem Würfel entscheiden, in welche der Spalten er die Augenzahl notieren möchte: In die Spalte „H“ (Hunderter), in die Spalte „Z“ (Zehner) oder in die Spalte „E“ (Einer). Auf diese Weise entsteht nach dem dritten und letzten Wurf eine **dreistellige** Zahl, die so hoch wie möglich sein sollte.

Die höchste erreichbare Zahl ist 666, die niedrigste ist 111. Wirft der Spieler mit dem ersten Würfel eine Sechs, so wird er diese Augenzahl natürlich bei den Hundertern eintragen. Wirft er anfangs eine niedrige Augenzahl, trägt er sie wohl bei den Zehnern oder Einern ein – in der Hoffnung, beim nächsten Wurf besser zu sein. So wird reihum gewürfelt. Nach einer vorher vereinbarten Anzahl von Runden zählt jeder Spieler seine Zahlen zusammen. Wer die höchste Gesamtsumme erreicht, ist der Gewinner von „Ramba-Zamba“.

## 58. Killroy

### Für Schnellrechner!

**Spieler:** Zwei und mehr

**Material:** 3 Augwürfel, Würfelbecher, 50 Zählleinheiten (z.B. Pfennige, Streichhölzer, Chips o.ä.)

Es können zwei und mehr Personen mitspielen. Man braucht 3 Augwürfel, den Würfelbecher und 50 Zählleinheiten. Ziel des Spieles ist es, die geworfenen Augen der 3 Würfel mit Hilfe der vier Grundrechenarten so geschickt zu verknüpfen, daß man die Zahl **15** erreicht oder möglichst nahe heran kommt. Und so wird gespielt: Durch Würfeln um die höchste Zahl wird ein Spieler bestimmt, der die Rolle des Spielleiters übernimmt. Alle Zählleinheiten befinden sich in der Mitte des Tisches. Der Spielleiter schüttelt die 3 Würfel im Becher gut durch und macht den Wurf für das erste Spiel. Aufgabe der Spieler ist es nun, möglichst schnell mit Hilfe von Addition, Subtraktion, Multiplikation oder Division die 3 Würfel günstig zu verknüpfen. Dabei kommt es darauf an, die Zahl 15 genau zu treffen bzw. ihr sehr nahe zu kommen.

### Beispiel:

Der Spielleiter würfelt 3 – 2 – 5.

Spieler A rechnet so:  $3 + 5 = 8$   $8 \times 2 = 16$   
Er ruft sofort „16“!

Spieler B rechnet so:  $3 \times 2 = 6$   $6 + 5 = 11$   
Er ruft sofort „11“!

Spieler A hätte gewonnen, denn er kam der Zahl 15 näher als Spieler B. Er bekommt 8 Zählleinheiten.

### Die Gewinnquoten errechnen sich folgendermaßen:

Ergebnis der math. Verknüpfung	Gewinn
15	10 Zählleinheiten
14 oder 16	8 Zählleinheiten
13 oder 17	6 Zählleinheiten
12 oder 18	4 Zählleinheiten
11 oder 19	2 Zählleinheiten
Unter 10 oder über 20	0 Zählleinheiten

Hat ein Spieler falsch gerechnet oder einen Augenwert doppelt verwendet, muß er als Strafe von seinen Zählleinheiten (falls er welche besitzt) das, was er gewonnen hätte, in die Tischmitte zurücklegen. Wenn alle Zählleinheiten verteilt sind, ist das Spiel beendet. Wer zum Schluß am meisten Zählleinheiten besitzt, hat das Spiel gewonnen. Ein neues Spiel beginnt...

## 59. Alle Neune

### Auf und ab – wer schafft's als erster?

**Spieler:** Zwei und mehr

**Material:** 2 Augwürfel, Würfelbecher, 9 Streichhölzer

### Ziel des Spieles:

Jeder versucht, seine in der ersten Spielphase erworbenen Hölzchen in der zweiten Phase so schnell wie möglich wieder loszuwerden.

### Spielvorbereitung und Spielverlauf:

Zu Beginn werden die 9 Hölzchen in die Tischmitte gelegt. Jeder Spieler hat pro Runde einen Wurf mit beiden Würfeln. Erreicht er mit diesem Wurf mehr als 9 Augen, muß er so viele Hölzchen nehmen, wie er über der „9“ liegt. Bei einer „10“ nimmt er 1 Hölzchen, bei einer „11“ nimmt er 2 und bei einer „12“ nimmt er 3 Hölzchen. Bei einem Wurf mit 9 Augen und darunter braucht er nichts zu nehmen, der nächste Spieler ist an der Reihe. Das geht so lange, bis alle Hölzchen verteilt sind. Nun kommt die zweite Spielphase: Alle Spieler, die keine Hölzchen bekommen haben, scheiden nun aus. Das Würfeln geht weiter wie in der ersten Phase – mit einem Unterschied: Die Punkte, die jetzt über der „9“ liegen, werden umgekehrt gewertet, d.h. die Hölzchen dürfen wieder zurückgelegt werden.

### Spielende:

Wer als erster seine Hölzchen wieder los hat, ist der Gewinner. Das Spiel ist dann zu Ende.

## 60. Unter Zehn gewinnt

### Wer gewinnt die meisten Chips?

**Spieler:** Drei und mehr

**Material:** 3 Augwürfel, 50 Zählleinheiten (Chips, Streichhölzer, Pfennige o.ä.)

Zuerst werden alle Zählleinheiten gleichmäßig unter den Spielern verteilt. Danach wird ein Bankhalter ausgelost. Dieser würfelt während des Spieles für alle und hat außerdem die Aufgabe, die Gewinne zu verteilen und verlorene Zählleinheiten einzukassieren. Er darf auch den Höchststeinsatz festlegen, der für das gesamte Spiel gilt. Vor jedem Spiel machen alle Spieler – mit Ausnahme des Bankhalters – ihre Einsätze, d.h. jeder legt aus seinem Vorrat so viele Zählleinheiten vor sich hin, wie er glaubt, riskieren zu können. Dann macht der Bankhalter den ersten Wurf mit den drei Würfeln. Ist dieser unter 10 Augen, gewinnen alle Spieler den Betrag, den sie gesetzt hatten. Der Bankhalter muß ausbezahlen. Ab 10 Augen gewinnt der Bankhalter und kassiert alle Einsätze. Der Bankhalter gibt die Bank nach 5 Spielen an den nächsten Spieler ab. Wenn jeder Spieler einmal Bankhalter war, ist das Spiel zu Ende. Wer dann am meisten Chips besitzt, hat das Spiel gewonnen.

## 61. Die gute Zehn

### Würfelergebnisse richtig plazieren!

**Spieler:** Zwei und mehr

**Material:** 3 Augenzwürfel, Würfelbecher, Papier und Stift

#### Ziel des Spieles:

Möglichst hohe Würfelergebnisse erzielen und diese geschickt multiplizieren. Wer dies schafft, ist dem Sieg sehr nahe!

#### Spielvorbereitung und Spielverlauf:

Zu Beginn schreibt jeder Spieler unter seinem Namen die Zahlen von 1 bis 10 untereinander auf. Dann wird reihum mit den drei Würfeln gewürfelt. Jeder Spieler hat pro Runde einen Wurf, mit dem er eine Würfelsumme zwischen 3 und 18 erzielen kann (Augenwerte addieren!). Die erreichte Augenzahl muß von jedem Spieler jedesmal hinter eine der 10 Zahlen gesetzt werden. Dazwischen kommt ein Malzeichen, was bedeutet, daß aus beiden Zahlen das Produkt gebildet werden muß.

#### Zur Verdeutlichung ein Beispiel:

Spieler A:	Spieler B:
1 x 5 = 5	1 x 7 = 7
2 x 9 = 18	2 x 6 = 12
3 x 15 = 45	3 x 17 = 51
4 x 8 = 32	4 x 4 = 16
5 x 10 = 50	5 x 11 = 55
6 x 18 = 108	6 x 7 = 42
7 x 5 = 35	7 x 17 = 119
8 x 15 = 120	8 x 13 = 104
9 x 16 = 144	9 x 15 = 135
10 x 14 = 140	10 x 11 = 110
Summe: <b>697</b>	Summe: <b>651</b>

In diesem Beispiel gewinnt Spieler A.

Nach Ablauf von 10 Runden stehen bei allen Spielern hinter den 10 Zahlen die jeweiligen Würfelsummen sowie die errechneten Produkte. Diese Produkte werden addiert, wodurch man die Endsumme eines Spielers ermittelt. Der Spieler mit der höchsten Gesamtsumme gewinnt. Die Kunst dieses Spieles besteht darin, von Anfang an die gewürfelten Ergebnisse hinter die richtigen Zahlen zu setzen, um ein möglichst hohes Produkt zu erhalten. Hohe Würfelergebnisse setzt man demnach mehr hinter die hohen Zahlen, weil beispielsweise zehnmal 17 wesentlich mehr ergibt als dreimal 17.

## 62. Lügenmäxchen

### Ein lustiges, bayerisches Würfelspiel

**Spieler:** Zwei und mehr

**Material:** 2 Augenzwürfel, Würfelbecher, Zählleinheiten (z.B. Pfennige, Streichhölzer, Chips o.ä.), ein Bierfilz

Es können zwei oder mehr Personen mitspielen. Man braucht 2 Augenzwürfel, 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 Wurfresultat 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:**

- 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.
- 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.



## 63. Las Vegas Nr. 1

**Spieler:** Drei und mehr

**Material:** 2 Augwürfel, Papier, Bleistift, Zählleinheiten

Das abgebildete Schema mit den Zahlen 2 bis 12 wird groß auf ein Blatt Papier übertragen. Die Zahlen bilden das Einsatzschema zu diesem Spiel. Jeder Spieler bekommt nun ungefähr 30 Zählleinheiten. Vor Spielbeginn wählt man einen Bankhalter. Nur dieser würfelt, die anderen Spieler legen vor dem Wurf beliebig viele Zählleinheiten auf eine oder mehrere Zahlen des Schemas.

7	
2	3
4	5
6	8
9	10
11	12

Jeder muß sich seinen Einsatz merken. Danach würfelt der Bankhalter mit beiden Würfeln zugleich und stellt die Summe fest. Ist es eine Zahl der linken Spalte, kassiert er sämtliche Einsätze links einschließlich der „7“. Die Einsätze der rechten Spalte dagegen muß er aus eigener Kasse verdoppeln. Genau umgekehrt wird verfahren, wenn eine Zahl der rechten Spalte gewürfelt wurde. Alle Einsätze rechts einschließlich der „7“ werden kassiert, alle Einsätze links verdoppelt. Fällt beim Wurf die Summe „7“, werden die Einsätze auf diesem Feld vom Bankhalter verdreifacht, alle anderen Einsätze darf er kassieren. Nach jedem Wurf können die Gewinner ihre Einsätze nehmen, stehenlassen oder auf andere Felder setzen. Auch alle anderen können erneut für die zweite Runde setzen. Nach einer vereinbarten Zahl von Runden wechselt die Bank an den nächsten Spieler.

## 64. Gerade oder ungerade

**Spieler:** Zwei und mehr

**Material:** 2 Augwürfel

Ob „Gerade“ oder „Ungerade“ gewinnt, entscheidet der erste Würfler vor jeder Spielrunde. Einer nach dem anderen würfelt dann zugleich mit beiden Würfeln. Bei „Gerade“ müssen beide Würfel gerade Zahlen zeigen, z.B. 2, 4 oder 6. Bei „Ungerade“ gewinnen zwei ungerade Zahlen, z.B. 1, 3 oder 5. Erfüllen mehrere Spieler diese Bedingung, gewinnt die höchste Summe. Der Gewinner bestimmt für die nächste Runde, ob gerade oder ungerade Zahlen gewinnen, und würfelt als erster.

## 65. Saubermachen

**Spieler:** Zwei und mehr

**Material:** 2 Augwürfel, Stift oder Kreide

Mit zwei Würfeln wird reihum gewürfelt. Jeder Spieler hat einen Wurf. Wer bei einem Durchgang die niedrigste Würfelsumme erreicht hat, malt mit einer Kreide oder einem Stift einen Punkt auf den Tisch bzw. ein Stück Papier. Demnach stehen nach 10 Runden 10 Punkte auf dem Tisch. Und nun wird „saubergemacht“.

Jeweils der Spieler mit der höchsten Würfelsumme darf jetzt einen Punkt wegwischen bzw. durchstreichen. Wer den letzten Punkt wegwischt, gewinnt das Spiel. Wer bei der ersten Halbzeit keinen Punkt aufmalen konnte, scheidet übrigens beim „Saubermachen“ aus und kann nicht gewinnen.

## 66. Plus-Minus

**Spieler:** Zwei und mehr

**Material:** 2 Augwürfel, pro Spieler 15 bis 20 Zählleinheiten (Pfennige, Streichhölzer o.ä.)

Jeder Spieler bekommt 15 (nach Vereinbarung auch mehr) Zählleinheiten. Der Spielbeginner wird ausgelost. Der erste Spieler würfelt mit einem Würfel und läßt diesen liegen. Sein linker Nachbar würfelt dann mit dem zweiten Würfel. Dann wird die Differenz errechnet, und der Spieler mit dem höheren Wurf bekommt vom anderen für jeden Punkt, den er mehr hat, eine Zählleinheit. Danach würfelt der nächste Spieler und verrechnet den Unterschied wieder mit seinem linken Nachbarn. So geht es reihum weiter. Sobald ein Spieler keine Zählleinheiten mehr hat, muß er ausscheiden. Wer zum Schluß als letzter übrigbleibt, hat das Spiel gewonnen. Man kann auch so lange spielen, bis man eine vorher vereinbarte Anzahl von Runden absolviert hat. Der Spieler mit den meisten Zählleinheiten ist dann der Gewinner.

## 67. Sechsendsechzig

**Nicht zu verwechseln mit dem Kartenspiel!**

**Spieler:** Zwei und mehr

**Material:** 3 Augwürfel, pro Spieler 5 Streichhölzer

**Ziel des Spieles.**

Man sollte nicht derjenige sein, der die Zahl 66 als erster überschreitet.

**Spielvorbereitung und Spielverlauf:**

Jeder Spieler hat einen Wurf, bei dem er die 3 Würfel gleichzeitig wirft. Die Augen eines Wurfes werden addiert und dem Ergebnis des vorigen Spieles hinzugefügt. Auf diese Weise wird das Gesamtergebnis immer höher und nähert sich langsam der magischen Zahl 66. Der Spieler, der diese Zahl zuerst erreicht oder überschreitet, verliert und muß eines seiner 5 Hölzchen in einen „Pott“ zahlen. Der Verlierer beginnt das nächste Spiel. Wer wohl dieses Mal der Unglückliche ist...?

**Spielende:**

Man spielt so lange, bis einer keine Hölzchen mehr hat. Wer zu diesem Zeitpunkt noch am meisten Hölzchen hat, ist der Gewinner.

## 68. Teilen

**Wer schafft die 10 Punkte als erster?**

**Spieler:** Zwei und mehr

**Material:** 2 Augwürfel, 50 Zählleinheiten (z.B. Pfennige, Streichhölzer, Chips o.ä.)

**Ziel des Spieles:**

Durch glückliches Würfeln als erster 10 Zählleinheiten zu gewinnen.

**Spielvorbereitung und Spielverlauf:**

Zu Beginn des Spieles werden die Zählleinheiten in die Mitte des Tisches gelegt. Nun beginnt der erste Spieler mit dem Würfeln. Jeder hat dabei zwei Würfe, den ersten

mit 2 Würfeln, den zweiten mit einem Würfel. Läßt sich die addierte Augenzahl des ersten Wurfes ohne Rest teilen, erhält der betreffende Spieler eine Zählleinheit. Wer als erster 10 Zählleinheiten erreicht hat, ist der Gewinner des Spieles.

## 69. Pasch

### Ein beliebtes Würfelspiel.

**Spieler:** Zwei und mehr  
**Material:** 2 Augenzwürfel, Würfelbecher, 50 Zählleinheiten (z.B. Pfennige, Streichhölzer, Chips o.ä.)

#### Spielvorbereitung und Spielverlauf:

Vor dem Spiel werden 50 Zählleinheiten (bei weniger als vier Spielern entsprechend weniger) in die Mitte des Tisches gelegt. Dann wird eine bestimmte Anzahl von Spielrunden vereinbart. Nun wird reihum jeweils mit zwei Würfeln gewürfelt.

Jeder Spieler hat dabei 3 Würfe. Wirft ein Spieler einen Pasch, erhält er dafür sofort die seiner geworfenen Punktzahl entsprechende Menge Zählleinheiten aus dem „Pott“ in der Tischmitte. Alle anderen Würfe haben keine Bedeutung. Erreicht ein Spieler mit drei Würfeln keinen Pasch, kommt der nächste Spieler an die Reihe. Gewinner des Spieles ist derjenige, der nach der vereinbarten Anzahl von Runden die meisten Zählleinheiten gewonnen hat.

## 70. Versteckte Hausnummern

**Spieler:** Zwei und mehr  
**Material:** 1 Augenzwürfel, Würfelbecher

Dieses Spiel wird wie „Höchste Hausnummer“ gespielt. Der einzige Unterschied: Beim dritten Wurf wird die versteckte, also die untere Zahl (die der Tischfläche zugewandte Zahl) notiert.

## 71. Tarnkappe

**Spieler:** Drei und mehr  
**Material:** 1 Augenzwürfel, Würfelbecher

Gespielt wird mit einem Würfelbecher und einem Würfel. Einer schüttelt den Becher mit dem Würfel und stülpt ihn auf den Tisch, ohne ihn hochzuheben. Sein linker Nachbar muß nun „drunter“ sagen oder „drüber“, das heißt, raten, ob die geworfene Zahl unter oder über „4“ liegt. Dann wird der Becher abgehoben. Bei richtiger Voraussage darf sich der Rater einen Punkt gutschreiben, bei Fehlanzeige wird ihm ein Punkt abgezogen. Fällt die „4“, so werden Wurf und Raten wiederholt. Danach würfelt der Rater und weiter reihum einer nach dem anderen. Sieger ist, wer als erster 10 Punkte hat.

## 72. Malnehmen

**Spieler:** Zwei und mehr  
**Material:** 2 Augenzwürfel

Mit beiden Würfeln wird gleichzeitig reihum gewürfelt. Die beiden geworfenen Augenzahlen werden miteinander multipliziert. Gewonnen hat, wer das höchste Produkt in einer Runde erreicht. Er darf die nächste Runde beginnen.

## 73. Zwillinge

**Spieler:** Zwei und mehr  
**Material:** 2 Augenzwürfel, Zählleinheiten (z.B. Pfennige)

Mit den zwei Würfeln wird reihum gewürfelt. Gewertet werden nur die „Zweien“. Wer nach 10 Runden die meisten „Zweien“ hat, ist der Gewinner und erhält von den anderen Spielern so viele Zählleinheiten, wie „Zweien“ von ihm geworfen wurden.

## 74. Craps

### Die richtige Voraussage ist entscheidend.

**Spieler:** Zwei und mehr  
**Material:** 2 Augenzwürfel und für jeden Spieler dieselbe Anzahl Zählleinheiten (z.B. Pfennige o.ä.)

#### Ziel des Spieles:

Wer vorausgesagte Zahlen würfelt, kann gewinnen. Doch ganz so einfach ist Craps auch wieder nicht...

#### Spielvorbereitung und Spielverlauf:

Durch Würfeln um die höchste Zahl wird ein Spieler bestimmt, der als erster die Bank übernimmt. Er spielt eine vorher vereinbarte Anzahl von Spielen gegen die übrigen Spieler. Der „Bankhalter“ nennt eine Zahl zwischen 2 und 12. Auf diese Zahl wettet er eine Anzahl Zählleinheiten, die er in den „Pott“ legt. Alle Gegenspieler müssen nun zusammen dieselbe Anzahl Zählleinheiten dazulegen. Würfelt der „Bankhalter“ im ersten Versuch die vorhergesagte Zahl, gewinnt er den Gesamteinsatz. Trifft er mit seinem ersten Wurf die vorhergesagte Zahl jedoch nicht, muß er weiterwürfeln – und zwar so lange, bis er entweder die **vorhergesagte Zahl** oder die **als erstes gewürfelte Zahl** erreicht. Dabei sind seine Gewinnchancen aber genau umgekehrt: Würfelt er nämlich die vorhergesagte Zahl, so verliert er den Gesamteinsatz an die anderen Spieler, die den „Pott“ unter sich aufteilen. Trifft er dagegen seine als erstes gewürfelte Zahl noch einmal, darf er den Gesamteinsatz kassieren. Gespielt wird so lange, bis alle Spieler gleich oft „Bankhalter“ waren. Wer dann die meisten Zählleinheiten besitzt, hat das Spiel gewonnen.

## 75. Elf hoch...

### Einfach und reizvoll!

**Spieler:** Zwei und mehr  
**Material:** 2 Augenzwürfel, für jeden Spieler die gleiche Anzahl Zählleinheiten (z.B. Pfennige o.ä.)

#### Spielvorbereitung und Spielverlauf:

Zunächst vereinbaren die Spieler einen Grundeinsatz, der von jedem Spieler in den „Pott“ (Tischmitte) gelegt wird. Jetzt wird reihum gewürfelt. Jeder Spieler hat einen Wurf. Die Kombinationen und damit die Zahlenwerte, die sich aus zwei Würfeln ergeben können, haben dabei unterschiedliche Bedeutung:

- 1. Elf Augen (6-5).** Wer diese Summe erreicht, darf den gesamten „Pott“ leeren. Jeder Spieler muß daraufhin den Grundeinsatz bringen.
- 2. Zwölf Augen (6-6).** Dieser Wurf bedeutet für den betreffenden Spieler, daß er die im „Pott“ befindliche Summe verdoppeln muß.
- 3. Augen unter elf.** Hier muß die Differenz zwischen 11 und der gewürfelten Augenzahl gebildet werden. Das Ergebnis wird mit 5 multipliziert, wodurch sich der Betrag

ergibt, den der betreffende Spieler dem Einsatz im „Pott“ hinzufügen muß.

**Beispiel:** Würfelt man – im schlechtesten Fall – zwei „Einsen“, so ist die Differenz  $11 - 2 = 9$ . Mit 5 multipliziert ergibt sich  $9 \times 5 = 45$ . Das heißt, daß der Spieler 45 Zählheiten dem Einsatz hinzufügen muß.

Wer nach einer vereinbarten Anzahl von Runden am meisten Zählheiten besitzt, hat gewonnen.

---

## 76. Julchen springt vom Turm

**Spieler:** Zwei und mehr  
**Material:** 3 Augenzwürfel, Würfelbecher

Zunächst wird mit zwei Würfeln in einem Würfelbecher begonnen. Der Anspieler stürzt den Becher um, ohne ihn aufzuheben und nach der gewürfelten Punktezahl zu schauen. Der dritte Würfel wird nun auf den umgestülpten Becher gelegt und heruntergeschnippt. Die Punktezahl des heruntergeschnippten Würfels wird mit der Augenzahl der bisher verdeckten Würfel multipliziert. Wer das höchste Ergebnis hat, ist Sieger.

---

## 77. Blindauge

**Spieler:** Zwei und mehr  
**Material:** 3 Augenzwürfel, Würfelbecher

Es wird mit 3 Würfeln gewürfelt. Jeder Spieler hat 1 bis 3 Würfe. Bei jedem Wurf müssen alle 3 Würfel verwendet werden. Der zweite Wurf macht den ersten ungültig. Wer hat den Mut zum dritten Wurf, der den zweiten vernichtet? Gewertet werden bei diesem Spiel nur die beiden Würfelseiten mit den Augen „3“ und „5“, wobei jeweils das mittlere Auge „blind“ ist, also nicht zählt. Dadurch wird die „3“ zur „2“ und die „5“ zur „4“. Der Spieler mit dem höchsten Ergebnis pro Runde gewinnt.

---

## 78. Errate Würfelwerte

**Spieler:** Zwei und mehr  
**Material:** 3 Augenzwürfel

Stellen Sie drei Würfel übereinander! Gewinner ist, wer am schnellsten die Summe aller verdeckt liegenden, waagerechten Augen ansagen kann. Wir nehmen einmal an, daß die erkennbare Punktezahl des obersten Würfels eine „6“ ist. Das richtige Ergebnis der zu erratenden Summe wäre 15. Es wird errechnet, indem man von der immer gleichbleibenden Zahl 21 die 6 abzieht.

### Hier ein Probespiel:

Untervert des obersten Würfels „6“ ist	„1“
Oberwert des zweiten Würfels z.B.	„5“
Untervert des zweiten Würfels z.B.	„2“
Oberwert des dritten Würfels z.B.	„4“
Untervert des dritten Würfels z.B.	„3“
Summe	<b>15</b>

---

## 79. Landsknechtsspiel

### Ein Würfelspiel des späten Mittelalters.

**Spieler:** Zwei bis fünf  
**Material:** Für jeden Spieler einen Augenzwürfel, 50 Zählheiten (z.B. Pfennige, Streichhölzer, Chips o.ä.)

### Ziel des Spieles:

Im ersten Teil muß man möglichst niedrige Augenzahlen würfeln, um zu gewinnen, im zweiten Teil möglichst hohe.

### Spielvorbereitung und Spielverlauf:

Das Spiel besteht aus zwei Teilen:

#### Erster Teil:

Alle Zählheiten liegen in der Mitte des Tisches. Es wird reihum gewürfelt. Jeder Spieler hat pro Runde einen Wurf. Wer die **niedrigste** Augenzahl in einer Runde gewürfelt hat, muß sich aus der Mitte eine Zählheit nehmen. Erreichen zwei oder mehr Spieler dieselbe Augenzahl, müssen diese so lange weiterwürfeln, bis derjenige feststeht, der die Zählheit nehmen muß. Dieser erste Teil wird genau 10 Runden lang gespielt. Wer innerhalb der 10 Runden keine Zählheiten kassiert hat, darf bereits jetzt ausscheiden.

#### Zweiter Teil:

Wieder wird reihum gewürfelt. Diesmal darf jedoch der Spieler mit der **höchsten** Augenzahl eine Zählheit in die Mitte zurücklegen. (Auch hier wird bei gleichen Ergebnissen ausgewürfelt!) Wer alle Zählheiten zurücklegen konnte, darf ausscheiden. Verloren hat, wer zum Schluß übrigbleibt.

#### Variation:

Man würfelt nicht mit einem, sondern mit zwei Würfeln!

---

## 80. Glückshaus

### Wer baut sein Haus als erster ab?

**Spieler:** Zwei und mehr  
**Material:** 1 Augenzwürfel sowie Bleistift und Papier für jeden Spieler

Jeder Spieler zeichnet auf sein Blatt folgendes „Glückshaus“:

Es wird nun reihum gewürfelt. Jeder Spieler hat einen Wurf und streicht danach die entsprechende Augenzahl in seinem Glückshaus. Hat er die gewürfelte Zahl auf seinem eigenen Blatt bereits gestrichen, so muß er sie am Haus seines linken Nachbarn streichen. Ist bei diesem die Zahl auch schon weg, ist der Spieler verpflichtet, die geworfene Zahl in sein Haus wieder aufzunehmen, indem er neben die bereits gestrichene Zahl dieselbe wieder neu einträgt.

Gewinner eines Spieles ist, wer sein „Glückshaus“ als erster abgebaut hat.

---

## 81. Liesl

**Spieler:** Zwei und mehr  
**Material:** 1 Augenzwürfel, Zählheiten (z.B. Pfennige, Streichhölzer, Chips o.ä.), Bleistift, Papier

Reihum wird gewürfelt. Es ist wichtig, möglichst rasch alle Augenzahlen von 1 – 6 zu würfeln und dies in der

richtigen Reihenfolge. Wer eine „1“ würfelt, notiert dies. Fällt bei seinem nächsten Wurf eine „2“, so schreibt er sie darunter usw. bis zur „6“. Dann streicht man diese Zahlen bei entsprechenden Würfeln in fallender Reihenfolge von 6 bis 1 wieder aus. Gewonnen hat, wer zuerst alle Zahlen notieren konnte. Alle Verlierer geben dem Sieger für jede nicht gestrichene Zahl eine Zählleinheit.

## 82. Stumme Liesl

**Spieler:** Zwei und mehr  
**Material:** 1 Augenzwürfel, Zählleinheiten (z.B. Pfennige, Streichhölzer, Chips o.ä.), Bleistift, Papier

Dieses Spiel wird wie „Liesl“ gespielt. Mit einem Unterschied: Während des gesamten Spieles darf nicht gesprochen werden. Wer trotzdem ein Wort sagt, muß wieder ganz von vorne anfangen.

## 83. Magic Number

**Die richtige Vorhersage bringt den Sieg!**

**Spieler:** Zwei und mehr  
**Material:** 1 Augenzwürfel, Würfelbecher, 10 Zählleinheiten für jeden Spieler (z.B. Pfennige, Streichhölzer, Chips o.ä.)

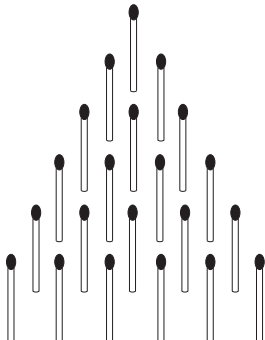
Es können zwei und mehr Personen mitspielen. Man braucht 1 Würfel, den Würfelbecher und für jeden Spieler 10 Zählleinheiten. Jeder Spieler versucht, seine Zählleinheiten so schnell wie möglich loszuwerden. Wer als erster alles ablegen konnte, hat gewonnen. Jeder Spieler hat zu Beginn seine 10 Zählleinheiten vor sich liegen. Es wird reihum gewürfelt, wobei jeder Spieler einen Wurf hat. Bevor jedoch der Würfel fällt, muß der Spieler eine Voraussage treffen. Er sagt also: „Ich würfle eine Eins, Zwei, Drei, Vier, Fünf oder Sechs!“ Würfelt er tatsächlich seine vorausgesagte Zahl, darf er eine Zählleinheit in die Mitte des Tisches legen. Stimmt seine Voraussage mit seinem Wurf nicht überein, wird er nichts los. In beiden Fällen ist der nächste Spieler an der Reihe.

## 84. Pyramide

**Wer baut seine Pyramide am schnellsten zusammen?**

**Spieler:** Zwei und mehr  
**Material:** 1 Augenzwürfel, für jeden Spieler 21 Streichhölzer

Es können 2 und mehr Personen mitspielen. Man braucht 1 Würfel und für jeden Spieler 21 Streichhölzer.



Zunächst legt jeder seine 21 Hölzchen in Form einer Pyramide vor sich hin: An der Spitze 1 Hölzchen, in der zweiten Reihe 2 Hölzchen, in der dritten Reihe 3 Hölzchen usw. Es ergeben sich insgesamt 6 Reihen, wobei in der letzten Reihe 6 Hölzchen liegen. Nun wird reihum gewürfelt. Jeder hat einen Wurf und darf die Reihe abräumen, die seiner Augenzahl entspricht: Bei einer „6“ die sechs Hölzchen der 6er-Reihe, bei einer „1“ die Pyramiden-Spitze usw. Wird eine Zahl geworfen, deren Reihe schon abgeräumt ist, kommt der nächste Spieler dran. Wer seine Pyramide als erster abgebaut hat, hat das Spiel gewonnen.

## 85. Auf und ab

**Spieler:** Zwei oder 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.

## 86. Kreuz und quer

**Spieler:** Zwei oder mehr  
**Material:** 1 Augenzwürfel

Jeder Spieler darf hintereinander siebenmal würfeln. Wurf 1 und Wurf 2 zählt man zusammen, Wurf 3 zieht man davon ab. Wurf 4 zählt man wieder dazu, Wurf 5 zieht man wieder ab, Wurf 6 wird wieder addiert und Wurf 7 nochmals abgezogen. Wer bei den Zwischensummen auf einen Minuswert stößt, muß sofort ausscheiden. Gewonnen hat der Spieler mit dem besten Endergebnis.

## 87. Rauf und runter

**Spieler:** Zwei oder mehr  
**Material:** 1 Augenzwürfel

In diesem Spiel hat jeder Spieler 9 Würfe hintereinander. Jeder dritte Wurf wird abgezogen.

**Wurf- und Rechenschema:**

Wurf 1 + Wurf 2 – Wurf 3 + Wurf 4 + Wurf 5 –  
Wurf 6 + Wurf 7 + Wurf 8 – Wurf 9

Wer einen Minuswert erreicht, scheidet aus. Gewonnen hat, wer in einer Runde das höchste Ergebnis erzielt.

## 88. Ausgleichende Gerechtigkeit

**Spieler:** Zwei oder mehr  
**Material:** 1 Augenzwürfel, pro Spieler je 5 Zählleinheiten (z.B. Pfennige, Streichhölzer, Chips o.ä.)

Jeder Spieler bekommt 5 Zählleinheiten. Reihum darf dann jeder Spieler dreimal hintereinander würfeln. Die Ergebnisse der Würfe werden addiert. Wer dabei die höchste Gesamtsumme erreicht, muß eine Zählleinheit in die Kasse zahlen. Haben zwei Spieler die höchste Summe, müssen beide bezahlen. Wer als erster nach einer vereinbarten Zahl von Runden alle seine Zählleinheiten verloren hat, gewinnt die gesamte Kasse. Ausgleichende Gerechtigkeit!

## 89. Quinze (Fünfzehn)

**Spieler:** Zwei oder mehr

**Material:** 1 Augenwürfel, eine genügende Anzahl von Zählleinheiten (z.B. Pfennige oder Chips)

Gespielt wird reihum. Jeder würfelt so lange, bis er 15 Augen oder eine Augenzahl, die knapp darunterliegt, erreicht. Kommt er über 15, scheidet er aus. Sieger ist, wer zuerst die Summe „15“ erreichen konnte. Bei gleichem Ergebnis mehrerer Spieler ist entscheidend, wer dazu die wenigsten Würfe benötigt hat. Wird die Zahl „15“ von keinem Spieler erreicht, gewinnt der, der ihr am nächsten kommt.

---

## 90. Unter oder über Neun

**Spieler:** Zwei oder mehr

**Material:** 1 Augenwürfel, eine genügende Anzahl von Zählleinheiten (z.B. Pfennige oder Chips)

Abwechselnd ist der Reihe nach jeder einmal Spielmacher und wettet gegen die anderen Spieler, ob er mit drei Würfeln nacheinander über oder unter 9 Punkte werfen wird. Die anderen Spieler setzen dagegen. Wer die Wette gewinnt, darf kassieren. Bei einem 9er Wurf wird der Einsatz verdoppelt.

---

## 91. August und Auguste

**Spieler:** Zwei oder mehr

**Material:** 2 Augenwürfel, Bleistift, Papier

Reihum wird mit folgendem Ziel gewürfelt: Wer wirft als erster einen August (= ein Pasch, zwei gleiche Augenzahlen) und eine Auguste (= Summe „7“) oder umgekehrt. Wer eines der beiden Ergebnisse hat, notiert sich dies. Wer beide, also August und Auguste, hat, gewinnt.

---

## 92. Macao

**Zwölf gewinnt!**

**Spieler:** Zwei oder mehr

**Material:** 1 Augenwürfel

Es können zwei und mehr Personen mitspielen. Man benötigt 1 Augenwürfel. Jeder Spieler muß dreimal würfeln. Ziel des Spieles ist es, 12 Augen zu erwürfeln. Wer mehr als 12 Augen erzielt, hat verloren. Wer weniger Augen erreicht, kann durch einen vierten Wurf versuchen, sein Ergebnis zu verbessern.

---

## 93. Einundzwanzig mal eins

**Ein ganz einfaches Würfelspiel.**

**Spieler:** Zwei oder mehr

**Material:** 1 Augenwürfel

Es wird reihum gewürfelt. Jeder Spieler hat dabei einen Wurf. Bei einer Sechs muß noch einmal gewürfelt werden. Die erreichten Augenzahlen spielen dabei keine Rolle. Es wird nur mitgezählt, wie oft die „1“ fällt. Gewinner des Spieles ist derjenige, der die 21. Eins wirft.

---

## 94. Kartenwürfeln

**Wer schnappt die meisten Karten?**

**Spieler:** Zwei oder mehr

**Material:** Skatblatt, 2 Augenwürfel

### **Spielvorbereitung und Spielverlauf:**

Die 32 Karten werden gut gemischt und mit der Rückseite nach oben als Stapel in die Tischmitte gelegt. Die oberste Karte wird aufgedeckt und neben den Stapel gelegt. Sie zeigt an, welchen Wert man würfeln muß.

### **Die einzelnen Karten haben folgende Punktwerte:**

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

Nun beginnt der erste Spieler zu würfeln. Er muß dazu beide Würfel nehmen, und es gilt stets nur die Summe der Augen beider Würfel. Diese Summe muß genau dem Wert der aufgedeckten Karte entsprechen. Würfelt er eine Summe, die nicht mit dem Wert der aufgedeckten Karte übereinstimmt, kommt der nächste Spieler an die Reihe. Wer einen Sechserpasch wirft, kann damit zwar keine Karte gewinnen, darf es aber noch ein zweites Mal probieren. Sieger des Spieles ist, wer am Schluß die meisten Karten erwürfelt hat.

---

## 95. Farbe oder Wert

**Ein echtes Glücksspiel!**

**Spieler:** Zwei

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

### **Ziel des Spieles:**

Man muß den Wert oder die Farbe von verdeckten Karten richtig erraten, um in den Besitz von möglichst vielen Zählleinheiten zu kommen.

### **Spielvorbereitung und Spielverlauf:**

Zunächst werden die Zählleinheiten gleichmäßig an beide verteilt. Dann werden die 32 Karten gut durchgemischt und einzeln ausgeteilt. Jeder der beiden Spieler bekommt demnach 16 Karten, die er verdeckt in zwei Achterreihen vor sich hinlegt.

Spieler A beginnt, tippt auf eine der verdeckten Karten von B und sagt: „Rot“ oder „Schwarz“. Da gleich viele rote und schwarze Karten im Spiel sind, stehen die Chancen, richtig zu raten, fünfzig zu fünfzig. (Herz und Karo = Rot, Pik und Kreuz = Schwarz). Hat A richtig getippt, bekommt er von B eine Zählleinheit. Die Karte wird beiseite gelegt. Nun darf Spieler B auf eine Karte von A deuten und die Farbe zu erraten versuchen. Errät auch er die richtige Farbe, bekommt er von A eine Zählleinheit, und die Karte kommt aus dem Spiel. Wird dagegen die Farbe nicht erraten, dann wird die betreffende Karte wieder verdeckt beim jeweiligen Spieler abgelegt. Wer ein gutes Gedächtnis hat, tippt sicher das nächste Mal richtig. Man kann aber beim Raten auch versuchen, den Wert einer Karte zu erraten und nicht die Farbe. Die Chancen sind hier viel geringer, da es ja acht verschiedene Kartenwerte in einem Kartenspiel gibt:

König, As, Dame, Bube, Zehn, Neun, Acht, Sieben. Jeder Wert kommt viermal vor. Ein Spieler, der also beispielsweise auf „König“ tippt und tatsächlich einen König aufhebt, hat den Wert erraten und bekommt vom Gegenspieler dafür 4 Zählleinheiten. Ansonsten wird genauso gespielt wie beim Farbenraten: Richtig getippte Karten werden entfernt, nicht erratene Karten werden verdeckt an ihren alten (!) Platz zurückgelegt.

### **Spielende:**

Man spielt so lange, bis alle Karten eines Spielers vom Gegenspieler erraten wurden. Wer zu diesem Zeitpunkt am meisten Zählleinheiten besitzt, hat das Spiel gewonnen.

## **96. Mau-Mau**

**Lustiges Kartenspiel für die ganze Familie.**

**Spieler:** Zwei bis fünf

**Material:** Skatblatt, 60 Zählleinheiten (z.B. Pfennige, Streichhölzer, Chips o.ä.)

### **Spielvorbereitung und Spielverlauf:**

Zuerst werden die Zählleinheiten an alle Spieler gleichmäßig verteilt. Die Karten werden gemischt, abgehoben und reihum einzeln verteilt. Jeder Spieler bekommt fünf Karten. Die restlichen Karten werden als Talon verdeckt in die Tischmitte gelegt.

### **Die Kartenwerte:**

As = 11	Zehn = 10
König = 4	Neun = 9
Dame = 3	Acht = 8
Bube = 0 (Joker)	Sieben = 7

Jetzt beginnt der Spieler links des Kartengebers.

Er legt eine passende Handkarte auf die offene Karte des Abwurfstoßes. Es muß eine Karte derselben Farbe (z.B. Kreuz auf Kreuz, Herz auf Herz) oder desselben Wertes sein (z.B. Dame auf Dame, Zehn auf Zehn). Es darf nur eine Karte abgelegt werden.

Hat ein Spieler keine passende Karte, so darf er einen Buben beliebiger Farbe abwerfen und eine andere Trumpffarbe bestimmen. Der nächste Spieler muß mit der entsprechenden Farbkarte folgen. Hat der Spieler weder eine entsprechende Farbkarte, noch eine Karte des gleichen Wertes und auch keinen Buben auf der Hand, so muß er eine Karte vom Talon aufnehmen. Kann er diese Karte auch nicht auslegen, muß er sie behalten, und der nächste Spieler kommt an die Reihe.

### **Spielende:**

Wer als erster alle seine Karten abgelegt hat, hat gewonnen. Er ruft: „Mau-Mau“, und das Spiel ist beendet. Der Gewinner bekommt von allen Mitspielern Zählleinheiten im Wert ihrer nicht abgelegten Karten als Belohnung ausbezahlt. Man spielt eine vorher vereinbarte Anzahl von Runden.

## **97. Letzter Stich**

**Ein Spiel, bei dem man vorausdenken muß.**

**Spieler:** Drei oder vier

**Material:** Skatblatt und für jeden Spieler fünf Zählleinheiten (z.B. Pfennige, Streichhölzer, Chips o.ä.)

### **Spielvorbereitung und Spielverlauf:**

Wenn man zu dritt spielt, müssen die Siebenen und Achten aus dem Spiel herausgenommen werden; es sind dann nur noch 24 Karten im Spiel. Zu viert braucht man alle 32 Karten.

Als erstes bekommt jeder Spieler seine fünf Zählleinheiten. Nun verteilt der Geber, nachdem er gut gemischt hat, an jeden Spieler 4 Karten und anschließend noch einmal 4, so daß zum Schluß jeder Spieler 8 Karten in seinen Händen hält. Die Karten werden natürlich verdeckt verteilt, niemand soll die Karten der anderen Spieler sehen.

Der linke Nachbar des Gebers darf jetzt die erste Karte zum ersten Stich ausspielen. Reihum gibt jeder Spieler ebenfalls eine Karte dazu. Dabei gilt: Es muß Farbe bedient werden! Spielt z.B. ein Spieler eine Kreuzkarte heraus, müssen die anderen „Kreuz“ zugeben. Ebenso ist es bei Pik, Herz und Karo. Nur wer die ausgespielte Farbe nicht im Blatt hat, darf eine beliebige andere Karte „abwerfen“, kann damit aber nicht stechen! Haben alle Spieler ihre Karte für den ersten Stich in die Tischmitte gelegt, wird derjenige ermittelt, der „den Stich gemacht hat“ und die Karten einstreichen darf. Die Rangfolge der Karten ist folgende:

As (höchste Karte), König, Dame, Bube, Zehn, Neun, Acht, Sieben (niedrigste Karte).

Wer gestochen hat, spielt die nächste Karte aus, die anderen bedienen wieder – usw., bis alle acht Karten gespielt sind. Und nun das Wichtigste:

### **Wer den letzten Stich macht, hat das Spiel verloren!**

Er muß eine Zählleinheit in den „Pott“ zahlen. Einzige Ausnahme: Ein Spieler macht einen „Durchmarsch“, d.h. er macht alle 8 Stiche. In diesem Fall bekommt er aus dem „Pott“ 2 Zählleinheiten.

### **Spielende:**

Wenn einer keine Chips mehr hat, ist das Spiel aus. Wer zu diesem Zeitpunkt die meisten Chips besitzt, ist der Gewinner.

## **98. Herz As – Herz Zehn**

**Spieler:** Vier

**Material:** Skatblatt

### **Spielvorbereitung und Spielverlauf:**

Der Spieler, der Herz As und derjenige, der Herz Zehn erhält, spielen zusammen gegen die beiden anderen Spieler. Sind Herz As und Herz Zehn in einer Hand, spielt diese ein Solo gegen die übrigen drei Mitspieler. Es darf nicht verraten werden, welche dieser Haupttrumpfkarten in welcher Hand sind. Die Farbe Herz ist immer Trumpf und sticht in der Reihenfolge As, Zehn, König, Dame, Bube, Neun, Acht, Sieben. Trumpfzwang besteht nicht, es muß jedoch Farbe bedient werden.

### **Spielende:**

Gewonnen wird das Spiel von dem Solospieler, bzw. von der Partei, die Herz As und Herz Zehn hat, wenn mindestens 61 Augen erreicht sind.

### **Dabei zählen:**

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

## **99. Siebzehn und Vier**

**Spieler:** Zwei und mehr

**Material:** Skatblatt

17 + 4 wird von beliebig vielen Spielern gespielt.

### **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 beliebigen 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 Assen, 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.

---

## 100. Schwarze Sau

**Wer muß den „Sauhaufen“ nehmen?**

**Spieler:** Drei bis sechs  
**Material:** Skatblatt und für jeden Spieler die gleiche Anzahl Zählleinheiten (z.B. Pfennige, Streichhölzer, Chips o.ä.)

**Ziel des Spieles:**

Es geht darum, seine Karten so schnell wie möglich auf dem „Sauhaufen“ abzulegen, um dann von den anderen Spielern Zählleinheiten zu kassieren.

**Spielvorbereitung und Spielverlauf:**

Als erstes werden die vorhandenen Zählleinheiten gleichmäßig verteilt. Dann werden alle 32 Skatkarten gut gemischt und reihum einzeln und verdeckt ausgegeben. Jeder schaut nun in seinen Karten nach, ob er die „Schwarze Sau“ (= Pik As) bekommen hat. Der Spieler mit dieser Karte beginnt das Spiel, indem er die Schwarze Sau auf den Tisch legt und noch eine beliebige Karte obendrauf – beide offen. Nun ist der linke Nachbar an der Reihe. Er muß nachsehen, ob er eine gleiche Karte hat wie die, die auf der Schwarzen Sau liegt. Liegt z.B. eine „10“, so muß er auch eine „10“ ausspielen, und er darf zusätzlich noch eine beliebige Karte obenauflegen.

Natürlich findet nicht jeder in seinen Karten eine passende zum Ablegen. Wer also an der Reihe ist und nicht ablegen kann, der muß den ganzen „Sauhaufen“ nehmen und darf nur die Schwarze Sau liegenlassen. Darauf legt er gleich wieder eine beliebige Karte obenauf. So wird reihum weitergespielt – so flink wie möglich!

**Spielende:**

Wer als erster seine gesamten Karten losgeworden ist, ist der Gewinner des Spieles. Er erhält von jedem Spieler so viele Zählleinheiten, wie dieser noch Karten auf der Hand hat.

Wer keine Zählleinheiten mehr besitzt, scheidet aus.

## 101. Zwölf gewinnt

**Wer kommt der Zwölf am nächsten?**

**Spieler:** Drei und mehr  
**Material:** Skatblatt, Zählleinheiten (z.B. Pfennige, Streichhölzer, Chips o.ä.)

**Ziel des Spieles:**

Bei diesem Spiel geht es darum, mit beliebig vielen Karten 12 Augen zu erreichen, aber nicht zu überschreiten.

**Spielvorbereitung und Spielverlauf:**

Vor Beginn des Spieles erhält jeder Spieler die gleiche Menge Zählleinheiten. Durch Auslosen wird der erste Bankhalter bestimmt. Dieser mischt nun die Karten und gibt jedem eine Karte, sich selbst auch. Reihum darf jeder Spieler weitere Karten fordern, um möglichst nahe an die zu erreichende Zahl „12“ zu kommen, sie aber nicht zu überschreiten.

**Die einzelnen Karten haben folgende Punktwerte:**

As = 11	Zehn = 10
König = 3	Neun = 9
Dame = 2	Acht = 8
Bube = 1	Sieben = 7

Hat also jemand als erstes ein As erhalten, wird er auf keinen Fall eine zweite Karte verlangen, da er sonst mit großer Wahrscheinlichkeit über 12 Augen bekäme. Hat jedoch jemand als erstes einen König erhalten, so kann er ruhig eine zweite Karte fordern, denn nur mit einer Zehn oder einem As würde er die „12“ überschreiten.

Die Karten werden vom Spieler immer so lange einzeln angefordert, bis er meint, genug zu haben. Dann ist der nächste dran, zuletzt der Bankhalter selbst. Wer durch Nachfordern auf mehr als 12 Augen kommt, muß seine Karten aufdecken und dem Bankhalter eine Zählleinheit bezahlen. Wenn alle bedient sind, werden die Karten offen auf den Tisch gelegt.

Wer weniger oder gleich viele Augen in seinem Blatt erreicht hat wie der Bankhalter, muß ihm eine Zählleinheit bezahlen. Wenn ein Spieler mehr Augen als der Bankhalter auf der Hand hat, erhält er vom Bankhalter eine Zählleinheit. Ist das Ausbezahlen beendet, wird der nächste Spieler neuer Bankhalter. So wandert die Bank im Laufe des Spieles von einem Spieler zum anderen.

**Spielende:**

Es gewinnt derjenige, der nach einer vereinbarten Anzahl von Spielrunden die meisten Zählleinheiten besitzt. Wichtig ist, daß alle Spieler gleich oft Bankhalter waren.

---

## 102. Offiziers-Skat

**Skat zu zweit – etwas vereinfacht.**

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

**Ziel des Spieles:**

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 Zählheiten** ausbezahlt. Hat der Verlierer 30 oder weniger Punkte, ist er „Schneider“ und muß **10 Zählheiten** zahlen. Wer gar keinen Stich macht, ist „schwarz“ und zahlt 15 Zählheiten an den Gewinner. Bei 60 Punkten gewinnt der Spieler, der den letzten Stich gemacht hat.

#### **Spielende:**

Man spielt eine vorher vereinbarte Anzahl von Spielen. Wer zum Schluß die meisten Zählheiten hat, ist Gesamtsieger.

## **103. Ecarté**

### **Ein klassisches Glücksspiel mit Karten.**

**Spieler:** Zwei aktive und beliebig viele passive Spieler

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

#### **Ziel des Spieles:**

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 Zählheiten 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 Ecarté 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 Spieles 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.

**Tips:**

- 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 Trümpe 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 Trümpe besitzen, spielen Sie zur Irreführung des Gegners zuerst die niedrigste Karte aus.

**104. Häufeln**

Ein reines Glücksspiel.

**Spieler:** Zwei und mehr

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

**Ziel des Spieles:**

Jeder Spieler versucht, durch geschicktes Wetten möglichst viele Zählleinheiten zu gewinnen.

**Spielvorbereitung und Spielverlauf:**

Zuerst werden die Zählleinheiten unter allen Spielern gleichmäßig aufgeteilt. Danach wird durch Los der erste Bankhalter bestimmt.

Der Bankhalter mischt die Karten und läßt den Spieler, der rechts von ihm sitzt, so oft abheben, daß für jeden Spieler ein Kartenhäufchen auf dem Tisch liegt. Nun wählt sich jeder eines aus und zieht es zu sich heran, ohne dabei die unterste Karte anzusehen. Der Bankhalter nimmt das übriggebliebene Päckchen. Jeder Spieler legt auf oder neben seinen Kartenstapel den Wetteinsatz, der beliebig sein darf, in der Höhe aber vom Bankhalter begrenzt werden kann. Der Bankhalter selbst braucht nicht zu setzen. Nach Abschluß aller Wetten dreht der Bankhalter sein Kartenpäckchen um, nach ihm der links neben ihm sitzende Spieler. Ist die unterste Karte des

Spielers niedriger als die der Bank, gewinnt der Bankhalter den Einsatz des Spielers. Ist sie höher, zahlt der Bankhalter einen Gewinn in Höhe des Einsatzes. Sind die Kartenwerte gleich, gewinnt keiner von beiden. Anschließend dreht der nächste Spieler seine Karten um und vergleicht die unterste Karte mit der aufgedeckten Karte des Bankhalters. In gleicher Weise werden auch die Wetten mit den restlichen Spielern abgewickelt. Der Bankhalter behält die Bank in der Regel für 5 Spiele, kann sie aber länger behalten, wenn er dies eine Spielrunde vorher bekanntgibt.

**105. Einundfünfzig**

Lustiges Kettenrechnen mit Karten.

**Spieler:** Zwei bis vier

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

**Ziel des Spieles:**

Der Gesamtwert der Karten des Abwurfstoßes darf nicht höher sein als 51 Augen. Wer beim Ablegen diesen Gesamtwert überschreitet, hat verloren.

**In diesem Spiel haben die Karten folgende Punktwerte:**

As = 11	Zehn = -1
König = 4	Neun = 0
Dame = 3	Acht = 8
Bube = 2	Sieben = 1

**Spielvorbereitung und Spielverlauf:**

Zuerst werden die Zählleinheiten an alle gleichmäßig verteilt. Jeder Spieler erhält dann 5 Karten. Die restlichen Karten kommen als Stapel, mit der Rückseite nach oben, in die Tischmitte. Der Spieler links des Kartengebers beginnt. Er nimmt eine Karte auf und legt diese oder eine beliebige andere Handkarte offen neben den Kartenstapel in der Tischmitte. Dabei sagt er den Wert dieser Karte laut an. Der nächste Spieler nimmt wieder eine Karte vom verdeckten Stoß, legt diese oder eine seiner Handkarten ab, zählt den Wert dieser Karte zum Wert der vorher abgelegten Karten und sagt die Gesamtsumme laut an. So geht es reihum weiter, bis sich der Gesamtwert des Stapels der Zahl 51 nähert. Ist der Talon (der versteckte Kartenstapel) aufgebraucht, wird aus den Handkarten weitergespielt. Jeder Spieler, der an der Reihe ist, muß ablegen.

**Spielende:**

Wer die Zahl 51 erreicht oder überschreitet, hat verloren. Er muß jedem Mitspieler eine anfangs festgesetzte Anzahl von Zählleinheiten bezahlen. Man spielt eine vorher ausgemachte Anzahl von Runden, um den Endsieger zu ermitteln.

**Ein Tip:**

Kluge Spieler legen zuerst die hohen Werte ab und behalten die Zehner (1 Minuspunkt) und Neuner (0 Punkte) bis zuletzt zurück.

**106. Mogeln**

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

**Spieler:** Zwei und mehr

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

**Ziel des Spieles:**

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.

### **Spielende:**

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.

## **107. Schlafmütze**

**Hier heißt es reaktionsschnell sein.**

**Spieler:** Drei und mehr  
**Material:** Skatblatt, Zählleinheiten  
(z.B. Pfennige, Streichhölzer, Chips o.ä.)

### **Ziel des Spieles:**

Jeder Spieler versucht, so schnell wie möglich ein Quartett aus vier gleichen Karten (z.B. aus 4 Königen) zu bekommen.

### **Spielvorbereitung und Spielverlauf:**

Zuerst werden aus dem Paket der 32 Skatkarten so viele Quartette herausgesucht, wie Spieler vorhanden sind.

Spielt man beispielsweise zu dritt, so benötigt man nur 3 Quartette – etwa 4 Könige, 4 Damen und 4 Buben.

Zu viert braucht man 4 Quartette usw.

Die nicht benötigten Karten werden beiseite gelegt, die Quartette werden gut durchgemischt.

Nun bekommt jeder Spieler 4 Karten, die reihum einzeln und verdeckt ausgeteilt werden. In die Tischmitte werden nun Zählleinheiten gelegt, und zwar eine Einheit weniger als Spieler mitspielen. Jeder Spieler wird zuerst feststellen, ob er schon zwei oder gar drei Karten von gleichem Wert bekommen hat. Dann muß er sich entscheiden, welche Karte er als erste ablegen wird.

Da alle Spieler gleichzeitig jeweils eine Karte ablegen müssen, gibt einer das Kommando. Er ruft: „Alle hopp!“. Sofort muß jeder seine Karte zu seinem rechten Nachbarn verdeckt schieben. Es ist wichtig, daß jeder seine „Ablegekarte“ nur nach rechts schiebt. Nun folgt das Kommando: „Alle auf!“. Jeder nimmt jetzt die Karte auf, die ihm zugeschoben wurde.

Wenn man Glück hat, paßt die aufgenommene Karte zum gesammelten Quartett. Ist das nicht der Fall, kann man sie beim nächsten Kommando, das schnell folgen sollte, wieder ablegen. Dieses Austauschen der Karten wiederholt sich so lange, bis ein Spieler ein vollständiges Quartett auf der Hand hat. Er nimmt sich in diesem Moment von der Tischmitte eine Zählleinheit.

Sofort dürfen sich alle anderen Spieler je eine Zählleinheit nehmen – aber möglichst schnell – für den letzten bleibt nämlich nichts übrig. Wer kein Stück bekommen hat, muß die Schlafmütze aufsetzen. Ein neues Spiel beginnt. Wer zweimal hintereinander die Schlafmütze erhält, muß eine Zählleinheit in den Pott zurücklegen. Man spielt so lange, bis keine Zählleinheiten mehr im Pott sind.

## **108. Alle Acht**

**Auf die richtige Farbe kommt es an!**

**Spieler:** Drei oder vier  
**Material:** Skatblatt und für jeden Spieler die gleiche Anzahl Zählleinheiten  
(z.B. Pfennige, Streichhölzer, Chips o.ä.)

### **Ziel des Spieles:**

Jeder Spieler versucht, so schnell wie möglich alle 8 Karten einer Farbe zu bekommen.

### **Spielvorbereitung und Spielverlauf:**

Als erstes werden die vorhandenen Zählleinheiten so an alle Spieler verteilt, daß jeder die gleiche Anzahl Zählleinheiten bekommt.

Dann werden die 32 Karten reihum einzeln und verdeckt an die 4 Spieler verteilt, so daß zum Schluß jeder 8 Karten in der Hand hält. Spielt man nur zu dritt, müssen vor dem Mischen und Ausgeben die 8 Karten der Farbe Pik entfernt werden. Wenn jeder seine 8 Karten bekommen hat, nimmt er sie auf und stellt fest, von welcher Farbe er die meisten Karten bekommen hat. Die Karten dieser Farbe sondert er aus, um sie zu behalten und im Laufe des Spieles weitere davon zu sammeln. Die anderen Karten legt er verdeckt vor sich als „Müllhaufen“ auf den Tisch. Kein Spieler darf wissen, welche Karten sich in den „Müllhaufen“ der anderen Spieler befinden.

Der Spieler, der links neben dem Kartengeber sitzt, darf das Spiel beginnen. Er schiebt eine beliebige Karte zu seinem Nachbarn. Die Karte, die ein Spieler von seinem „Müllhaufen“ verdeckt weiterschiebt, kann völlig beliebig sein. So wird reihum gespielt, bis einer alle 8 Karten einer

Farbe beisammen hat. Er ruft sofort: „Alle Acht!“ und legt seine Karten zum Beweis offen auf den Tisch. Er hat gewonnen und erhält von den anderen Spielern so viele Zählheiten, wie jeder einzelne Karten hat, die nicht zu seiner Sammelfarbe passen.

**Spielende:**

Man spielt eine vorher vereinbarte Anzahl von Spielen. Wer danach die meisten Zählheiten besitzt, ist der Gesamtsieger. Sollten einem Spieler die Zählheiten ausgehen, muß er ausscheiden.

---

## 109. Spitz paß auf!

**Wer reagiert am schnellsten?**

**Spieler:** Zwei, vier oder sechs  
**Material:** Skatblatt, Zählheiten  
(z.B. Pfennige, Streichhölzer, Chips o.ä.)

**Ziel des Spieles:**

Durch schnelles Reagieren die meisten Karten gewinnen!

**Spielvorbereitung und Spielverlauf:**

Zuerst werden die Zählheiten gleichmäßig unter den Mitspielern aufgeteilt. Die Karten werden gemischt und einzeln ausgegeben. Jeder Spieler legt seine Karten verdeckt vor sich auf den Tisch. Die oberste Karte decken alle gleichzeitig auf, wenn der Kartengeber ruft: „Spitz paß auf!“. Gleichzeitig muß jeder die aufgedeckten Karten der Spielrunde überblicken. Hat nämlich ein weiterer Spieler eine ranggleiche Karte aufgedeckt, muß der Spieler, der dies zuerst entdeckt, seine Hand darauflegen und diese Karte an sich nehmen. Die gewonnenen Karten werden getrennt von den Spielkarten aufbewahrt. Die aufgedeckten Karten werden wieder umgedreht, der Spielleiter ruft wieder: „Spitz paß auf!“, die nächste Karte wird aufgedeckt usw., bis am Schluß keine gleichrangigen Karten mehr zusammenpassen. Damit ist das erste Spiel beendet. Gewinner ist, wer die meisten Karten bekommen hat. Dieser Spieler erhält von den anderen Spielern Zählheiten im Wert ihrer übriggebliebenen, verdeckten Karten.

**Die Kartenwerte:**

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

**Spielende:**

Nach einer vorher vereinbarten Anzahl von Runden steht der Gesamtsieger oder „Oberspitz“ fest – anhand der Gesamtzählheiten.

---

## 110. Bettelmann

**Auf's Glück kommt es an!**

**Spieler:** Zwei  
**Material:** Skatkarten

**Ziel des Spieles:**

Es geht darum, mit den eigenen Karten die Karten des Gegenspielers zu stechen, um nach und nach sämtliche Karten in seinen Besitz zu bekommen.

**Spielvorbereitung und Spielverlauf:**

Die 32 Karten werden gut gemischt und einzeln ausgegeben. Jeder der beiden Spieler bekommt 16 Karten, die verdeckt bleiben müssen. Jeder legt seine Karten als

ordentliches Päckchen gestapelt vor sich auf den Tisch, immer noch mit der Rückseite nach oben. Nun dreht jeder die oberste Karte seines Stapels um und legt sie in die Tischmitte. Die höhere Karte sticht.

**Die Rangfolge der Karten:**

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

Die Farben bleiben unberücksichtigt. Beide Karten gehören nun demjenigen, der die höhere Karte gelegt hat. Die Karten kommen verdeckt wieder unter den Stapel. Dann deckt jeder die nächste Karte seines Stapels auf, und es wird festgestellt, wem diese Karte gehört. Werden zwei wertgleiche Karten (z.B. zwei Damen) aufgedeckt, dreht jeder noch eine Karte um. Wer jetzt die höhere hat, dem gehören alle 4 Karten. Sind die ersten 16 Karten durchgespielt, macht jeder mit den Karten seiner Stiche weiter.

**Spielende:**

Wer alle 32 Karten in seinen Besitz gebracht hat, ist der Gewinner des Spieles. Sein Gegenüber ist „Bettelmann“ und hat verloren.

---

## 111. Hindernislauf

**Wer erreicht als erster das Ziel?**

**Spieler:** Mindestens drei  
**Material:** Skatblatt, Zählheiten  
(z.B. Pfennige, Streichhölzer, Chips o.ä.)

**Ziel des Spieles:**

Karten in beliebiger Reihenfolge abzulegen, dabei aber bestimmte Hindernisse zu überwinden und als erster ins Ziel zu kommen.

**Spielvorbereitung und Spielverlauf:**

Die Karten werden gemischt und gleichmäßig an alle verteilt. Eventuell übriggebliebene Karten werden mit der Bildseite nach oben in die Mitte des Tisches gelegt, der Kartengeber muß ihre Werte zusammenzählen und laut ansagen.

**Die Karten haben folgende Punktwerte:**

As = 1	Zehn = 10
König = 4	Neun = 9
Dame = +3 oder -3	Acht = 8
Bube = 2	Sieben = 7

Die Damen spielen beim Hindernislauf die Rolle des „Jokers“. Mit ihnen kann die Gesamtsumme der auf dem Tisch liegenden, offenen Karten entweder um drei Punkte erhöht oder vermindert werden – je nachdem, wie es für den Spieler vorteilhafter ist. Die anderen Karten können die Gesamtsumme nur erhöhen. Der Spieler links neben dem Geber beginnt, indem er eine Karte offen ablegt und ihren Wert ansagt. Liegen schon Karten auf dem Tisch, zählt er den Punktwert seiner Karte einfach dazu. Reihum legt jeder Mitspieler eine Karte dazu und zählt die Punkte zusammen. Aber es gibt **sieben Hindernisse**, die möglichst fehlerfrei oder sogar mit Gewinn überwunden werden müssen: **55, 66, 77, 88, 99, 100 und 111.**

Wer mit einer Karte eine dieser Punktezahlen genau trifft, erhält zur Belohnung von jedem Mitspieler eine Zählheit. Überschreitet aber ein Spieler als erster eines dieser Hindernisse, muß er an jeden Mitspieler 2 Zählheiten abgeben. Wer als erster **120 Punkte** überschreitet, erhält von jedem 2 Zählheiten. Besonders verwickelt ist das Spiel bei den Marken 99 und 100.

### Beispiel:

Die Gesamtpunktzahl ist auf 98 gestiegen. Wer nun an der Reihe ist, muß ein As legen, um auf 99 zu kommen. Hat er nur einen Buben, so kommt er auf 100. Für das Überschreiten der Marke 99 müßte er eine Zählinheit bezahlen, für das genaue Treffen auf Marke 100 eine bekommen. Das gleicht sich aus, es passiert nichts. Muß er aber eine höhere Karte legen, zahlt er an jeden Mitspieler zwei Zählheiten für das Überschreiten von beiden Hindernissen. Retten könnte ihn in diesem Falle nur eine Dame, die das Gesamtergebnis auf 95 drücken kann, wenn man 3 Punkte abzieht.

### Spielende:

Sieger des Hindernisrennens wird der Spieler, der als erster das Endziel von 120 erreicht oder überschreitet.

## 112. Skat

**Spieler:** Drei

**Material:** 32 Skat-Karten

### 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.

### Ziel des Spieles:

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

### Das Spiel:

#### 1. Das Geben:

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

Die folgenden 2 Karten legt er verdeckt auf den Tisch. Es ist der „Skat“. Danach bekommt jeder Teilnehmer 4 und zum Schluß noch 3 Karten. Jeder Spieler hat insgesamt 10 Karten. Beim nächsten Spiel wird der linke Nachbar von Hinterhand, genannt „Vorhand“, der Kartengeber. Die Spieler stecken ihre Karten nach Farbe und Wert zusammen und stellen den Spielwert ihres Blattes fest.

#### 2. Das Reizen:

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

A. Vom Grundwert:

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

Die Nullspiele haben unveränderliche Spielwerte:

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

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

C. Von den Gewinnstufen:

### Beispiel:

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

### Tip:

- 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.

**Tips:**

- 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 Guckspiele werden doppelt minus bewertet. 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.

## 113. Deutscher Schafkopf

**Spieler:** Vier  
**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 Farbfolge Kreuz – Pik – Herz – Karo sind ständige Trümpfe. Die Trumpffarbe wird von Spiel zu Spiel neu bestimmt.

### Ziel des Spieles:

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 x 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 getrumpt 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 Spieles:

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.

## 114. Wendischer Schafkopf

**Spieler:** Vier  
**Material:** 32 Skatkarten

### Kartenwerte:

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

### Trümpfe:

- Die 4 Damen in der Rangordnung Kreuz – Pik – Herz – Karo
- Die 4 Buben in der gleichen Reihenfolge.
- Alle Karokarten in der Rangfolge: As – Zehn – König – Neun – Acht – Sieben.

### Ziel des Spieles:

Zwei Spieler, die über ihre Partnerschaft erst im Laufe des Spiels erfahren, müssen zusammen mindestens 61 Augen in ihren Stichen erreichen. Es gibt 14 Trumpfkarten, die über den 18 Farbkarten stehen. Die beiden höchsten Trümpfe, Kreuz-Dame und Pik-Dame werden die beiden „Alten“ genannt. Die Besitzer der beiden „Alten“ spielen als Partner gegen die beiden anderen Spieler.

### Spielvorbereitung und Spielverlauf:

Der Kartengeber wird durch das Los bestimmt. Wer die höchste Karte zieht, mischt und gibt. Jeder Spieler erhält 2 x 4 = 8 Karten.

Vorhand eröffnet das Spiel. Es besteht Farb- und Bedienungszwang – eine ausgespielte Karte muß mit gleicher Farbe bedient werden. Eine ausgespielte Trumpfkarte wird mit einem beliebigen Trumpf bedient. Vorhand legt eine Karte auf den Tisch. Die anderen Spieler geben im Uhrzeigersinn je eine Karte dazu. Wer die höchste Karte gegeben hat, erhält den Stich. Die eingebrachte Augenzahl darf der betreffende Spieler für sich notieren. Er legt die gestochenen Karten verdeckt vor sich hin und spielt eine Karte zum nächsten Stich aus.

Schon bei den ersten Stichen müssen sich die beiden Parteien herausspielen, denn eine Grundregel bei Schafkopf lautet, daß man sich beim Ausspielen sofort „bekennen“ muß. Das geschieht z.B., wenn der Besitzer einer „Alten“ eine hohe Trumpfkarte ausspielt und sie vom Besitzer der zweiten „Alten“ gestochen wird. Eine Verständigung durch Mimik oder Worte zur Aufklärung der Partnerschaft ist nicht erlaubt.

Wenn die beiden „Alten“ nach dem Verteilen der Karten in einer Hand sind, hat der Besitzer zwei Möglichkeiten:

- Er sucht sich den Besitzer der zweiten „Alten“, seinen Partner selbst. Das geht so vor sich: Er begutachtet seine Karten und erklärt beispielsweise „Das Pik-As geht mit“

oder „Ich nehme das Kreuz-As mit“. Das bedeutet: Der Besitzer der aufgerufenen Karte soll sein Partner sein. Dieser muß die gewünschte Karte so schnell wie möglich ausspielen, und die Partnerschaft ist damit besiegelt. Er kann aber auch sagen: „Der erste fremde Stich geht mit“. Der Spieler, dem der erste Stich zufällt, wird in diesem Fall sein Partner.

2. Der Besitzer der beiden „Alten“ spielt ein Solo gegen die übrigen Spieler und verzichtet auf eine Partnerschaft.

#### Tip:

- Merken Sie sich nach Möglichkeit die eigenen und die vom Gegner abgeworfenen Karten, sie lassen Rückschlüsse auf die Handkarten ihrer Gegner zu.
- Zählen Sie eigene und fremde Stiche genau mit.

Es gibt drei verschiedene Solospiele:

#### 1. Das stille Solo

#### 2. Das Lust-Solo

#### 3. Das Muß-Solo

Ein Solospieler muß mindestens 61 Augen stechen. Haben die drei Gegner zusammen 60 Augen, hat der Solospieler verloren. Das Solospiel wird nicht angesagt. Ein Solosieger bekommt von jedem Gegner 10 Pfennige ausbezahlt. Der Soloverlierer muß jedem Teilnehmer den doppelten Betrag bezahlen.

#### 1. Das stille Solo:

Der Besitzer der beiden „Alten“ spielt ohne Partner, läßt aber seine Gegner so lange wie möglich darüber im unklaren, daß er ein Solo spielt. Die Ungewißheit bringt Unruhe unter die Gegner. Er wird daher die „Alten“ so lange wie möglich zurückhalten. Auch beim stillen Solo ist die Karofarbe Trumpf.

#### 2. Das Lust-Solo:

Der Alleinspieler muß nicht unbedingt die beiden „Alten“ besitzen. Er muß aber überzeugt sein, das Spiel gegen die drei Gegner gewinnen zu können. In erster Linie wird er darauf achten, dem Gegner die Trümpfe abzunehmen.

#### 3. Das Muß-Solo:

Es wird wie das Lust-Solo gespielt. Der Unterschied besteht darin, daß dieses Solo auch gespielt werden muß, wenn der Teilnehmer keine guten Karten besitzt. Die Spieler vereinbaren zu Beginn des Spieles, daß jeder einzelne bis zu einem bestimmten Zeitpunkt eine bestimmte Anzahl von Soli spielen muß. Hat ein Spieler sehr schlechte Karten, darf er das Solospiel etwas hinauszögern, jedoch nicht allzu lange. Er wird unter Umständen selbst mit sehr schlechten Karten von den Mitspielern zum Solospiel gezwungen, d.h. „vorgeführt“.

#### Tips:

- Behalten Sie immer im Auge, daß Sie gemeinsam mit Ihrem Partner einen möglichst fetten Stich einbringen.
- Haben Sie ein As-Blatt als einzige Karte dieser Farbe in der Hand, warten Sie am besten mit dem Ausspielen so lange, bis Sie sicher sind, daß der Gegner keine Trumpfkarten mehr besitzt.
- Behalten Sie eine genaue Übersicht darüber, wie viele Trümpfe schon ausgespielt und welche Asse noch im Spiel sind.

#### Abrechnung:

Vor dem Spiel zahlt jeder Teilnehmer einen vereinbarten Betrag (10 Pfennige) oder Spielmarken in die Kasse. Jeder Gewinn wird sofort ausbezahlt. Eine Partie geht so lange, bis die Kasse leer ist.

#### Ende des Spieles:

Wer mindestens 61 Augen in seinen Stichen eingebracht hat, hat gewonnen. Der doppelte Spielsatz wird ausbezahlt, wenn die Verlierer „Schneider“ sind, d.h. wenn sie weniger als 30 Punkte erreicht haben.

Die Gewinnauszahlung bei Solospielen erfolgt nicht aus der gemeinsamen Kasse, sondern aus der Tasche jedes einzelnen Mitspielers.

Bei Solo-Schneider wird der doppelte Betrag berechnet, bei Solo-Schwarz der dreifache.

Der Solo-Gewinner bekommt bei „Schneider“ pro Spieler 30 Pfennige und muß bei Verlust „im Schneider“ jedem Gegner 30 Pfennige ausbezahlen. Ein Solospiel ist daher gut zu überlegen.

## 115. Wendischer Schafkopf zu zweit

**Spieler:** Zwei

**Material:** 32 Skatkarten

#### Spielvorbereitung und Spielverlauf:

Jeder Spieler bekommt  $2 \times 4 = 8$  Karten. Sie kommen unangesehen in zwei Reihen zu je vier Karten auf den Tisch vor den Spieler. Ein zweites Mal werden  $2 \times 4 = 8$  Karten verteilt. Diese werden offen und einzeln auf die verdeckten Karten gelegt.

Bei Spielbeginn liegen vor jedem Teilnehmer acht offene Karten in zwei Reihen, die auf verdeckten Karten liegen. Es wird also mit offenen Karten gespielt. Die verdeckten Karten kommen ins Spiel, wenn die jeweilige offene Karte zum Ausspielen kommt. Dies ist das einzige Überraschungsmoment im Spiel. Das Spiel verläuft nach den Regeln des Wendischen Schafkopfs, Trümpfe sind die 4 Damen und die 4 Buben in der Reihenfolge:

Kreuz – Pik – Herz – Karo, sowie alle Karokarten.

Es muß immer Farbe bedient werden. Ist dies nicht möglich, darf mit Trumpf gestochen oder eine andere Farbe abgeworfen werden.

#### Abrechnung:

Man spielt aus der gemeinsamen Kasse. In diese zahlt jeder vor Beginn des Spieles den vereinbarten Einsatz in Spielmarken oder Pfennigen. Es wird sofort ausbezahlt. Ist die Kasse leer, beginnt eine neue Partie. Solospiele werden aus der eigenen Kasse bezahlt. „Schneider“ zählt den doppelten Betrag, „Schwarz“ den dreifachen.

## 116. Patience Nr. 8

**Spieler:** Einer

**Material:** 32 Skatkarten

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.

## 117. Skat „Camerun“

**Spieler:** Drei und mehr

**Material:** Skatblatt

Zunächst wird ausgelost, welcher Spieler Bankhalter ist. Jeder Spieler erhält 3 Karten und legt diese offen vor sich hin. Nun beginnt der Bankhalter, die Karten des Talons nacheinander aufzudecken. Hat ein Spieler den gleichen Kartenwert wie die aufgedeckte Karte, so zahlt er einen

vereinbarten Wert an den Bankhalter. Muß er ein zweites Mal zahlen, zahlt er doppelt so viel, beim dritten Mal das Dreifache. Ist ein Dreifachsatz gezahlt worden, kehrt sich das Spiel um: Jetzt muß der Bankhalter jeweils den Einsatz, das erste Mal doppelt, das zweite Mal dreifach und dann vierfach zurückzahlen. Ab da sind wieder die Spieler mit dem Zahlen dran.

Die Runde ist zu Ende, wenn alle Karten aufgedeckt sind, und der nächste Spieler übernimmt die Bank.

---

## 118. Dreiblatt

**Spieler:** Zwei bis fünf

**Material:** Skatblatt

Jeder Spieler erhält drei Karten und muß einen Einsatz, der durch 3 teilbar sein muß, einzahlen. Die oberste Karte des Talons wird umgedreht und bestimmt die Trumpf-farbe. Anhand seines Blattes kann ein Spieler aussteigen oder aber weiterspielen und aus dem Talon Karten austauschen. Nach dem Tausch wird ausgespielt, dabei muß Farbe bedient werden. Wer nicht bedienen kann, muß trumpfen, andernfalls abwerfen. Für jeden Stich erhält der Spieler ein Drittel des Potts, hat ein Spieler keinen Stich gemacht, zahlt er 3 Einheiten ein.

---

## 119. Dreiblatt mit Schieben

**Spieler:** Zwei bis fünf

**Material:** 32 Skatkarten

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

---

## Eine Menge toller Kartentricks!

**Spielen Sie den Karten-Magier!**

Sie brauchen meist nur das Skatblatt und ein wenig Fingerfertigkeit dazu.

---

## 120. Wie heißt die Karte?

**Ein tolles Kartenkunststück.**

**Spieler:** Zwei und mehr

**Material:** Skatblatt (32 Karten)

**Vorbereitung und Vorführung:**

Sie mischen ein Skatblatt und legen es als Stapel mit der Bildseite nach unten auf den Tisch. Dabei sehen Sie sich unauffällig die unterste Karte an.

Nun bitten Sie einen Zuschauer, eine beliebige Karte aus dem Stapel zu ziehen, sich die Karte zu merken und sie verdeckt wieder hinzulegen. Sie setzen schnell den Kartenstapel darauf und lassen den Zuschauer einmal abheben. Auch Sie heben einmal ab. Jetzt nehmen Sie den Stapel verdeckt zur Hand, decken Karte für Karte auf und tippen auf die Karte, die nach der von Ihnen gemerkten Karte erscheint.

Dieses kleine Kunststück wird fast immer gelingen, es sei denn, die beiden Karten werden beim Abheben getrennt. Aber das kommt selten vor. Um die Wirkung zu erhöhen, gehen Sie nicht zu sicher vor, zögern Sie beim Aufdecken der Karten hin und wieder.

Und führen Sie das Kunststück nicht zu oft vor!

---

## 121. Auf den Kopf gestellt

**Spieler:** Zwei und mehr

**Material:** Skatblatt (32 Karten)

Sehen Sie sich einmal die Bildkarten Ihres Skatblattes an. Da läuft ringsum eine feine schwarze Linie, deren rechter und linker oder oberer und unterer Abstand vom Kartenrand sehr verschieden sind. Auf diesem Abstand beruht folgender Kartentrick:

Legen Sie die Buben, Damen und Könige nebeneinander so aus, daß der schmale Rand immer nach links schaut. Dann bitten Sie Ihre Zuschauer, eine oder mehrere Karten um 180 Grad zu drehen, während Sie im Nebenraum warten. Sie kehren zurück, betasten die Karten mit angestrengter Miene und finden die verdrehten Karten schnell heraus.

---

## 122. Der Duft, der sie begleitet

**Spieler:** Drei und mehr

**Material:** Skatblatt (32 Karten)

Dieses Kunststück funktioniert nur mit einem eingeweichten Assistenten. Sie bitten Ihre Zuschauer, das Skatblatt sorgfältig zu prüfen, eine beliebige Karte auszuwählen und sie wieder in das Paket zurückzulegen, während Sie im Nebenraum warten. Es darf kräftig gemischt werden. Wenn Sie zurückgekehrt sind, gehen Sie die Karten durch, riechen umständlich an jeder Karte und legen schließlich die richtige Karte auf den Tisch. Dies kann nur funktionieren, wenn Ihnen Ihr Assistent ein unmißverständliches Zeichen gibt. Da er die Karte kennt, kann er bei ihrem Auftauchen ein Zeichen geben (z.B. Räuspern, Klopfen, Griff aus Ohrläppchen), so daß Sie ganz souverän die richtige Karte bestimmen können.

---

## 123. Unter einer Decke

**Spieler:** Drei und mehr

**Material:** Skatblatt (32 Karten)

Auch für dieses Kartenkunststück brauchen Sie einen Eingeweichten. Sie mischen ein Skatblatt und schieben die Karten auf dem Tisch auseinander. Die Bildseiten weisen nach unten. Dann decken Sie ein Tuch über die Karten, bitten einen Zuschauer, eine Karte hervorzuziehen, sie sich einzuprägen und wieder zurückzulegen. Ihr Assistent wird sich melden und die Sache übernehmen, nur wird er die Karte umgedreht zurücklegen, also mit der Bildseite nach oben. Sie wenden sich natürlich dezent ab. Nun sammeln Sie die Karten unter der Decke zusammen, erkennen dabei die gezogene Karte und drehen sie blitzschnell wieder um. Vor aller Augen blättern Sie jetzt das Kartenspiel von vorn bis hinten durch – das erhöht die Spannung – und zeigen schließlich die richtige Karte.

---

## 124. Das Dreikönigstreffen

**Spieler:** Drei und mehr

**Material:** Skatblatt (32 Karten)

Aus einem Kartenspiel suchen Sie vier Könige heraus. Einen König legen Sie unbemerkt als oberste Karte auf den Stapel. Die drei anderen Könige geben Sie einem Zuschauer. Den Kartenstapel heben Sie so ab, daß 3 Packen nebeneinander auf dem Tisch liegen. Sie müssen sich nur merken, auf welchem Packen der König liegt. Jetzt bitten Sie den Zuschauer, einen König auf den



ersten Packen (den mit dem König) zu legen. Den zweiten König möge er unter den mittleren Packen schieben. Den dritten König darf er nach Belieben in den dritten Packen einordnen.

Nehmen Sie nun die drei Packen folgendermaßen zusammen: den zweiten auf den ersten, den dritten auf den zweiten Packen. Nun behaupten Sie, die drei Könige wieder zusammenzubringen und murmeln dazu geheimnisvolle Zaubersprüche. Fächern Sie die Karten schnell wieder auseinander: et voilà, die drei Könige liegen bei einander. Daß einer dieser Könige nicht in der Hand des Zuschauers war, wird hoffentlich niemand bemerken.

## 125. Karten-Magie

**Spieler:** Drei und mehr  
**Material:** Skatblatt (32 Karten)

Lassen Sie ein Skatblatt gut mischen und beliebig oft abheben. Dann nehmen Sie den Stapel, merken sich die unterste Karte, führen den Stapel hinter Ihren Rücken und manipulieren die unterste Karte nach oben, so daß sie umgekehrt zu den anderen Karten mit der Bildseite nach oben liegt. Das muß natürlich schnell und unbemerkt geschehen. Nun halten Sie den Stapel vor Ihre Stirn, denken angestrengt nach und nennen die Karte, die mit ihrer Bildseite den Zuschauern zugewandt ist.

Beim Herunternehmen merken Sie sich die nächste Karte, bringen diese Karte hinter Ihrem Rücken vor den Stapel usw. Achten Sie darauf, daß Ihre Zuschauer nur die oberste Karte sehen, denn die anderen, noch nicht gedrehten Karten könnten Sie verraten.

Sollte ein Zuschauer Ihre magischen Fähigkeiten anzweifeln und womöglich behaupten, daß Sie hinter Ihrem Rücken ein wenig mogeln, so sagen Sie ihm, Sie könnten die Karten-Magie auch völlig offen vorführen.

Wieder lassen Sie die Karten gut mischen und abheben und fassen den Stapel mit der linken Hand so, daß die Bildseite zu den Zuschauern weist. In der Hand haben Sie einen kleinen Spiegel eingeklemmt, der Ihnen die vorderste Karte verrät. Natürlich darf der Spiegel für die Zuschauer nicht zu erkennen sein. Und starren Sie nicht unverwandt auf den Spiegel, ein kurzer Blick genügt.

## 126. Hexen mit Karten

**Spieler:** Drei und mehr  
**Material:** Skatblatt (32 Karten)

Sie entnehmen einem Kartenspiel unbemerkt 4 Karten und stecken diese heimlich in die Jackentasche. Die übrigen Karten lassen Sie gut mischen und breiten sie verdeckt auf dem Tisch aus. Nun bitten Sie einen Zuschauer, 5 der ausgebreiteten Karten in eine Reihe zu legen, ohne sie umzudrehen. Eine dieser 5 Karten aber möge er sich ansehen und wieder auf den Platz zurücklegen. Damit sie nicht erkennen können, welche der 5 Karten er sich merkt, drehen Sie sie um. Anschließend nehmen Sie die Karten zusammen, die linke zuerst, dann die nächste Karte usw. Wenn Sie die Karten durcheinanderbringen, gelingt der Trick nicht. Sie stecken die 5 Karten ganz offen in Ihre Tasche und holen dafür die 4 versteckten Karten heraus. Den Zuschauer bitten Sie, diese 4 Karten mit der Bildseite nach unten in einer Reihe auszuliegen, daß der Platz für die Karte, die er sich angesehen hat, frei bleibt. Läßt er z.B. den Platz für die vierte Karte von links frei, so ertasten Sie sich die entsprechende Karte in Ihrer Tasche, holen sie hervor und legen sie auf den freien

Platz. Wenn der Zuschauer diese Karte nun umdreht, wird er feststellen, daß es tatsächlich die Karte ist, die er sich angesehen hatte.

## 127. Pärchen raten

**Spieler:** Drei und mehr  
**Material:** Skatblatt (32 Karten)

Sie nehmen 20 beliebige Karten, mischen sie und legen sie paarweise mit der Bildseite nach oben auf den Tisch. Nun darf sich jeder Zuschauer ein Kartenpärchen merken. Sie sammeln die Karten wieder ein, achten aber darauf, daß die Pärchen nicht auseinandergerissen werden. Damit das Kunststück gelingt, müssen Sie folgenden Zauberspruch im Kopf haben:

M U T U S  
D E D I T  
N O M E N  
C O C I S

Sie haben bereits gemerkt, daß jeder Buchstabe in dem Zauberspruch zweimal vorkommt. Darin liegt das Geheimnis dieses Kartenkunststücks.

Sie legen also die beiden ersten Karten auf den Platz von M, die beiden nächsten Karten auf den Platz von U usw., bis alle 20 Karten paarweise ausgelegt sind. Jetzt fragen Sie Ihre Zuschauer der Reihe nach, in welcher Reihe bzw. in welchen Reihen die beiden gemerkten Karten liegen, und können schon diese Karten nennen.

Sagt der Zuschauer zum Beispiel, seine beiden Karten liegen in der zweiten und dritten Reihe, so nennen Sie die Karten, die auf dem Platz von E liegen.

## 128. Wenn zwei dasselbe tun

**Spieler:** Drei und mehr  
**Material:** Skatblatt (32 Karten)

Aus einem Skatblatt nehmen Sie unbemerkt 4 Karten heraus: eine Kreuz-, eine Pik-, eine Herz- und eine Karokarte. Auf den Kartenwert kommt es bei diesem Kunststück nicht an, wohl aber auf die Farbe. Sie lassen die achtundzwanzig Karten gut mischen und legen sie in der Farbe wechselnd offen aus: eine Kreuz-, eine Pik-, eine Herz- und eine Karokarte. Auf diese 4 Karten legen Sie 4 weitere, diesmal aber mit Karo beginnend.

Sie machen so weiter, bis alle 28 Karten ausgelegt sind – und zwar immer mit der Farbe der zuletzt aufgelegten Karte beginnend.

Sind alle Karten ausgelegt, haben Sie 4 Kartenhäufchen vor sich. Das zweite Häufchen von links legen Sie nun auf das erste, das dritte auf das zweite, das vierte auf das dritte. Dann drehen Sie den Stapel um und lassen von einem der Zuschauer beliebig oft abheben. Legen Sie den Stapel wieder in Viererreihen auf – et voilà, in jeder Reihe sind nun Karten von einer Farbe.

Bitten Sie jetzt einen Zuschauer, die Karten genauso auszuliegen, wie Sie es tat. Heimlich fügen Sie die 4 vorher herausgenommenen Karten wieder hinzu. Der Zuschauer legt die Karten wie Sie aus, er nimmt die einzelnen Stapel wie vorhin wieder zusammen. Großzügig verzichten Sie auf das Abheben (wird diesmal abgehoben, gelingt der Trick nicht!) und lassen den Zuschauer erneut auflegen. Wieder werden sich in jeder Reihe Karten von gleicher Farbe einfinden. Doch bevor die 9 Karte fällt, rufen Sie: „Falsch!“ Diese Karte wird farblich aus der Reihe tanzen. Die folgenden Karten stimmen wieder. Aber auch vor der 17. und der 25. Karte werden Sie „Falsch!“ rufen und

damit eine falsche Karte ankündigen. Denn mit 28 Karten geht die Sache auf, nicht aber mit 32. Warum das so ist, können Sie leicht sehen, wenn Sie die 32 Karten in Viererreihen offen auslegen.

Die unterste Karte der ersten Reihe hat dieselbe Farbe wie die oberste der zweiten Reihe. Die jeweils 9. Karte unterbricht also den regelmäßigen Farbwechsel.

## 129. In fremder Umgebung

**Spieler:** Drei und mehr  
**Material:** Skatblatt (32 Karten)

Ein Kartenkunststück, das schon etwas Geschicklichkeit verlangt. Noch bevor Sie dieses Kunststück vorführen, teilen Sie das Skatblatt in zwei Stapel. In den ersten geben Sie alle Achter, Zehner, Buben und Könige, in den zweiten alle Siebener, Neuner, Damen und Asse. Vor Ihren Zuschauern nehmen Sie beide Stapel so in die Hand, daß es aussieht, als hätten Sie einen einzigen Stapel. Das besorgen Sie am besten mit dem kleinen Finger, den Sie ganz leicht zwischen die beiden Stapel drücken. Dann legen Sie die beiden Stapel schnell auf den Tisch, als würden Sie abheben. Nun bitten Sie einen Zuschauer, aus einem der beiden Stapel eine Karte zu ziehen und sich diese genau anzusehen.

Während dies geschieht, legen Sie die beiden Stapel zusammen und heben erneut ab. Doch wieder halten Sie die Stapel sorgsam getrennt, so daß nach dem vermeintlichen Abheben die Stapel lediglich vertauscht auf dem Tisch liegen, der linke Stapel rechts, der rechte links. Nun wird vom Zuschauer die gezogene Karte wieder zurückgesteckt. Sie nehmen die Stapel zusammen, sehen sie durch und können sofort sagen, welche Karte Ihr Zuschauer gezogen hatte. Diese Karte befindet sich nämlich in fremder Umgebung: Vielleicht eine Dame im Pack der Achter, Zehner, Buben und Könige oder eine Zehn im Pack der Siebener, Neuner, Damen und Asse.

## 130. Die bösen Buben

**Spieler:** Drei und mehr  
**Material:** Skatblatt (32 Karten)

Eines der beliebtesten, aber auch bekanntesten Kartenkunststücke. Aus einem Kartenspiel suchen Sie 4 Buben heraus und zeigen sie den Zuschauern. Zuvor aber stecken Sie heimlich hinter den zweitletzten Buben drei beliebige Karten. Das Vorzeigen muß schnell erfolgen.

Anschließend legen Sie die 4 (in Wirklichkeit 7) Karten mit der Bildseite nach unten auf den Stapel.

Nun erzählen Sie die schaurig-schöne Geschichte von den 4 Buben, die nachts in ein Warenhaus einbrechen. Der erste Bube steht Schmiere. Sie heben die oberste Karte ab und legen sie offen auf den Tisch. Sie erzählen weiter: Der zweite Bube geht ins Untergeschoß, um Schmuck zu stehlen. Sie stecken nun die oberste Karte (es ist eine eingeschmuggelte) in den unteren Teil des Stapels, ohne sie Ihren Zuschauern zu zeigen. Der dritte Bube geht ins Mittelgeschoß, um Pelze zu stehlen. Sie stecken die nächste Karte in den mittleren Teil des Stapels. Der vierte Bube dringt ins Obergeschoß ein, um den Geldschrank zu knacken. Sie stecken die nächste Karte in den oberen Teil des Stapels. Plötzlich gibt der Schmiere-steher Alarm. Die 3 Buben rennen auf die Straße. Sie legen die drei obersten Karten offen neben den Schmieresteher: Alle 4 Buben sind wieder beieinander. Der Applaus ist Ihnen sicher...

## 131. Die magischen Asse

**Spieler:** Drei und mehr  
**Material:** Skatblatt (32 Karten)

Vor dem Kunststück bereiten Sie das Blatt vor: Suchen Sie die 4 Asse heraus, legen Sie sie auf das Kartenpaket und geben auf die Asse noch 9 andere Karten. Sie bitten einen Ihrer Zuschauer, das Kartenpaket so abzuheben, daß 4 Päckchen zu je 8 Karten entstehen. Dabei merken Sie sich genau, in welchem Päckchen die Asse liegen. Jetzt bitten Sie den Zuschauer, auf eines der Päckchen zu tippen. Die oberste Karte dieses Packens möge er unter ein anderes Päckchen legen oder zwischen die Karten eines Päckchens schieben. Dann soll Ihr Zuschauer nochmals tippen und immer weiter, bis alle Asse auf den 4 Päckchen liegen. Sie murmeln einen Zauberspruch und drehen die obersten Karten der 4 Päckchen um: et voilà, da liegen die Asse.

Damit das Kunststück klappt, müssen Sie folgendes beachten: Tippt der Zuschauer auf das Päckchen mit den Assen, kann er die oberste Karte (sie ist noch kein As) in eines der anderen 3 Päckchen stecken. Tippt er auf ein anderes Päckchen, soll er die oberste Karte unter das As-Päckchen schieben, bei den anderen nach unten oder mitten hinein. Tippt er ein zweites Mal auf das As-Päckchen, soll er die oberste Karte (dieses Mal ist es ein As) auf eines der 3 anderen Päckchen legen. So geht es hin und her, bis 4 Asse schön verteilt sind. Sie müssen sich allerdings etwas konzentrieren, damit Sie wissen, wo sich jeweils die Asse befinden. Am besten üben Sie das Kartenkunststück vorher einige Male.

## 132. Welche Karte fehlt?

**Spieler:** Drei und mehr  
**Material:** Skatblatt (32 Karten)

Es gibt Leute, die ein Skatblatt zweimal durchsehen und sofort sagen können, welche Karte fehlt. Sie, verehrter Zaubermeister, können das auch, mit etwas Mathematik. Damit niemand Verdacht schöpft, lassen Sie die Karten von mehreren Zuschauern gut mischen und abheben. Dann bitten Sie einen Zuschauer, aus dem Spiel eine Karte zu ziehen und verdeckt beiseite zu legen. Beim ersten Durchsehen errechnen Sie den Wert der fehlenden Karte. Dazu zählen Sie die Werte der Karten fortlaufend zusammen. Es wird aber nur in der Einerstelle gerechnet, die Zehnerstelle bleibt unberücksichtigt. Die Karten haben folgenden Wert:

As = 1 (statt 11)	Zehn = 0 (statt 10)
König = 4	Neun = 9
Dame = 3	Acht = 8
Bube = 2	Sieben = 7

Wenn zum Beispiel die Karten Neun, Sieben, König, Bube, As, Zehn, Sieben, Dame usw. fallen, zählen Sie:  $9 + 7 = 6$  (statt 16)  $+ 4 = 0$  (statt 10)  $+ 2 = 2 + 1 = 3 + 0 = 3 + 7 = 0$  (statt 10)  $+ 3 = 3$  usw. Zur Endsumme zählen Sie 4 hinzu und ziehen das Ergebnis von 10 ab.

Beträgt die Endsumme z. B. 5, dann rechnen Sie:  $5 + 4 = 9$ ;  $10 - 9 = 1$ ; die gesuchte Karte ist also ein As. Beträgt die Endsumme 8, dann rechnen Sie:  $8 + 4 = 2$  (statt 12);  $10 - 2 = 8$ ; die gesuchte Karte ist eine Acht. Beim zweiten Durchsehen brauchen sie nur noch auf die Farbe der gesuchten Karte zu achten, also welches As oder welche Acht z.B. fehlt. Das Zusammenzählen muß flott vonstatten gehen, daher sollten Sie etwas üben.

### 133. Die geheimnisvolle Sieben

**Spieler:** Drei und mehr

**Material:** Skatblatt (32 Karten), 1 Augenwürfel

Mit diesem Kartentrick können Sie sich als Hellseher präsentieren.

Sie bitten einen Zuschauer, aus einem Kartenspiel eine Karte zu ziehen, sich diese zu merken und die Karte auch den anderen Zuschauern zu zeigen. Während das geschieht, bilden Sie 3 Päckchen, die Sie nebeneinander mit der Rückseite nach oben auf den Tisch legen.

Dabei muß das Päckchen, welches ganz rechts liegt, aus 6 Karten bestehen. Dieses 6er-Päckchen nehmen Sie dann in Ihre rechte Hand. Nun fordern Sie die Mitspieler auf, die gezogene Karte auf eines der beiden anderen Päckchen zu legen. Sie selbst legen Ihren 6er-Pack oben auf das entsprechende Päckchen. Diese beiden Packs legen Sie schließlich auf den dritten Pack.

Ein Spieler darf nun würfeln. Die geworfene Zahl wird mit der Augenzahl auf der gegenüberliegenden Seite des Würfels addiert, was immer „7“ ergibt.

Sie zählen jetzt 7 Karten vom Kartenstapel ab – und die 7. Karte ist die gesuchte...

### 134. Ich erkenne die Karte!

**Spieler:** Drei und mehr

**Material:** Skatblatt (32 Karten)

Bei diesem Kartentrick können Sie den Zuschauern beweisen, daß Sie aus einem gut gemischten Kartenblatt eine beliebige Karte erkennen können.

Sie mischen zuerst das Kartenspiel und nehmen es mit der Rückseite nach oben in Ihre linke Hand. Dann blättern Sie die Karten mit den Fingern der rechten Hand durch. Während Sie das tun, bitten Sie einen Zuschauer, daß er mit seinem Finger in das Durchblättern greifen solle, um so eine Karte zu bestimmen. Das Durchblättern wird dadurch gestoppt, der Zuschauer darf die Karte, auf der sein Finger liegt, ziehen. Alle Anwesenden merken sich diese Karte genau.

Während die übrigen Personen die gezogene Karte anschauen, lassen Sie Ihre rechte Hand mit dem abgehobenen Kartenpack nach unten hängen und biegen die Karten dieses Packs in der Mitte etwas durch. Nicht zu stark, damit es nicht auffällt!

Nun wird die gezogene Karte auf den Pack in Ihrer linken Hand gelegt, der ganz leicht durchgebogene Pack kommt darauf. Wenn man jetzt den gesamten Kartenstapel auf den Tisch legt, ergibt sich ein leichter Spalt. Genau an dieser Stelle müssen Sie abheben.

Damit kommt der untere Pack nach oben, die gesuchte Karte liegt jetzt ganz oben.

Sie lassen jetzt einen Zuschauer sagen, welche Karte man sich gemerkt hatte. Danach darf er die oberste Karte abheben. Großes Erstaunen und großer Applaus sind Ihnen sicher. Man wird rätseln, wie Sie diesen Trick gemacht haben. Doch Sie verraten ihn natürlich nicht...

### 135. Der Trick mit dem Klebstoff

**Spieler:** Drei oder mehr

**Material:** Skatblatt (32 Karten), Fixogum-Klebstoff

Bevor Sie diesen Trick vorführen, müssen Sie zuerst eine der Karten präparieren. Sie besorgen sich in einem Schreibwarengeschäft eine Tube Fixogum, bzw. Rubber-

Cement. Das ist ein Klebstoff, der nach Gebrauch wieder von der Karte abgerubbelt werden kann. Mit diesem Klebstoff kleben Sie zwei Karten exakt übereinander – und zwar den Rücken der einen Karte auf die Bildseite der anderen. Sie haben dann eine „Doppel-Karte“.

Mit dieser Spezialkarte machen Sie Ihren Trick. Sie legen die Doppel-Karte oben auf den Kartenpack. Dann fächern Sie die Karten auf und lassen einen Zuschauer eine Karte ziehen. Jeder der Anwesenden merkt sich die Karte. Danach wird sie oben auf das Spiel, also auf die Doppel-Karte gelegt. Sie heben dann einmal ab und blättern das Spiel durch, bis Sie die Spezial-Karte spüren. Jetzt wissen Sie, daß die gezogene Karte auf der Doppel-Karte liegt. Mit geheimnisvollem Gesicht werden Sie diese Karte präsentieren...

**Ein Tip:** Wenn Sie die Karten mit Ihrem Daumen an den Ecken abblättern, können Sie die Spezial-Karte gut finden.

### 136. Der Karten-Salto

**Spieler:** Drei und mehr

**Material:** Skatblatt (32 Karten)

Dieser Kartentrick setzt alle Zuschauer in Erstaunen.

Zuerst lassen Sie einen Zuschauer aus dem fächerförmig gehaltenen Kartenblatt eine Karte ziehen. Aus den übrigen Karten bilden Sie 2 Packs. Nun wird die gezogene Karte auf eines der Päckchen zurückgelegt. Dieser Pack kommt oben auf den anderen. Nun heben Sie „falsch“ ab; d.h. Sie heben ab, legen aber das abgehobene Päckchen wieder an die alte Stelle zurück. Keiner wird das merken, wenn Sie in diesem Moment etwas sagen. Die gesuchte Karte liegt nun immer noch an oberster Position.

Unter Deckung der Hand schieben Sie nun diese Karte etwa 2 cm über den Rand hinaus.

Mit geheimnisvollen Worten heben Sie nun den Pack etwa einen halben Meter über den Tisch und lassen ihn geschlossen nach unten fallen. Durch den Luftwiderstand hebt sich einzig die hervorragende Karte vom Stapel, dreht sich um und fällt mit der Bildseite nach oben auf den Tisch. Es ist die gesuchte Karte, die einen „Karten-Salto“ gemacht hatte...

### 137. Die Verwandlung der Karte

**Spieler:** Drei und mehr

**Material:** Skatblatt (32 Karten)

Dieser Trick ist sehr einfach und hat dennoch eine fantastische Wirkung: Eine Karte wird abgehoben und wieder auf den Stapel zurückgelegt. Wenn man dann prüft, ob es noch die ursprüngliche Karte ist, stellt man voller Verwunderung fest, daß sie sich verwandelt hat. Und so gehen Sie vor:

Sie nehmen das Skatblatt, fächern es auf und bitten einen Zuschauer, eine Karte zu ziehen. Sie erklären, daß jeder sich diese Karte gut einprägen müsse, denn sie würde jetzt gleich verwandelt werden.

Während die Zuschauer sich die Karte ansehen, müssen Sie den restlichen Kartenpack unauffällig präparieren: Sie teilen das Päckchen in zwei Teile, die sie nun gegeneinanderlegen – also Bildseite auf Bildseite. Sie halten nun den so vorbereiteten Pack dem Zuschauer hin, und bitten ihn, die Karte oben daraufzulegen.

Während Sie geheimnisvolle Zauberworte murmelnd, drehen Sie den Stapel unbemerkt um und legen ihn auf den Tisch. Wenn man jetzt die oberste Karte abhebt, ist es nicht mehr die vermutete...

## 138. Die Ladendiebe

**Spieler:** Drei und mehr  
**Material:** Skatblatt (32 Karten)

Mit Hilfe der Spielkarten können Sie eine lustige, kleine Geschichte erzählen. Zusammengefaßt geht es darum, daß ein Kaufhausdetektiv drei Ladendiebe auf frischer Tat ertappt und verhaftet hat. Doch in einem unbemerkten Augenblick können die drei Diebe entfliehen, und der Detektiv muß sie wieder einfangen.

Und so müssen Sie vorgehen:

Zunächst suchen Sie die 4 Buben (die Ladendiebe) und einen König (den Detektiv) aus dem Spiel. Einer der Buben kommt mit der Rückseite nach oben auf den restlichen Kartenpack. Die 3 nicht benötigten Könige nehmen Sie aus dem Spiel.

Die 3 Buben und den König legen Sie bereit. Nun demonstrieren Sie die Flucht der 3 Ladendiebe, indem Sie zuerst einen Buben unter das Spiel geben, den zweiten obenauf (jetzt befinden sich zwei Buben oben!) und den dritten in die Mitte des Spieles stecken. Schließlich legen Sie den König als Detektiv verdeckt auf das Spiel. Während Sie dies alles machen, erzählen Sie dazu die spannende Fluchtgeschichte der drei Ladendiebe.

Nun heben Sie die obere Kartenhälfte des Stapels nach links ab und legen sie auf den Tisch. Wenn Sie danach den rechten Stapel auf den linken legen, kommt der unterste Bube auf dem König zu liegen. So sind der König und 3 Buben wieder zusammen.

Sie müssen jetzt nur noch das Kartenspiel auffächern, und alle Zuschauer werden erstaunt sein, daß der „Detektiv“ und die 3 „Ladendiebe“ wieder zusammen sind.

## 139. Ungerade oder gerade?

**Spieler:** Drei und mehr  
**Material:** Skatblatt, ein wenig Fixogum-Klebstoff

Mit diesem Trick können Sie behaupten, daß Sie in der Lage sind, einen Zuschauer so zu beeinflussen, daß er das macht, was Sie sich denken. Konkret heißt das, daß ein Zuschauer „Gerade“ oder „Ungerade“ sagen kann, und Sie in jedem Fall die genannte Anzahl von Karten in der Hand hätten. Und so gehen Sie vor:

Vor dem Trick zählen Sie insgesamt 15 Karten ab. Zwei davon kleben Sie mit ein paar Tropfen Fixogum (Rubber-Cement, ein Klebstoff, der nicht festklebt, jedoch haftet) zusammen; und zwar die Bildfläche der einen Karte auf den Rücken der anderen Karte. Es entsteht eine Doppelkarte. Diese legen Sie oben auf den 15er-Stapel.

Nun bitten Sie einen Zuschauer, entweder „Gerade“ oder „Ungerade“ zu sagen.

Soll eine gerade Anzahl von Karten vorgezeigt werden, so zählen Sie die Karten einfach auf den Tisch.

Die Doppelkarte wird als eine Karte gezählt.

Soll jedoch eine ungerade Anzahl von Karten vorgezeigt werden, müssen Sie während des Vorzählens die Doppelkarte unauffällig trennen. Das geht ohne Probleme, wenn Sie Fixogum verwendet haben. Dieser Klebstoff läßt sich nach Gebrauch sogar wieder abrubbeln.

## 140. Die Karte an der richtigen Stelle

**Spieler:** Drei und mehr  
**Material:** Skatblatt (32 Karten)

Dieser Trick befähigt Sie, eine von den Zuschauern gemerkte Karte genau an der Stelle hervorzuzaubern, an der es die Zuschauer wünschen.

Und so gehen Sie vor:

Wichtig ist zunächst, daß Sie für diesen Trick eine Jacke o.ä. tragen, die eine Tasche besitzt, in die Sie Ihre Hand mit dem Kartenspiel stecken können. Sie treten dann vor Ihre Zuschauer mit dem Kartenpack in der Hand, wobei Sie sich zuvor bereits die unterste Karte gut eingepreßt haben. Sie zeigen jetzt den Zuschauern die unterste Karte mit der Bitte, sie sich zu merken. Dann mischen Sie „falsch“ und heben „falsch“ ab, d.h. Sie legen den abgehobenen Pack wieder an die ursprüngliche Stelle zurück, so daß die Ihnen bekannte Karte nach wie vor unten ist. Nun stecken Sie den Kartenpack in Ihre Tasche.

Sie bitten jetzt die Zuschauer, eine Zahl zwischen 5 und 12 zu nennen, denn Sie würden die gesuchte Karte genau als die soundsovielte aus Ihrer Tasche ziehen.

Wenn dann z.B. die Zahl „8“ genannt wird, ziehen Sie der Reihe nach vom Kartenpack 7 Karten ab – und zwar von oben! Als 8. Karte aber nehmen Sie die unterste Karte. Große Verwunderung – denn es ist die gesuchte Karte...

## 141. Blind sehen

**Spieler:** Drei und mehr  
**Material:** Skatblatt, ein Tuch zum Verbinden der Augen

Die Zuschauer mischen die Karten. Sie nehmen das Spiel und sehen sich eine Karte nach der anderen an. Und obwohl Ihre Augen verbunden sind, können Sie die Karten benennen. So gehen Sie vor:

Zunächst lassen Sie sich mit einem Tuch, das zu einem Streifen zusammengelegt ist, die Augen verbinden. Sie achten dabei darauf, daß das Tuch mit der Unterkante mit Ihrer Nasenspitze abschließt. Zwischen Ihrer Wange und der Nasenspitze ergibt sich dabei ein kleines „Guckloch“. Wenn Sie unmerklich Ihren Kopf heben, können Sie durch dieses „Guckloch“ schauen, ohne daß es Ihre Zuschauer bemerken.

Nehmen Sie dann das von den Zuschauern gemischte Kartenpäckchen in Ihre linke Hand, wobei Sie Ihren Arm abgewinkelt haben. Das Kartenpäckchen ist mit der Bildseite den Zuschauern zugekehrt, und Sie biegen die Karten in der Hand leicht durch. Wenn Sie das geschickt machen, können Sie die jeweils oberste Karte des Packs durch Ihr „Guckloch“ sehen.

Nun nehmen Sie demonstrativ Karte für Karte in Ihre rechte Hand, halten sie mit gestrecktem Arm vor ihre verbundenen Augen und benennen nach kurzem Zögern die jeweilige Karte. Denn Sie können „blind sehen“...

## 142. Der geheimnisvolle Wind

**Spieler:** Drei und mehr  
**Material:** 1 Skatkarte, 1 Geldmünze

Bei diesem Trick können Sie Ihre Zuschauer dadurch verblüffen, daß Sie etwas schaffen, was Ihre Zuschauer nicht können: Sie legen ein Geldstück, das mit einer Spielkarte abgedeckt ist, frei, ohne die Karte zu berühren. Und so gehen Sie vor:

Sie legen zunächst das Geldstück auf eine glatte Unterlage und bedecken es mit der Skatkarte. Dann fragen Sie Ihre Zuschauer, ob sie in der Lage wären, die Münze freizulegen, ohne die Karte zu berühren. Ihre Zuschauer werden vor einem Rätsel stehen, sie werden das nicht zustandebringen. Dann treten Sie mit geheimnisvollem

Gesicht auf. Sie blasen von oben aus einer Entfernung von etwa 25 Zentimetern etwas schräg an den Rand der Karte. Durch den entstehenden Winddruck wird die Karte von der Münze geweht. Die Geldmünze ist freigelegt. Der Applaus ist Ihnen sicher...

### 143. Das Geldstück ins Glas!

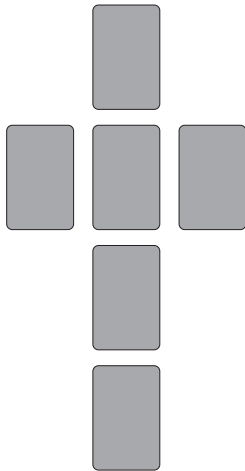
**Spieler:** Drei und mehr  
**Material:** 1 Skatkarte, 1 Glas, 1 Geldstück

Sie nehmen ein Trinkglas, legen oben drauf die Skatkarte und auf die Karte das Geldstück. Die Münze muß ungefähr über der Mitte des Glases liegen. Nun bitten Sie einen Zuschauer zu sich und stellen ihm folgende Aufgabe: Er solle die Münze ins Glas bringen, ohne jedoch die Karte zu kippen oder anzuheben. Sie können beruhigt zuschauen, er wird das nicht fertigbringen. Dann treten Sie auf den Plan: Sie bringen die Karte und das Geldstück zuerst wieder in die Ausgangsposition. Dann schnippen Sie die Karte mit dem Zeigefinger schnell zur Seite. Durch die Trägheit der Masse wird die Münze nicht weggeschleudert, sondern fällt in das Glas. Diesen Trick vorher etwas üben!

### 144. Das geheimnisvolle Kreuz

**Spieler:** Drei und mehr  
**Material:** 6 Skatkarten

Zunächst legen Sie die 6 Spielkarten so, wie es die folgende Abbildung zeigt:



Dann stellen Sie den Zuschauern folgende Aufgabe: Sie sollen durch das Umlegen einer einzigen Karte zwei Reihen zu je vier Karten bilden. In aller Ruhe können Sie den Bemühungen der Zuschauer zugucken, denn man wird dieses Kunststück nicht zustandebringen. Nach einiger Zeit treten Sie auf den Plan: Sie nehmen die unterste Karte und legen sie exakt auf die Karte im Schnittpunkt des Kreuzes. Senkrecht und waagrecht betrachtet ergeben sich dadurch zwei Reihen mit je vier Karten...

### 145. Das verschnürte Kartenpaket

**Spieler:** Drei und mehr  
**Material:** Ein Stück roter Faden, Skatkarten

Diesen Trick sollten Sie am besten im Dämmerlicht vorführen, dann wirkt er am besten. Zuerst schnüren Sie um die Breitseite des Kartenpäckchens den roten Faden und verknöten ihn auf der Rückseite des Pakets. Durch die Kartenmitte der Längsseite der vordersten Karten ziehen Sie einen roten Strich, am besten mit einem roten Filzstift, der wieder abwaschbar ist. Nun zeigen Sie das „verschnürte Kartenpäckchen“ ihren Zuschauern – aus einiger Entfernung. Jeder wird glauben, daß die Schnur um die Breit- und Längsseite gebunden ist. Nun erklären Sie Ihren Zuschauern, daß es für Sie kein Problem ist, aus dem verschnürten Paket eine oder mehrere Karten herauszuholen, ohne die Schnur zu entfernen. Keiner wird das glauben. Mit geheimnisvollem Gesicht ziehen Sie dann nicht nur eine, sondern gleich mehrere Karten aus dem verschnürten Paket.

### 146. In welcher Hand?

**Spieler:** Drei und mehr  
**Material:** 1 Skatkarte

Bei diesem Trick können Sie mit Ihren Zuschauern eine Wette abschließen. Sie behaupten, daß Sie – ohne hinzugucken – herausbekommen, in welcher Hand ein beliebiger Zuschauer eine Skatkarte gehalten hätte. Und so gehen Sie vor:

Sie drehen sich um und bitten einen beliebigen Zuschauer vom Kartenstapel eine Karte in die rechte oder linke Hand zu nehmen. Dann soll er die Karte etwa 20 Sekunden lang mit gestrecktem Arm hochhalten und dabei kreisförmige Bewegungen machen. Anschließend fordern Sie den Zuschauer auf, die Karte auf den Tisch zu legen und mit beiden Händen abzudecken.

Jetzt drehen Sie sich um und betrachten die beiden Hände. Ohne Zögern können Sie sagen, in welcher der beiden Hände er die Karte gehalten hat:

Es ist die blässere Hand.

Der Grund: Durch das Hochhalten ist das Blut aus der Hand geflossen, und die Haut wurde etwas blässer.

### 147. Der Karten-Seiltanz

**Spieler:** Drei und mehr  
**Material:** 1 Skatkarte

Zunächst fragen Sie Ihre Zuschauer, ob sie es für möglich halten, daß man eine Karte mit ihrer Längsseite senkrecht auf den Tisch stellen könne. Die Antwort wird natürlich „Nein“ sein. Dann behaupten Sie, daß Sie dieses Kunststück dennoch schaffen würden. Sie nehmen dazu eine Karte und biegen sie ganz leicht in der Längsrichtung, ohne daß sie einen Knick bekommt. Jetzt können Sie die Karte vorsichtig auf den Tisch stellen – und siehe da: Die Karte bleibt auf der Längskante stehen.

### 148. Der Papierkorb-Trick

**Spieler:** Drei und mehr  
**Material:** Skatkarten und Papierkorb

Für diesen Trick benötigen Sie ein größeres Gefäß, am

besten einen Papierkorb, und die Skatkarten. Zunächst stellen Sie den Papierkorb auf den Fußboden. Dann nehmen Sie den Skatkartenpack und halten ihn über den Papierkorb. Nun stellen Sie den Zuschauern folgende Aufgabe: „Wer kann im Stehen eine Karte nach der anderen aus etwa 1 Meter Abstand so fallen lassen, daß sie genau im Papierkorb landen?“ Die Zuschauer werden dies für kein großes Kunststück halten. Deshalb bitten Sie einen Zuschauer zu sich, geben ihm eine Karte, damit er diese in den Papierkorb fallen lasse. Der Zuschauer wird die Karte logischerweise senkrecht halten und loslassen. Das Ergebnis wird ihn überraschen: Die Karte landet sicher daneben. Nun nehmen Sie die Karte, halten sie jedoch waagrecht – wie den Flügel eines Flugzeuges – und lassen los. Die Karte wird senkrecht nach unten schweben und im Papierkorb landen. Ein echt verblüffender Trick...

---

## 149. Der Zauberfinger

**Spieler:** Drei und mehr  
**Material:** Skatkartenblatt

Sie behaupten vor Ihren Zuschauern, daß Sie in der Lage seien, jede aus dem Kartenspiel gezogene Karte zu benennen, ohne sie anzugucken. Ihr Zauberfinger würde nämlich jede Karte erkennen.

Sie nehmen den Kartenpack und fächern ihn verdeckt auf. Dann bitten Sie einen Zuschauer, eine Karte zu ziehen und sie allen zu zeigen. Sie selbst gucken weg. Dann lassen Sie sich die gemerkte Karte geben. Dabei strecken Sie ihren rechten Arm nach vorne aus und nehmen die Karte hochkant mit der Rückseite zu sich zwischen Daumen und Zeigefinger. Mit dem Zeigefinger der linken Hand streichen Sie dann über die Vorderseite der Karte, so als ob Sie die Farbe des Druckes fühlen könnten. Dabei drücken Sie mit der rechten Hand die Karte etwas zusammen, so daß sie sich nach hinten durchbiegt. Wenn Sie in diesem Moment auf die linke untere Ecke schielen, können sie erkennen, um welche Karte es sich handelt – die Wölbung der Karte macht dies nämlich möglich. Mit geheimnisvollen Gesten können Sie nun die Karte bekanntgeben.

---

## 150. Der Trick mit dem Messer

**Spieler:** Drei und mehr  
**Material:** Skatkarten, 1 Tafelmesser

Sie behaupten, daß Sie wüßten, welche Karte sich an der Stelle befinden würde, an der ein beliebiger Zuschauer den Kartenpack mit Hilfe eines Messers teilen würde. Und so gehen Sie vor:

Sie geben den Kartenpack einem Zuschauer zum Mischen. Dann bitten Sie ihn, mit Hilfe des Messers den verdeckt liegenden Kartenpack irgendwo zu teilen und das Messer an dieser Stelle stecken zu lassen. Sie sagen dann zu dem Zuschauer: „Nimm den Teil der Karten über dem Messer ab, merke Dir die Karte, die direkt auf dem Messer gelegen war, und lege den Pack wieder auf das Messer zurück!“

Sie selbst schieben dann das Messer zu einem Ende des Kartenstapels und heben dabei kurz den Teil der Karten über dem Messer ab. Im glänzenden Messerblatt spiegelt sich die gesuchte Karte. Nun können Sie ohne Probleme die gesuchte Karte benennen.

## 151. Der Trick mit dem Zaubertuch

**Spieler:** Drei und mehr  
**Material:** Skatblatt, ein undurchsichtiges Tuch, 10 cm Tesafilm

Bevor Sie diesen Trick vorführen, machen Sie aus dem Klebestreifen einen Ring mit den Klebeflächen nach außen und kleben diesen Ring auf die Mitte des Tuches. (Mit einem Doppelklebeband geht das noch einfacher!) Das Tuch kommt dann zur Seite, niemand weiß etwas von dem Klebeband. Sie fächern nun das Kartenspiel auf, bitten einen Zuschauer, eine Karte zu nehmen und sie sich zu merken. Die Karte kommt dann verdeckt auf den Stapel zurück. Sie nehmen nun das Zaubertuch und breiten es mit dem Klebeband nach unten über den Kartenpack. Das Klebeband muß die oberste Karte berühren. Wenn Sie jetzt von oben geheimnisvoll über das Tuch streichen, klebt die gemerkte Karte am Tuch fest. Nun heben Sie mit einem passenden Zauberspruch das Tuch hoch (die Karte hängt an der Innenseite des Tuches) und legen das Tuch zur Seite. Sie bitten dann den Zuschauer, daß er nachschauen solle, ob die oberste Karte noch „seine“ Karte sei. Er wird ebenso wie die anderen Zuschauer sehr verwundert sein, daß plötzlich eine andere Karte auf dem Stapel liegt.

---

## 152. Der undurchschaubare Trick

**Spieler:** Drei und mehr  
**Material:** Skatblatt

Dieser Trick ist für die Zuschauer undurchschaubar. Sie sollten ihn aber auch nur einmal vorführen. Noch bevor Sie das Kunststück vorführen, müssen Sie nämlich die Karten in eine leicht zu merkende Ordnung bringen, z.B. As – König – Dame – Bube – 10 – 9 – 8 – 7 der Farbe Kreuz, dann dasselbe in Pik, Herz und Karo. So geordnet halten Sie den Zuschauern das aufgefächerte Spiel verdeckt hin und bitten einen Zuschauer, eine Karte zu ziehen. Beim Ziehen wissen Sie bereits aufgrund der Ordnung, welche Karte gezogen wurde. Nun fordern Sie den Zuschauer auf, sich die Karte zu merken und sie in den Kartenpack zurückzustecken.

Da Sie die Karte ja bereits kennen, können Sie alle Register Ihrer Zauberkunst anwenden, um die Karte zu präsentieren: Mehrfach mischen, mehrfach abheben lassen usw.

Die Zuschauer können sich nicht vorstellen, wie Sie das bewerkstelligt haben.

---

## 153. Ist es diese Karte?

**Spieler:** 1 Zauberer, 1 „Eingeweihter“  
**Material:** Skatblatt (32 Karten)

Um diesen Zaubertick erfolgreich durchführen zu können, müssen Sie (als Zauberer) schon vorher einen Freund in den Trick einweihen. Dadurch ist es für die Zuschauer unmöglich, diesen Trick zu durchschauen. Zunächst tun Sie so, als könnten Sie Gedankenlesen. Sie übergeben den Kartenpack dem eingeweihten Freund (der sich selbstverständlich nicht zu erkennen gibt) und bitten einen anderen Zuschauer, daraus eine beliebige Karte zu nehmen, sie sich zu merken und wieder an einer beliebigen Stelle in den Pack zurückzustecken. Sie selbst verlassen dabei das Zimmer. Nachdem Sie zurückgekommen sind, hält der eingeweihte Freund eine Karte nach

der anderen hoch und fragt: „Ist es diese Karte?“ Sie antworten immer: „Nein!“ Bei der richtigen Karte verändert der Freund die Frage und sagt: „Oder ist es diese?“ Jetzt wissen Sie, daß es sich um die gesuchte Karte handelt und antworten zur Verblüffung aller Zuschauer mit „Ja!“ Anstelle der veränderten Frage könnten Sie mit dem Freund auch ein anderes Zeichen vereinbaren, z.B. daß er sich unauffällig am Ohr zupft oder an die Nase greift.

---

## 154. Schwarz oder Rot?

**Spieler:** 1 Zauberer  
**Material:** Skatblatt (32 Karten)

Sie nehmen vor Beginn des Zaubertricks – ohne daß die Zuschauer dies bemerken – aus dem Kartenblatt 7 rote Karten (Karo oder Herz) und 7 schwarze Karten (Pik oder Kreuz). Dann biegen Sie den Stapel der roten Karten etwas nach innen, den Stapel der schwarzen Karten dagegen etwas nach außen. Die Biegung sollte auf keinen Fall auffällig sein! Sie zeigen jetzt die 14 Karten Ihren Zuschauern, legen sie verdeckt auf den Tisch und wirbeln sie kräftig durcheinander. Ein Zuschauer bekommt nun die Aufgabe, der Reihe nach auf beliebige Karten zu deuten. Egal, welche Karten er auch bestimmt – Sie können ihm immer sagen, ob es eine rote oder eine schwarze Karte ist. Die Biegung der Karte verrät es Ihnen. Zur Bestätigung wird jeweils die Karte umgedreht. Diesen Trick sollten Sie nicht zu oft wiederholen, damit er nicht zu schnell durchschaut wird!

---

## 155. Kartenzauber

**Spieler:** 1 Zauberer  
**Material:** Skatblatt (32 Karten)

Dieser Kartentrick ist ideal, um zwischen zwei aufwendigeren Tricks die Zuschauer ein wenig zu beschäftigen und sie abzulenken. Sie nehmen den Stapel Karten und merken sich unauffällig die unterste Karte. Dann fordern Sie einen Zuschauer auf, aus dem Stapel eine beliebige Karte zu ziehen und sie sich zu merken. Sie legen in der Zwischenzeit den Stapel verdeckt auf den Tisch. Den Zuschauer bitten Sie, seine Karte verdeckt oben drauf zu legen. Zusätzlich fordern Sie ihn auf, den Stapel an einer beliebigen Stelle abzuheben. Den Restpack legen Sie selbst wieder auf den abgehobenen Pack. Die Karte, die Sie sich gemerkt haben, kommt dadurch direkt auf der gesuchten Karte zum Liegen. Mit einem geheimnisvollen Gesicht decken Sie jetzt Karte für Karte auf und können zum Erstaunen Ihrer Zuschauer mit absoluter Sicherheit sagen, welche Karte der Zuschauer sich gemerkt hatte. Es ist die, welche Ihrer Karte beim Aufdecken folgt.

---

## 156. Das Kartenwunder

**Spieler:** 1 Zauberer  
**Material:** Skatblatt (32 Karten)

Dieser Trick ist ebenso einfach wie undurchschaubar für die Zuschauer. Das Wichtigste bei diesem Trick ist die Auswahl der Karten: Sie müssen aus dem Kartenblatt zunächst einmal alle Bildkarten (Buben, Damen, Könige) herausnehmen. Diese Bildkarten haben rechts und links eine feine Linie, die nicht bei allen Karten gleich weit vom Rand entfernt ist. Dies ist drucktechnisch bedingt. Sie

müssen sich nun aus den Bildkarten fünf Stück herausuchen, welche ungleiche Ränder haben. Diese fünf Karten legen Sie nun offen nebeneinander auf den Tisch, wobei der schmalere Rand immer links liegen soll. Jetzt bitten Sie einen Zuschauer, eine der fünf Karten um 180° Grad zu drehen, wobei diese natürlich weiterhin offen liegen muß. Sie selbst schauen nicht zu. Wenn Sie sich dann umdrehen, können Sie mit einem kurzen Blick feststellen, welche Karte gedreht wurde: Es ist diejenige, bei der der schmale Rand jetzt rechts zu finden ist. Sie können diesen Trick auch mit sechs, oder sieben Karten durchführen, und die Zuschauer werden nicht herausbekommen, wie Sie das schaffen.

---

## 157. Die magischen Karten

**Spieler:** 1 Zauberer, 1 „Eingeweihter“  
**Material:** Herz-As, Kreuz-As, Tuch zum Verbinden der Augen

Um diesen Kartentrick durchführen zu können, müssen Sie vorher einen Spieler einweihen, ohne daß dies die anderen Zuschauer bemerken. Sie setzen sich dann mitten unter die Zuschauer, wobei ein Tisch oder ein Stuhl in der Nähe sein muß. Dann legen Sie die beiden Karten (das Herz As und das Kreuz As) offen nebeneinander auf den Tisch und lassen sich die Augen gut verbinden. Mit geschlossenen Augen bitten Sie die Zuschauer, immer eine der beiden Karten umzudrehen. Sie werden jedesmal sagen, welche Karte umgedreht wurde, obwohl Ihre Augen verbunden sind. Die Zuschauer werden sehr erstaunt sein, denn sie können sich dieses Kunststück nicht erklären.

Wie „erraten“ Sie die Karte? Ihr heimlicher Gehilfe, der in den Trick eingeweiht ist, sitzt neben Ihnen und berührt jedesmal unbemerkt Ihren Schuh oder einen anderen Körperteil, wenn das „Herz As“ umgedreht wurde. Wenn Sie nichts spüren, wurde das „Kreuz As“ umgedreht.

---

## 158. Telepathie

**Spieler:** 1 Zauberer  
**Material:** Skatblatt (32 Karten), Bleistift und Zettel

Vor Beginn des Zaubertricks erklären Sie geheimnisvoll, daß Sie mit Hilfe von Telepathie einen Zuschauer beeinflussen werden, das zu tun, was Sie möchten. Damit kann Ihnen auch wirklich Glauben schenken wird, schreiben Sie vorher auf, was der Zuschauer tun wird. Sie nehmen den Zettel und schreiben darauf: „Wähle das 8er Päckchen!“ Dann legen Sie diesen Zettel zur Seite; er wird am Ende zur Kontrolle vorgelesen. Danach legen Sie die zwei vorbereiteten Päckchen Karten verdeckt nebeneinander auf den Tisch. Nun setzen Sie sich wortlos und mit magischem Gesicht in die Ecke und bitten einen Zuschauer, eines der beiden Päckchen zu nehmen. Wenn er das getan hat, zeigen Sie dem Publikum zuerst die Karten des ausgewählten Päckchens und lassen dann Ihre Voraussage vorlesen. Großer Applaus, denn die Telepathie hat funktioniert.

Wie ist das möglich? Der Trick besteht in der Zusammensetzung der beiden Kartenpacks. Pack A besteht aus 8 beliebigen Karten. Pack B dagegen besteht aus den vier Achten des Skat-Blattes. Der Zuschauer kann nehmen, was er will – die Voraussage ist immer richtig!

## 159. Zwei auf einen Streich

**Spieler:** 1 Zauberer

**Material:** Skatblatt (32 Karten)

Sie haben die Skatkarten in zwei Päckchen geteilt und bitten einen Zuschauer, daß er sich aus jedem Päckchen eine Karte ziehen und sich die beiden Karten merken solle. Danach halten Sie dem Zuschauer nacheinander die beiden Packs hin, damit er in jeden Pack eine der gemerkten Karten an beliebiger Stelle zurückstecken kann. Anschließend mischen Sie jeden Pack kräftig durch, fächern ihn auf und ziehen zielsicher die beiden gesuchten Karten heraus.

Wie ist das möglich? Sie haben vorher die Karten für die beiden Packs folgendermaßen sortiert: Im ersten Pack sind nur die Karten von der Zehn bis zum König (also alle Zehner, Buben, Damen und Könige); im zweiten Pack sind nur die 7er, 8er, 9er und Asse. Beim Zurückstecken halten Sie dem Zuschauer jeweils den anderen Pack hin. Dadurch ist die gesuchte Karte im „fremden“ Pack, und Sie können sie auch nach langem Mischen des Packs sofort entdecken.

## 160. Die zwei letzten Karten

**Spieler:** 1 Zauberer

**Material:** Skatblatt (32 Karten)

Zunächst bitten Sie einen Zuschauer, er solle aus dem gemischten 32er-Skatblatt zwei beliebige Karten ziehen und sich diese merken. Währenddessen legen Sie die verbleibenden Karten in 6 Päckchen zu je 5 Karten aus und bitten danach den Zuschauer, seine beiden Karten auf zwei beliebige dieser Päckchen zu legen.

Anschließend nehmen Sie die 6 Packs für die Zuschauer scheinbar wahllos zusammen. In Wirklichkeit verfahren Sie jedoch so:

Sie nehmen einen beliebigen Pack, legen ihn auf einen anderen beliebigen und legen beide zusammen auf einen Pack mit Zuschauerkarte. Dann nehmen Sie diesen Stapel auf, legen ihn auf einen vierten beliebigen Pack, das alles kommt zusammen auf den fünften beliebigen Pack, und zum Schluß wird der zweite Pack mit Zuschauerkarte aufgenommen.

Nun teilen Sie das komplette Skatblatt verdeckt in zwei Stapel, indem Sie der Reihe nach immer eine Karte nach links, die nächste nach rechts, die nächste wieder nach links usw. legen. Von diesen beiden 16er-Packs legen Sie dann einen zur Seite. Welchen?

Wenn Sie bei der Teilung die erste Karte nach **links** gelegt haben, dann nehmen Sie zum Schluß den **rechten** Stapel weg; wenn Sie die erste Karte nach rechts gelegt haben, dann nehmen Sie den linken Pack weg!

Das verbleibende 16er-Päckchen teilen Sie **exakt in der gleichen Weise** in zwei 8er-Packs, den verbleibenden 8er-Pack in zwei 4er-Packs und den verbleibenden 4er-Pack schließlich zwei 2er-Packs. Zum Schluß liegen nur noch zwei Karten auf dem Tisch. Lassen Sie diese Karten von dem Zuschauer aufdecken. Es sind natürlich die beiden gesuchten Karten!

## 161. Zwei Karten zur gleichen Zeit

**Spieler:** 1 Zauberer

**Material:** Skatblatt (32 Karten)

Bei diesem Kartentrick erscheinen zwei Karten, die sich

zwei Zuschauer gemerkt haben, zur gleichen Zeit, obwohl gründlich gemischt wurde. Wie gehen Sie vor?

Sie bitten zuerst zwei Zuschauer zu sich. Jeder soll sich eine Zahl denken. Und damit sich nicht beide dieselbe Zahl merken, übergeben Sie den beiden exakt die Hälfte Ihres Kartenblattes, also 16 Karten. Die beiden Zuschauer sollen diesen Pack **ungleich** teilen; jeder bekommt ein Päckchen und zählt die Karten. Die Anzahl jedes Päckchens soll die gedachte Zahl jedes Zuschauers sein. Sie selbst schauen dabei natürlich nicht zu, und die gedachte Zahl wird auch nicht genannt.

Nun nehmen Sie selbst die andere Hälfte des Kartenblattes – ebenfalls 16 Karten – und blättern dem ersten Zuschauer alle Karten vor. Dabei verfahren Sie folgendermaßen: Sie heben vom verdeckten Stapel (den sie in der Hand halten) der Reihe nach langsam die Karten ab, zeigen jede Karte dem Zuschauer, bitten ihn mitzuzählen und legen die gezeigten Karten in einem Stapel verdeckt auf den Tisch. Beim Mitzählen muß sich der Zuschauer die Karte, die seiner gedachten Zahl entspricht, merken, ohne sich etwas anmerken zu lassen. Wenn Sie alle 16 Karten durch haben, nehmen Sie den Pack wieder auf. Dabei müssen Sie unbemerkt die oberste Karte nach unten bringen. Das erfordert etwas Geschick und bedarf eines kleinen Ablenkungsmanövers. Wenn Sie das geschafft haben, blättern Sie die Karten dem zweiten Zuschauer in der gleichen Weise vor und bitten ihn, daß er sich ebenfalls die Karte merken solle, die seiner Zahl entspricht. (Was niemand ahnt: Beide Zuschauer prägen sich exakt dieselbe Karte ein!)

Nun geben Sie einem Zuschauer die 16 Karten, damit er sie kräftig mische. Sie teilen danach den Pack in je 8 Karten und legen die beiden Packs verdeckt auf den Tisch. Nun decken Sie von jedem Pack gleichzeitig immer die beiden obersten Karten auf und bitten beide Zuschauer in dem Augenblick „Stop!“ zu rufen, wenn ihre gemerkte Karte käme. Da sich die beiden Zuschauer ja dieselbe Karte gemerkt haben, ertönt das „Stop!“ zur gleichen Zeit. Alle Zuschauer sind der Meinung, daß die beiden gemerkten Karten zur gleichen Zeit aufgedeckt wurden. Fragen Sie jedoch keinesfalls, welche Karte sich die beiden Zuschauer gemerkt haben, sondern schieben Sie das Kartenspiel schnellstmöglich zusammen!

## 162. Die todsichere Voraussage

**Spieler:** 1 Zauberer

**Material:** Skatblatt (32 Karten), Zettel, Stift

Sie erklären Ihren Zuschauern, daß Sie eine Karte aufschreiben würden, die dann todsicher gezogen würde. Als erstes geben Sie einem Zuschauer das Kartenblatt zum Mischen. Wenn Sie es zurücknehmen und auf dem Tisch glattstoßen, müssen Sie sich unbemerkt die unterste Karte merken. Wie zufällig mischen Sie das Kartenblatt noch einmal durch und ziehen dabei die letzte (gemerkte) Karte so ab, daß sie zum Schluß ganz oben liegt. Das erfordert ein wenig Übung! Nun schreiben Sie auf dem Zettel die gemerkte Karte auf und bitten einen Zuschauer, daß er den Zettel zur späteren Kontrolle in seine Tasche stecken solle. (Beim Aufschreiben müssen Sie sich natürlich den Anschein geben, als ob Sie irgendeine beliebige Karte notieren würden!)

Jetzt beginnt der eigentliche Kartentrick:

Sie bitten drei Zuschauer, daß jeder eine Zahl zwischen 1 und 10 nennen solle. Danach bitten sie jeden dieser drei Zuschauer, nacheinander vom Kartenstoß der Reihe



nach so viele Karten abzunehmen und auf dem Tisch wieder aufzustapeln, wie der genannten Zahl entspricht. Wenn die Zuschauer z.B. die Zahlen 3, 5 und 6 genannt haben, entsteht ein Stapel mit 3, einer mit 5 und einer mit 6 Karten. Sie liegen neben dem ursprünglichen Stoß. Sie selbst legen die drei Päckchen danach wieder auf den ursprünglichen Stoß zurück, wobei Sie unbedingt den zuerst gebildeten Stapel auch wieder zuerst zurücklegen müssen. Nun lassen Sie die Zuschauer ihre drei genannten Zahlen addieren (z.B.  $3 + 5 + 6 = 14$ ). Sie decken jetzt so viele Karten vom Stapel ab, wie die Summe ergibt, in unserem Beispiel also 14. Die letzte Karte drehen Sie um. Sie ist diejenige, die auch auf dem Zettel steht. Eine todsichere Voraussage...

## 163. Die Karte mit der Nummer 21

**Spieler:** 1 Zauberer  
**Material:** Skatblatt (32 Karten)

Sie geben einem Zuschauer das komplette 32er-Kartenblatt und bitten ihn, die Karten zu mischen. Anschließend soll sich der Zuschauer eine Zahl zwischen 1 und 11 merken und ebenso viele Karten – ohne daß Sie das sehen – vom Kartenpack abzählen und einstecken. Sie übernehmen dann den Rest der Karten und blättern dem Zuschauer langsam 11 Karten vor. Während Sie die 11 Karten offen und aufeinander (so daß sie ihre ursprüngliche Reihenfolge beibehalten) auf den Tisch legen, bitten Sie den Zuschauer, sich die Karte zu merken, die seiner gedachten Zahl entspricht. Anschließend drehen Sie den offen liegenden, hingeblätterten 11er-Pack um und legen oben drauf die restlichen Karten. Wenn Sie jetzt von diesem Kartenpack 21 Karten der Reihe nach aufdecken, so ist die 21. Karte die gemerkte Karte des Zuschauers. Und zwar in jedem Falle...  
Um diesen Trick noch wirkungsvoller zu machen, können Sie die gesamten Karten auf dem Tisch verdeckt ausbreiten, wobei Sie sich merken, wo die 21. Karte liegt. Auf diese deuten Sie dann mit einem geheimnisvollen Gesicht. Der Zuschauer wird staunen, wenn er diese Karte aufdecken darf!

## 164. Die erratene Karte

**Spieler:** 1 Zauberer  
**Material:** Skatblatt (32 Karten)

Für diesen Trick müssen Sie die obere Hälfte ihrer Karten vorher präparieren: Das heißt, Sie ordnen die ersten 16 Karten in einer ganz bestimmten Reihenfolge, die Sie sich gut merken können, die für die Zuschauer jedoch nicht auffällig ist. Sie können die Karten z.B. so anordnen: Kreuz As – Kreuz König – Pik Dame – Pik Bube – Herz Zehn – Herz Neun – Karo Acht – Karo Sieben – Karo As – Karo König – Herz Dame – Herz Bube – Pik Zehn – Pik Neun – Kreuz Acht – Kreuz Sieben  
(Das System, das dahinter steckt: Regelmäßig von der As bis zur Sieben und immer zwei Farben, das erste Mal mit Kreuz beginnend, das zweite Mal mit Karo beginnend)  
Mit dem präparierten Kartenpack beginnen Sie nun den Trick, indem Sie zunächst Ihren Zuschauern den umgedrehten, offenen Kartenpack etwas auffächern, damit jeder sich überzeugen kann, daß die Karten gut gemischt sind. Beim Auffächern sieht man nämlich in der Regel mehr die unteren ungeordneten Karten! Danach halten Sie einem Zuschauer den Kartenpack verdeckt hin, fächern die oberen Karten auf und bitten ihn, eine Karte

zu ziehen. Während der Zuschauer sich diese Karte einprägt, überlegen Sie, um welche Karte es sich handelt. Da Sie ja die Reihenfolge kennen, ist das für Sie kein Problem. Dann bitten Sie den Zuschauer, seine Karte an irgendeiner Stelle zurückzustecken, und übergeben ihm den gesamten Kartenpack zum Mischen. Sie selbst heben nach dem Mischen geheimnisvoll ab und decken dann Karte für Karte auf. Da Sie ja bereits längst wissen, um welche Karte es sich handelt, können Sie die richtige Karte mühelos benennen.  
Ein echt undurchschaubarer Trick!

## 165. Meine Karte – deine Karte

**Spieler:** 1 Zauberer  
**Material:** Skatblatt (32 Karten)

Sie mischen das Kartenblatt und, während Sie den Pack glattstoßen, merken Sie sich die unterste Karte. Es soll ihre Leitkarte sein. Danach fächern Sie die Karten verdeckt auf und lassen einen Zuschauer eine Karte ziehen. Er soll sich die gezogene Karte aber gar nicht ansehen, sondern auf dem Rücken der Karte mit einem Bleistift seine Initialien vermerken.  
(Das kann man hinterher wieder wegradieren!)  
Dann wird diese Karte auf den Stapel gelegt, und der Zuschauer darf einmal abheben. Sie drehen den Kartenpack um und breiten ihn offen mit einem Zug auf dem Tisch (auf dem ein Tischtuch liegen sollte) aus. Die Karte, die von dem Zuschauer markiert wurde, liegt aufgrund des Abhebens vor ihrer Leitkarte – Sie wissen also, welche Karte markiert wurde.  
Dennoch tun Sie so, als ob Sie sich irgendeine Karte herausuchen würden und nehmen wie zufällig die betreffende Karte, um sie zu „ihrer“ Karte zu machen. Sie notieren also auf der Vorderseite Ihre Initialien. Dann schieben Sie das Spiel zusammen und bitten den Zuschauer, „seine“ Karte herauszusuchen.  
Es wird sich herausstellen, daß es dieselbe Karte ist, die auch von Ihnen gekennzeichnet wurde.  
„Meine Karte – deine Karte...“

## 166. Die Spezial-Karte

**Spieler:** 1 Zauberer  
**Material:** Skatblatt (32 Karten)

Sie suchen sich irgendeine Karte des Spieles heraus und machen diese zu Ihrer „Spezial-Karte“, indem Sie mit einer scharfen Schere einen ca. 1 mm breiten Streifen von einer schmalen Kartenseite abschneiden und die beiden Ecken entsprechend abrunden. Diese minimal kürzere Spezial-Karte liegt an unterster Stelle des Kartenpacks. Ein Zuschauer darf nun eine beliebige Karte aus dem Spiel ziehen. Wenn er sich die Karte eingepreßt hat, legt er sie auf den Pack und hebt einmal ab. Die gemerkte Karte liegt dadurch unter der Spezial-Karte. Sie nehmen nun den Kartenpack verdeckt in die linke Hand, wobei Sie den Pack zwischen Ihrem Daumen und den anderen Fingern an den beiden Breitseiten halten. Mit dem Zeigefinger und dem Daumen Ihrer rechten Hand fassen Sie an die Schmalseiten des Packs, biegen den Pack etwas zu sich hin und lassen dann die Karten in schneller Folge abspringen. Man nennt diesen Vorgang „Abrauschen“. Beim Abrauschen gibt es eine deutliche Unterbrechung, wenn Ihre Spezial-Karte kommt. Sie hören an dieser Stelle mit dem Abrauschen auf und legen die beiden so getrennten Packs verdeckt

nebeneinander auf den Tisch. Nun heben Sie die Spezial-Karte von dem entsprechenden Stoß ab und bitten dann den Zuschauer, die nächste Karte aufzunehmen: Es ist die gesuchte Karte!

**Hinweis:** Bitte wirklich nur einen ganz schmalen Streifen abtrennen, damit das Kartenspiel weiterhin gebraucht werden kann!

---

## 167. Die verlorene Karte

**Spieler:** 1 Zauberer  
**Material:** Skatblatt (32 Karten)

Für diesen Trick benötigen Sie eine Spezial-Karte, die minimal kürzer als die anderen Karten ist. Mit einer Schere können Sie eine solche ohne Probleme herstellen (siehe Trick 166!). Diese Spezial-Karte merken Sie sich und stecken sie mitten in den kompletten Kartenpack. Ein Zuschauer soll sich nun eine beliebige Karte ziehen (natürlich nicht die Spezial-Karte) und merken. Sie selbst nehmen den Restpack und lassen ihn bis zur Spezial-Karte „abrauschen“. (Bei Trick 166 wird beschrieben, wie dieses „Abrauschen“ geht.) Bei der Spezial-Karte stoppen Sie und heben hier ab. Dort soll der Zuschauer seine Karte einlegen, und Sie legen den Rest wieder drauf. Sie wissen nun, daß bei dem verdeckten Blatt die gesuchte Karte auf der Spezial-Karte liegt. Wenn Sie nun den Pack umdrehen und die Karten der Reihe nach offen durchgehen, kommt die gesuchte Karte nach der Spezial-Karte. Wie Sie diese „verlorene“ Karte Ihrem Zuschauer präsentieren, liegt an Ihnen: Sie können die Karten einzeln nacheinander aufdecken oder die Karte einfach herausziehen.

---

## 168. Eine Karte erraten

**Spieler:** 1 Zauberer  
**Material:** Skatblatt (32 Karten)

Sie öffnen das Kartenblatt mit der Rückseite nach oben zu einem Fächer. Dann lassen Sie einen Zuschauer eine beliebige Karte ziehen. Jeder der Zuschauer soll sich diese Karte merken. Deshalb bitten Sie denjenigen, der die Karte gezogen hat, diese allen anderen zu zeigen. Diese kurze Ablenkung nützen Sie, um unauffällig nachzusehen, welche Karte sich unmittelbar über der gezogenen Karte befindet, z.B. der Kreuz König. Nun bitten Sie den Zuschauer, die Karte in die Lücke zurückzustecken. Ein anderer Zuschauer bekommt dann den Auftrag, vom verdeckten Kartenpack die Karten der Reihe nach einzeln aufzudecken. Die gesuchte Karte wäre in unserem Beispiel diejenige, welche nach dem Kreuz König gezogen wird.

---

## 169. Die gewünschte Karte

**Spieler:** 1 Zauberer  
**Material:** Skatblatt (32 Karten)

Sie mischen zunächst alle 32 Karten, stoßen den Pack auf dem Tisch glatt und zeigen dann den Zuschauern die unterste Karte. Anschließend nehmen Sie den Kartestapel in Ihre linke Hand und schieben die unterste Karte mit der rechten Hand etwas zurück. Diesen Vorgang dürfen die Zuschauer nicht sehen, weshalb Sie die Finger Ihrer linken Hand schützend vor den Kartenpack halten. Durch das Zurückschieben der untersten Karte können Sie die zweite Karte von unten und alle weiteren Karten

von unten so wegziehen, daß die Zuschauer glauben, Sie würden die unterste Karte nehmen. Und genau das machen Sie jetzt: Sie ziehen Karte für Karte von unten ab und legen sie offen auf den Tisch. Dabei bitten Sie die Zuschauer, zu sagen, wann die „gewünschte“ (=gemerkte) Karte kommen solle. Wenn die Zuschauer „Jetzt!“ rufen, ziehen Sie einfach die zurückgeschobene Karte ab und präsentieren sie. Großer Applaus ist Ihnen sicher...

---

## 170. Mit einem Blick

**Spieler:** 1 Zauberer  
**Material:** Skatblatt (32 Karten)

Bei diesem schnellen Kartentrick können Sie mit einem Blick eine gesuchte Karte aus dem Kartenpack herauszaubern. Das geht so: Sie geben einem Zuschauer den Kartenpack, lassen ihn kräftig mischen und bitten ihn dann, eine Karte zu ziehen. Sie lassen sich dann die gezogene Karte geben und halten sie für alle anderen Zuschauer hoch, damit sie jeder deutlich sehen kann. Selbst schauen Sie natürlich nicht hin, dafür präparieren Sie die Karte ein wenig. Sie halten die Karte mit dem rechten Daumen und dem Zeigefinger an der rechten unteren Ecke. Mit ihrem Mittelfinger biegen Sie dabei die Ecke unauffällig nach hinten, wobei Sie darauf achten, daß die Ecke nicht geknickt wird. Wenn Sie das gemacht haben, stecken Sie die Karte an beliebiger Stelle in den Kartenpack und lassen einen Zuschauer erneut mischen. Sie übernehmen dann den Pack und stoßen ihn auf dem Tisch glatt. Mit einem kurzen Blick sehen Sie, wo die bewußte Karte liegt, denn dort hat sich ein kleiner Spalt gebildet. Sie heben nun mit Ihrem Fingernagel den Pack an dieser Stelle ab und präsentieren die gesuchte Karte. Die Zuschauer sind verblüfft, daß Sie das „mit einem Blick“ geschafft haben...

---

## 171. Die forcierte Karte

**Spieler:** 1 Zauberer  
**Material:** Skatblatt (32 Karten)

Dieser Trick darf an einem Abend nur einmal gemacht werden, sonst würde er schnell durchschaut werden. Es ist der beste und undurchschaubarste Trick, wenn er gelingt. Leider glückt er nicht immer, denn er hängt ganz von Ihrer Kunst ab, einen Zuschauer unauffällig zu beeinflussen. Sie machen ihn am besten mit einem Zuschauer, der nicht hinter jeder Handlung sofort einen Trick vermutet! Und so verfahren Sie: Sie haben sich vor dem Trick eine Karte angesehen und gemerkt. Diese Karte stecken Sie nun etwa an 5. oder 6. Stelle in den nicht komplett aufgefächerten Kartenpack und zwar so, daß sie etwas herausragt. Dieses Herausragen soll den Zuschauer dazu verleiten, wenn er dazu aufgefordert wird, exakt diese Karte zu ziehen. Die Chancen, daß er dies tut, sind gut, wenn die Karte nicht zu weit herausragt, so daß es nicht zu sehr auffällt, jedoch weit genug, damit sie gut angefaßt werden kann. Am besten funktioniert dies, wenn Sie Ihren Zuschauer dabei in Gespräch verwickeln. Hat der Zuschauer Ihre gewünschte Karte gezogen, haben Sie völlig freie Hand, wie Sie die Karte präsentieren – hier sind Ihrer Phantasie keine Grenzen gesetzt! Sollte der Zuschauer wider Erwarten nicht Ihre Karte ziehen, so müssen Sie den Trick geschickt abbrechen, z.B. indem Sie „aus Versehen“ die Karten fallen lassen.

Besonders raffiniert wird der Trick, wenn Sie sich noch die beiden Karten rechts und links der forcierten Karte merken. In diesem Falle können Sie einen Zuschauer verblüffen, der bewußt nicht die forcierte Karte, sondern „die daneben“ gezogen hat.

## 172. Die zwei bekannten Karten

**Spieler:** 1 Zauberer  
**Material:** Skatblatt (32 Karten)

Dieser Trick ist so verblüffend und undurchschaubar, daß die Zuschauer Sie für einen wirklichen „Magier“ halten. Denn Sie erraten zwei Karten gleichzeitig, ohne daß man sich dieses Kunststück erklären kann.

Wie gehen Sie vor?

Sie müssen sich vor dem Trick die beiden letzten Karten des Kartenpacks unbemerkt einprägen und dabei die letzte Karte umdrehen, so daß sie **Bild gegen Bild** mit der vorletzten Karte liegt. Nach dieser kurzen Vorbereitung mischen Sie das Spiel zunächst einmal gründlich durch, wobei Sie lediglich darauf achten müssen, daß die beiden untersten (Bild-an-Bild)-Karten nach dem Mischen auch wieder ganz unten liegen. Dies erreichen Sie, indem Sie nicht komplett durchmischen, sondern einen kleinen Restpack lassen und diesen wieder unter den Stoß bringen. Sie müssen auch darauf achten, daß niemand die unterste Karte sieht, sonst würde man merken, daß sie verkehrt liegt.

Nach dem Mischen übergeben Sie die Karten einem Zuschauer und bitten ihn, den Pack auf den Rücken zu nehmen. Hinter dem Rücken solle er den Pack an einer beliebigen Stelle abheben und die beiden Teilpacks mit den Bildseiten zusammenlegen. Schließlich solle er den gesamten Pack auf den Tisch legen.

Sie sind nun in der Lage, die beiden Karten zu nennen, die Bild an Bild zusammenstoßen: Es sind nämlich diejenigen, die Sie sich gemerkt haben. Zur Kontrolle dürfen die Zuschauer nachschauen. Sie werden keine Erklärung für Ihre „hellseherischen Fähigkeiten“ finden...

## 173. Die sechste Karte

**Spieler:** 1 Zauberer  
**Material:** Skatblatt (32 Karten)

Bei diesem Trick handelt es sich um einen sog. „Schätztrick“; d.h. Sie sollten einigermaßen in der Lage sein, Kartenmengen abzuschätzen. Vor allem sollten Sie es schaffen, beim Abheben in etwa eine bestimmte Menge zu treffen. Dies sollten Sie unbedingt vorher üben, damit es ohne große Überlegung klappt.

Und nun zum Trick: Sie bitten einen Zuschauer, den Kartenpack zu mischen, an einer beliebigen Stelle abzuheben, sich die unterste Karte des abgehobenen Päckchens zu merken und die Karten dann wieder zurück auf den Restpack zu legen. Die gesuchte Karte liegt dadurch exakt an der Stelle, bei der abgehoben wurde. Ihre Aufgabe ist es nun, so gut wie möglich abzuschätzen, wo abgehoben wurde (meist wird etwa in der Mitte abgehoben). Sie übernehmen dann die Karten und heben knapp über dieser Stelle ab, keinsfalls darunter. Auf den abgehobenen Pack kommt der Rest der Karten. Dadurch liegt die gesuchte Karte jetzt unter den ersten Karten des Gesamtstapels. Sie nehmen die Karten hinter ihren Rücken, zählen von unten fünf Karten ab und geben darauf die oberste Karte. Diese sechs Karten präsentieren Sie dem Zuschauer und bitten ihn, zu sagen, ob seine

Karte darunter ist. Wenn nicht, legen Sie die Karten beiseite und wiederholen diese Prozedur, wenn nötig mehrmals. Sobald der Zuschauer seine Karte unter den geblüfften sechs Karten entdeckt, wissen Sie, daß es die oberste Karte ist. Nun liegt es an Ihnen, wie Sie Ihr Wissen verwerten. Sie können die sechs Karten z.B. verdeckt auf den Tisch blättern und mit magischem Gesicht auf die gesuchte Karte deuten. Nach dem Aufdecken ist Ihnen der Applaus sicher...

## 174. Die buchstabierte Karte

**Spieler:** 1 Zauberer  
**Material:** Skatblatt (32 Karten)

Bei diesem Trick merkt sich ein Zuschauer eine Karte und wie durch ein Wunder zählt er selbst genauso viele Karten vom Stapel ab, wie die gemerkte Karte Buchstaben besitzt. Wie ist das möglich?

Sie müssen vor dem Trick die Karten präparieren: Zuerst legen Sie vier beliebige Karten offen aufeinander. Darauf kommen dann die Pik As (5 Buchstaben), dann die Herz As (6 Buchstaben), dann die Pik Zehn (7 Buchstaben), dann die Karo Dame (8 Buchstaben), dann der Herz König (9 Buchstaben), dann die Karo Sieben (10 Buchstaben) und schließlich die Kreuz Sieben (11 Buchstaben). Wenn Sie diesen offenen Pack wieder mit der Bildseite nach unten auf den Restpack legen, stimmt von der 5. bis zur 11. Karte die Buchstabenzahl mit der Lage überein. Jetzt kommt es auf Ihr Geschick an. Sie demonstrieren zunächst, was der Zuschauer tun muß: Sie bitten ihn, sich eine Karte zu merken, die Buchstabenanzahl dieser Karte zu bestimmen und dann ebenso viele Karten vom Pack der Reihe nach abzählen! Um dies besonders anschaulich zu zeigen, zählen Sie die ersten vier Karten laut vor und lassen sie zunächst auf dem Tisch liegen. Dann fächern sie die nächsten sieben Karten auf und bitten den Zuschauer, sich eine davon zu merken. Sie schließen den Fächer wieder, legen ganz beiläufig die vier abgelegten Karten wieder oben drauf und legen den Pack in die Mitte. Der Zuschauer muß nun laut angeben, wie viele Buchstaben seine Karte hat. Danach muß er vom Stapel die genannte Anzahl von Karten unter lautem Mitzählen abnehmen. Die letzte Karte darf er umdrehen: Es ist seine gesuchte Karte, die genauso viele Buchstaben hat, wie er abgezählt hat!

## 175. Die unzertrennlichen Damen

**Spieler:** 1 Zauberer  
**Material:** Skatblatt (32 Karten)

Sie suchen als erstes auffällig drei Damen aus dem Spiel und legen sie offen auf den Tisch. Die vierte Dame müssen Sie – am besten bereits vor dem Trick – unauffällig als zweite Karte von oben in dem Restpack plazieren, den sie verdeckt in der Hand halten. Nun legen Sie die drei Damen verdeckt auf Ihr Spiel. Mit einer witzigen Geschichte, in der Sie erzählen, daß sich die drei Damen niemals trennen wollen, versuchen Sie jetzt vor den Augen der Zuschauer deren Trennung. Sie teilen ganz langsam die obersten sechs Karten aus, die erste nach links, die zweite nach rechts, die nächste wieder nach links usw. Es entstehen dadurch zwei verdeckte Päckchen à drei Karten. Die sechste und letzte Karte dürfen Sie bei diesem Austeilen allerdings nicht oben auf das rechte Päckchen legen, sondern müssen sie unter die beiden Karten schieben. Darauf kommt es an.

Sie legen daraufhin das rechte Päckchen ungesehen auf den Restpack zurück und präsentieren die linken drei Karten: Obwohl es nicht sein dürfte, liegen dort wieder die drei „unzertrennlichen Damen“. Legen Sie diese drei Damen wieder verdeckt auf und wiederholen Sie den Trennungsvorgang! Es passiert exakt dasselbe wieder...

## 176. Der Trick mit den vier Assen

**Spieler:** 1 Zauberer, mindestens 2 Zuschauer  
**Material:** Skatblatt (32 Karten)

Der Trick mit den vier Assen ist bei den Zuschauern sehr beliebt, obwohl er eigentlich sehr einfach ist. Wie gehen Sie vor?

Vor Beginn der Kartentricks müssen Sie zwei Assen unauffällig an oberster und zwei an unterster Stelle plazieren. Wenn Sie dann das Spiel mischen, müssen Sie die ersten beiden und die letzten beiden Karten einzeln abziehen. Dadurch bleiben die Assen an ihrer Stelle.

Sie bitten jetzt zwei Zuschauer zu sich. Dem einen geben sie den verdeckten Kartenpack und bitten ihn von oben der Reihe nach Karten abzunehmen und auf dem Tisch in einem Stoß zu stapeln – und zwar so lange, bis der andere Zuschauer „Stop!“ ruft. Dadurch entstehen zwei Kartenpäckchen, die meist unterschiedlich stark sind. Der erste Zuschauer behält seines in der Hand, und der andere nimmt das Päckchen vom Tisch auf. Jeder der beiden macht nun aus seinem Päckchen zwei Stapel, indem er die Karten abwechselnd nach links, dann rechts, dann wieder nach links, dann wieder nach rechts usw. legt. Wenn das beendet ist, schieben Sie die vier verdeckten Stapel, ohne sie zu verändern nebeneinander und bitten einen der beiden Zuschauer, die vier obersten Karten aufzudecken. Großes Erstaunen, denn es kommen die vier Assen zum Vorschein...

## 177. An 17. Stelle

**Spieler:** 1 Zauberer  
**Material:** Skatblatt (32 Karten), Zettel, Stift

Sie bitten einen Zuschauer, das komplette Kartenspiel zu mischen. Danach soll er sich eine beliebige Anzahl Karten nehmen, jedoch weniger als die Hälfte.

Nun machen Sie ein magisches Gesicht, schreiben auf den Zettel die Zahl „17“ und legen ihn zur Seite. Niemand hat gesehen, was Sie aufgeschrieben haben. Währenddessen war es die Aufgabe des Zuschauers, seine Karten zu zählen, ohne die Zahl bekanntzugeben. Beim Zählen sollte er sich also umdrehen. Sie nehmen nun den Restpack und zählen davon der Reihe nach 16 Karten ab. Sie nehmen dazu jede Karte vom Pack ab, zeigen Sie dem Zuschauer und legen sie dann verdeckt aufeinander.

Der Zuschauer hat die Aufgabe, sich bei diesem Abzählen exakt die Karte zu merken, die seiner Zahl entspricht. Wenn Sie 16 Karten abgezählt haben, legen Sie den abgezählten Pack auf ihre restlichen Karten oben drauf und wieder oben drauf die Karten des Zuschauers. Das Spiel ist jetzt wieder komplett und liegt verdeckt auf dem Tisch. Jetzt fragen Sie den Zuschauer, ob er wisse, an welcher Stelle seine gemerkte Karte ungefähr liege. Er wird irgendeine Zahl nennen. Sie zeigen ihm jetzt den Zettel mit der Zahl „17“ und bitten ihn, 17 Karten abzunehmen. Die 17. Karte wird umgedreht – es ist die gemerkte Karte!

## 178. Das As wird erraten

**Spieler:** 1 Zauberer  
**Material:** Die vier Assen des Kartenblattes

Sie nehmen die vier Assen aus dem Spiel und erklären den Zuschauern, daß Sie immer erraten werden, welches As gewählt wurde, wie sehr die vier Karten auch gemischt werden.

Damit dieser Trick klappt, müssen Sie wissen, daß die Assen (bis auf das Karo As) nicht symmetrisch sind, denn die Bilder Pik, Kreuz und Herz in der Mitte können richtig, aber auch auf dem Kopf stehen. Sie ordnen nun die Assen so, daß alle richtig stehen und bitten einen Zuschauer, ein As zu ziehen und sich das As zu merken. Währenddessen schieben Sie die restlichen drei Karten zusammen, drehen sie in der Längsachse verdeckt um 180° Grad und bitten den Zuschauer, sein As daraufzulegen. Wenn er das gemacht hat, darf er die vier Karten nach Herzenslust durchmischen, so daß niemand mehr weiß, an welcher Stelle die gesuchte Karte liegt. Sie nehmen dann die vier Karten, sehen sich die Bildseiten an und präsentieren die gesuchte Karte auf Anhieb. Denn es ist diejenige, deren mittleres Bild auf dem Kopf steht, bzw. wenn kein Bild auf dem Kopf steht, ist es das Karo As.

Ein kleiner, toller Zwischentrick!

## 179. Wer zuletzt lacht...

**Spieler:** 1 Zauberer  
**Material:** Skatblatt (32 Karten)

Dieser Trick ist eher ein psychologischer Trick, um die Zuschauer zu ärgern.

Sie merken sich unauffällig die unterste Karte des Spieles und lassen dann von einem Zuschauer eine Karte ziehen. Wenn er sich die Karte eingedrückt hat, muß er sie auf den Stapel legen und an beliebiger Stelle abheben. Durch das Abheben kommt die gemerkte Karte direkt nach der Karte, die Sie sich gemerkt haben. Nun kommt der eigentliche Trick. Sie nehmen vom verdeckten Pack der Reihe nach die Karten ab und legen sie einzeln nebeneinander offen auf den Tisch. Dabei lassen Sie sich nichts anmerken, wenn die gemerkte Karte des Zuschauers kommt, sondern legen noch einige Karten aus. Dann halten Sie inne und sagen: „Die nächste Karte, die ich umdrehe, die ist es!“ Die Zuschauer werden schmunzeln, denn sie wissen ja, daß ihre Karte bereits liegt. Sie jedoch legen keine Karte mehr ab, sondern drehen die gesuchte Karte (deren Lage Sie sich gemerkt haben) wieder auf die Rückseite...  
Wer zuletzt lacht, lacht am besten!

## 180. Bube und König

**Spieler:** 1 Zauberer  
**Material:** Skatblatt (32 Karten)

Der Trick beruht auf der Tatsache, daß die Zuschauer Herz und Karo bei flüchtigem Hinsehen nicht unterscheiden können.

Sie gehen folgendermaßen vor: Zuerst plazieren Sie Karo König und Herz Bube als oberste und unterste Karte des Spieles. Danach suchen Sie aus dem Spiel den Herz König und den Karo Buben heraus, zeigen diese Karten den Zuschauern und bitten dann einen nach vorne, der die beiden Karten an verschiedenen Stellen in den verdeckten Kartenpack stecken muß. Zum Beweis daß Sie

keine Karte markiert haben, legen Sie den Stapel auf den Tisch. Unauffällig befeuchten Sie dann den Daumen und den Zeigefinger der rechten Hand mit etwas Speichel und nehmen das Kartenpäckchen in diese Hand. Mit einem Ruck werfen Sie nun das Kartenpäckchen auf den Tisch, wobei die oberste und unterste Karte durch die klebenden Finger in Ihrer Hand bleiben. Stolz können Sie diese beiden Karten präsentieren: Die Zuschauer werden mit Sicherheit nicht merken, daß es gar nicht die anfangs gezeigten Karten waren. Man wird glauben, daß Sie mit magischen Kräften die beiden Karten aus dem Pack gefischt haben...

---

## 181. Der einfache Rosenkranz

**Spieler:** 1 Zauberer  
**Material:** Skatblatt (32 Karten)

Dieser Trick heißt „Der einfache Rosenkranz“, weil es sich um eine vereinfachte Variante des normalen „Rosenkranz-Tricks“ handelt. Zuerst müssen sie alle 32 Karten im Sinne eines „gelegten Spieles“ in eine nur Ihnen bekannte Reihenfolge bringen. Sie können sich dabei folgende Formel merken: „Zehn Könige, neun Damen, acht Buben, sieben Asse.“ Die Farbenreihenfolge ist Ihnen selbst überlassen, z.B. „Kreuz – Herz – Pik – Karo“. Wenn Sie wissen, in welcher Reihenfolge die Karten kommen müssen, können Sie beginnen. Sie lassen einen Zuschauer eine beliebige Karte ziehen, die er sich einprägen muß. Dann darf er diese Karte an beliebiger Stelle wieder zurückstecken und abheben. Durch ein einmaliges Abheben bleibt die Reihenfolge erhalten, hat nur einen anderen Anfang und ein anderes Ende. Sie nehmen nun den Kartenstapel mit der Bildseite zu sich in die Hand und ziehen nach dem Auffächern zielsicher die gemerkte Karte heraus: Es ist diejenige, welche die bekannte Reihenfolge stört!

---

## 182. Ein echt witziger Trick!

**Spieler:** 1 Zauberer  
**Material:** Skatblatt (32 Karten)

Dieser Trick steht deshalb am Schluß, weil er so dumm ist, daß jeder darüber herzlich lachen muß, der darauf hereinfällt. Sie machen diesen Trick am besten mit jemandem, der gerade nicht besonders „bei der Sache“ ist, also nicht besonders aufpaßt. Sie nehmen etwa zehn Karten, fächern Sie auf, halten Sie dem Zuschauer verdeckt hin und bitten ihn, eine Karte zu ziehen, um sie sich zu merken. **Der Witz:** Der Zuschauer zieht von den verdeckten Karten, die Sie selbst ja in diesem Augenblick offen vor sich haben. Sie wissen also im Augenblick des Ziehens bereits, welche Karte der Zuschauer gezogen hat! Wenn Sie das möglichst selbstverständlich machen, fällt es vielen Zuschauern gar nicht auf. Die bekannte Karte können Sie dann präsentieren, wie Sie wollen: Sie können die Zuschauer nach Herzenslust mischen lassen, können die Karten beliebig oft abheben lassen; das ist völlig egal, denn Sie kennen die Karte ja bereits! Machen Sie diesen Trick ruhig noch einmal. Die Zuschauer sollen bewußt merken, wie witzig es ist, daß Sie diese Lächerlichkeit zunächst gar nicht bemerkt haben...

## 183. Quartett

**Spieler:** Drei bis vier  
**Material:** Skatblatt (32 Karten)

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.

**Ab hier folgen Schreibspiele,  
Kommunikationsspiele und andere Aktivspiele!**

## 184. Der lange Unsinnssatz

Ein lustiges Schreibspiel.

**Spieler:** Zwei und mehr

**Material:** Papier und Bleistift für jeden Spieler

Viele Leute schreiben oder sprechen so, daß sie den Anfang ihres Satzes schon nicht mehr wissen, wenn sie mitten im Satz stecken. Kein Wunder, wenn sie von ihren Mitmenschen nicht verstanden werden...

Bei diesem Spiel muß es jedoch so sein, daß man den ersten Teilsatz gar nicht kennt, wenn man den zweiten Teilsatz schreibt.

Jeder Spieler bekommt ein Blatt und schreibt darauf einen möglichst langen, aber noch unvollständigen Satz. Dann knickt jeder Spieler den oberen Rand des Blattes so um, daß der Text nicht mehr zu lesen ist. Lediglich das letzte Wort des Satzes wird noch einmal neu geschrieben, damit der rechte Nachbar weiß, mit welchem Stichwort er weiterschreiben muß. Denn auf einen gemeinsamen Befehl hin werden alle Blätter nach rechts weitergegeben. Wenn jeder dann einen zweiten Teil angefügt hat, der jedoch wieder unvollständig sein muß, wird wieder der obere Rand umgeknickt, das letzte Wort noch einmal hingeschrieben und das Blatt nach rechts weitergegeben. So geht das weiter, bis alle Spieler an jedem Bandwurmsatz einmal mitgewirkt haben. Nun werden alle Sätze vorgelesen. Das macht Spaß...

## 185. Stadt, Land, Fluß...

Ein sehr bekanntes Schreibspiel.

**Spieler:** Zwei und mehr

**Material:** Papier und Bleistift für jeden Spieler

**Spielvorbereitung und Spielverlauf:**

Zunächst macht jeder Spieler auf seinem Blatt, das er am besten im Querformat nimmt, insgesamt 9 Spalten. Jede Spalte steht für eine Kategorie und bekommt die entsprechende Überschrift. Folgende 9 Überschriften schreibt jeder Spieler an den Kopf der Spalten: **Stadt, Land, Fluß, Berg, Pflanze, Tier, Beruf, Speise und Vorname.** Dann buchstabiert ein Spieler still das ABC. Ein anderer Spieler ruft nach kurzer Zeit: „Stop!“ Der Buchstabe, den der Spieler in diesem Augenblick gedacht hat, wird nun laut genannt. Jeder Spieler hat ab diesem Moment die Aufgabe, einen Begriff für jede Kategorie zu finden, der mit dem genannten Buchstaben beginnt.

**Ein Beispiel:**

Wurde der Buchstabe „D“ genannt, so könnte man folgende Begriffe finden: Dortmund, Deutschland, Donau, Dolomiten, Dotterblume, Dromedar, Dolmetscher, Dampfnudeln, Doris.

Der Spieler, der als erster für jede Spalte einen Begriff gefunden hat, ruft „Halt!“ Jetzt darf keiner mehr schreiben. Nun werden die Wörter verglichen, indem jeder Spieler Spalte für Spalte sein Wort vorliest. Für alle Begriffe, die von zwei oder mehr Spielern gefunden wurden, bekommt man 5 Punkte. Für ein Wort, das man ganz individuell gefunden hat, gibt es 10 Punkte. Und wenn man für eine Rubrik ganz allein ein Wort hat, während keiner der anderen Spieler hier einen Begriff gefunden hat, gibt es 20 Punkte.

**Spielende:**

Nach einer vorher vereinbarten Anzahl von Runden zählt jeder Spieler seine Punkte. Der mit den meisten gewinnt.

## 186. Gefüllte Kalbsbrust

Ein sehr beliebtes Schreibspiel.

**Spieler:** Zwei und mehr

**Material:** Papier und Bleistift für jeden Spieler

**Spielvorbereitung und Spielverlauf:**

„Gefüllte Kalbsbrust“ ist ein uraltes Schreibspiel, das Kindern und Erwachsenen viel Spaß macht.

Ein Spieler der Runde sagt ein beliebiges Hauptwort, in dem nach Möglichkeit kein V, W, X oder Y vorkommen sollte. Alle Spieler schreiben das genannte Wort zuerst Buchstabe für Buchstabe senkrecht von oben nach unten, dann noch einmal mit etwas Abstand senkrecht von unten nach oben. Das Wort „Tadel!“ würde also so aufgeschrieben:

T	L
A	E
D	D
E	A
L	T

Wenn jeder das Wort in dieser Weise aufgeschrieben hat, muß er die „Kalbsbrust“ füllen. Er muß jetzt Zeile für Zeile mit dem linken Buchstaben beginnend ein Hauptwort finden, das wiederum mit dem rechten Buchstaben endet. Gesucht wären in unserem Beispiel fünf Hauptwörter oder Vornamen, z.B. **TEIL, ANTENNE, DREIRAD, EVA, LAUT.** Es spielt keine Rolle, ob ein „eingefülltes“ Wort lang oder kurz ist, wichtig ist nur, daß es mit dem richtigen Buchstaben beginnt und endet.

Wer für eine Lücke kein passendes Wort findet, läßt diese Zeile einfach frei. Der erste Spieler, der mit dem „Einfüllen“ fertig ist, sagt „Stop!“ Jetzt müssen alle Spieler mit dem Schreiben aufhören, wobei begonnene Wörter fertig geschrieben werden dürfen.

**Nun kommt die Wertung:**

Die Wörter werden verglichen, indem jeder Spieler Zeile für Zeile sein jeweiliges Wort vorliest. Für alle Wörter, die von zwei oder mehr Spielern gefunden wurden, bekommt man 5 Punkte. Für ein Wort, das man ganz individuell gefunden hat, gibt es 10 Punkte. Und wenn man für eine Zeile ganz allein ein Wort hat, während keiner der anderen Spieler hier eines gefunden hat, gibt es 20 Punkte.

**Spielende:**

Das Spiel ist zu Ende, wenn man eine vorher vereinbarte Anzahl von Runden gespielt hat. Wer nach dem Addieren die meisten Punkte erreicht, hat das Spiel gewonnen.

## 187. Wörter finden

Ein Schreibspiel für Schnelldenker.

**Spieler:** Zwei und mehr

**Material:** Papier und Bleistift für jeden Spieler

**Spielvorbereitung und Spielverlauf:**

Jeder Spieler bekommt ein Blatt und einen Stift. Dann sagt ein Spieler ein Wort, das mindestens 10 Buchstaben haben sollte, z.B. **ENKELKINDER.**

Ein Spieler nimmt dann die Zeit, denn in den nächsten 3 (oder 4, 5) Minuten müssen alle Spieler aus den Buchstaben des Grundwortes neue Wörter bilden – je mehr, desto besser. Es dürfen alle Wortarten verwendet werden, jedoch keine geografischen Bezeichnungen,

Abkürzungen, Namen, Eigennamen oder Fremdwörter. Die neu gebildeten Wörter können jederzeit kürzer als das Grundwort sein, jedoch darf kein Buchstabe in einem neuen Wort häufiger vorkommen als im Grundwort selbst. Welche neuen Wörter könnte man aus unserem Beispielwort bilden?  
EKEL, ER, KLEID, KINN, RINDE, EI, LEID, LIED, DER usw.  
Hier kommt es auf Schnelligkeit an, denn je mehr Wörter ein Spieler findet, desto besser.

**Auswertung:**  
Wenn die Zeit um ist, wird ausgewertet. Ein Spieler liest der Reihe nach seine neuen Wörter vor. Alle anderen überprüfen, ob sie das eine oder andere Wort auch gefunden haben. Wenn das der Fall ist, gibt es für jedes dieser Wörter 5 Punkte. Außerdem werden vorgelesene und dabei erkannte Wörter durchgestrichen. Hat ein Spieler ein Wort gefunden, das sonst keiner hat, bekommt er dafür 10 Punkte. Wenn der erste Spieler mit dem Vorlesen fertig ist, liest der nächste Spieler die noch nicht durchgestrichenen Wörter vor, und die anderen Spieler verfahren wie oben beschrieben. So geht das reihum, bis alle Wörter aller Spieler einen Punktwert bekommen haben.

**Spielende:**  
Wer nach dem Addieren die höchste Punktzahl erreicht, gewinnt das Spiel.  
Aber schon wird ein neues Wort präsentiert...

---

## 188. Lange Rede – kurzer Sinn!

### Das Sprichwörter-Spiel.

**Spieler:** Zwei und mehr  
**Material:** Papier und Bleistift für jeden Spieler

Das Wesentliche eines Sprichwortes besteht darin, daß ein komplizierter Sachverhalt in kurze Worte gepackt wird, so daß man sofort weiß, was gemeint ist. Bei diesem Spiel ist es exakt umgekehrt. Jeder Spieler überlegt sich zunächst ein bekanntes Sprichwort, sagt es jedoch nicht laut. Dann versucht jeder Spieler, sein Sprichwort so umständlich wie möglich auszudrücken: Der ursprünglich knappe Sachverhalt soll wortreich dargestellt werden.

### Hier zwei Beispiele:

„Die Erstellung einer Vertiefung in der Erde mit einer nicht exakt festgelegten Größe zu dem Zwecke, daß der Aushub einem anderen Wesen der Spezies ‚Mensch‘ zu einer Fallgrube werde, bringt es in nicht wenigen Fällen mit sich, daß der Initiator des Unternehmens selbst der Geschädigte wird, indem er selbst Bekanntheit mit der tiefsten Stelle seines Erdloches macht.“  
Ursprünglich hieß das:

„Wer anderen eine Grube gräbt, fällt selbst hinein.“

oder

„Die Intelligenz eines Agrariers verhält sich reziprok proportional zum Volumen seiner Hackfrüchte.“  
Ursprünglich hieß das:

„Der dümmste Bauer hat die größten Kartoffeln.“

Wenn jeder Spieler sein Sprichwort umschrieben hat, werden die neuen Formulierungen der Reihe nach laut vorgelesen. Wer das jeweilige Sprichwort als erster errät, erhält einen Punkt. Wer nach einer vorher vereinbarten Anzahl von Spielrunden die meisten Punkte hat, hat das Spiel gewonnen.

## 189. Die Zeitungs-Story

### Eine lustige Art, Geschichten zu erfinden.

**Spieler:** Zwei und mehr  
**Material:** Papier und Bleistift für jeden Spieler sowie eine Zeitungsseite

### Spielvorbereitung und Spielverlauf:

Zunächst wird ein Spieler bestimmt, der aus den Texten der Zeitungsseite für jeden Buchstaben des Alphabets ein beliebiges Wort herausucht.  
Die anderen Spieler notieren die ausgewählten Wörter auf ihrem Blatt. (Seltene Buchstaben dürfen ausgelassen werden!)

Wichtig aber ist, daß der betreffende Spieler nicht nur Hauptwörter, sondern auch Zeitwörter, Eigenschaftswörter, Fürwörter und andere Wortarten herausucht.

Wenn die etwa 20 bis 25 Wörter herausgesucht sind, beginnt das Spiel: Jeder Spieler hat nämlich jetzt die Aufgabe, aus den vorhandenen Wörtern eine möglichst verständliche Geschichte zu schreiben.

Er darf jedoch kein Wort mehr als vorhanden verwenden! Wenn man ein Wort nicht unterbringt, wird es einfach weggelassen. Logisch, daß eine solche Geschichte nach „gebrochenem Deutsch“ klingt.

Nach einer vorher vereinbarten Zeitdauer (etwa 5 Minuten) liest jeder Spieler seine Geschichte vor.

### Es gibt zwei Wertungsmöglichkeiten:

1. Man vergibt für die beste Geschichte so viele Punkte wie Spieler vorhanden sind, für die zweitbeste Geschichte einen Punkt weniger usw.
2. Jeder Spieler notiert zu seiner Geschichte die Anzahl der Wörter, die er verwendet hatte. (Vor Spielbeginn für eine Wertungsmöglichkeit entscheiden!)

### Spielende:

Nach einer vorher vereinbarten Anzahl von Spielrunden werden die Punkte addiert. Wer die höchste Punktzahl erreicht, ist der „Dichter der Woche“ und hat gewonnen.

---

## 190. Schiffe versenken

### Ein seit Generationen bekanntes Zweipersonen-Spiel.

**Spieler:** Zwei  
**Material:** kariertes Papier und 2 Bleistifte

### Spielvorbereitung und Spielverlauf:

Jeder Spieler zeichnet zunächst auf seinem karierten Papierbogen zwei Spielfelder, welche 10 Kästchen hoch und 10 Kästchen breit sein müssen. Diese beiden „Schlachtfelder für die Seeschlacht“ können nebeneinander oder untereinander stehen. Die beiden Quadrate werden wie in einem Koordinatensystem waagrecht mit den Zahlen von 1–10 und senkrecht mit den Buchstaben von A–J eingeteilt (siehe Abb.).

Das erste Quadrat jedes Spielers ist sein „Flottenquadrat“. Deshalb zeichnet jeder der beiden Spieler in dieses Quadrat seine Flotte ein. Sie besteht aus einem „Schlachtschiff“ (4 Kästchen lang), zwei Kreuzern (je 3 Kästchen lang), drei Torpedobooten (je 2 Kästchen lang) und vier U-Booten (je 1 Kästchen). Insgesamt kommen also ins „Flottenquadrat“ 10 Schiffe. Die einzelnen Schiffe dürfen sich selbst nicht berühren, es muß mindestens 1 Kästchen Abstand zwischen ihnen sein. Ein Schiff darf jedoch an den Quadratrand anstoßen. Wo ein Spieler seine Schiffe einzeichnet, weiß nur er allein, der

Gegenspieler darf das auf keinen Fall sehen.  
Die Abbildung zeigt die Spielvorbereitung für einen Spieler, wobei die Anordnung der Schiffe willkürlich gewählt ist.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10


A  
B  
C  
D  
E  
F  
G  
H  
I  
J

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10


A  
B  
C  
D  
E  
F  
G  
H  
I  
J

Nun beginnt das Spiel. Der erste Spieler nennt seinem Gegenspieler ein beliebiges Kästchen, indem er dessen zwei Koordinaten angibt, z.B. 1 – C oder 5 – F usw. Der Gegner prüft dann sofort in seinem „Flottenquadrat“, wohin dieser „Schuß“ gegangen ist. Wurde ein Schiff getroffen, muß er sagen: „Getroffen!“. Ging der Schuß auf ein leeres Kästchen, sagt er: „Ins Wasser geschossen“. Werden von einem Schiff alle Kästchen getroffen, muß der Spieler beim letzten Treffer sagen: „Versenkt!“. Je nach Antwort des Gegners macht sich der Spieler auf seinem zweiten Quadrat Notizen. Bei einem „Wasserschuß“ wird in das betreffende Kästchen ein Kreuzchen gemacht, und der Gegenspieler ist an der Reihe. Bei einem Treffer dagegen wird das entsprechende Kästchen ausgemalt, und der Spieler darf erneut ein Kästchen benennen.

**Spielende:**  
Gewonnen hat, wer alle Schiffe seines Gegners versenkt hat. Er ist der beste Admiral...

## 191. Tic-Tac-Toe Ein Schreibspiel-Klassiker.

**Spieler:** Zwei

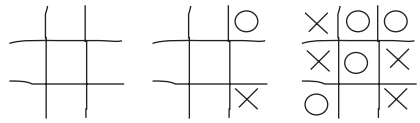
**Material:** Papier und Stift für jeden Spieler

Ursprünglich ist „Tic-Tac-Toe“ ein Brettspiel gewesen, etwas einfacher als Mühle. Mit Bleistift und Papier läßt es sich jedoch wunderbar schnell spielen.

Der Spielplan wird mit vier Strichen so auf das Papier gezeichnet, wie es die Abbildung zeigt.

Nun wählt jeder der beiden Spieler sein Symbol –

entweder das Kreuz oder den Kreis. Wenn ausgelost ist, wer beginnt, darf der erste Spieler in eines der 9 Felder sein Symbol zeichnen. Danach macht der Gegenspieler sein Symbol in ein unbesetztes Feld. So setzt abwechselnd jeder Spieler sein Zeichen und hat dabei nur ein Ziel: Er versucht eine waagrechte, senkrechte oder diagonale Reihe von drei eigenen Symbolen zu erreichen. Wer das schafft, hat gewonnen und darf beim nächsten Spiel beginnen. Wenn es keiner von beiden schafft, muß der Beginner neu ausgelost werden.



Spielplan

2 Zeichen sind gesetzt.

„Kreuz“ hat gewonnen.

Wer nach einer vorher vereinbarten Anzahl von Spielen am häufigsten gewinnen konnte, ist der Gesamtsieger.

## 192. Zahlen-Tic-Tac-Toe

Eine lustige Variation des Klassikers.

**Spieler:** Zwei

**Material:** Papier und Stift für jeden Spieler

Das Spiel wird gespielt wie „Tic-Tac-Toe“ (Nr. 191) – mit einem reizvollen Unterschied: Spieler A darf in das Spielfeld aus vier Linien jeweils die ungeraden Zahlen 1,3,5,7 und 9 eintragen, während Spieler B die geraden Zahlen 2,4,6 und 8 verwendet. Beide Spieler haben das Ziel, eine waagrechte, senkrechte oder diagonale Reihe zu vervollständigen, deren drei Zahlen die Summe 15 ergeben. Natürlich werden dabei die Zahlen des Gegners jeweils mitverwendet. Es kommt auch vor, daß gleich mehrere Reihen durch eine Zahl abgeschlossen werden. Günstig ist es bei dieser Spielart von „Tic-Tac-Toe“ verschiedenfarbige Stifte zu verwenden.

## 193. Die Bleistift-Reise

Wer kommt als erster an der Gegenseite an?

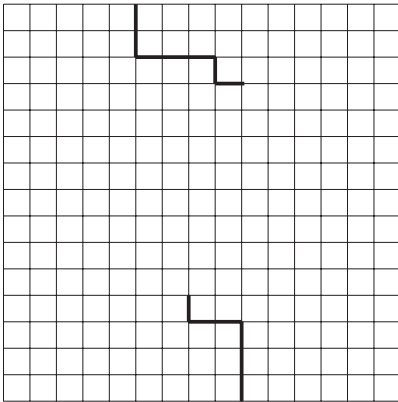
**Spieler:** Zwei

**Material:** Karopapier und Stift für jeden Spieler

Zunächst wird auf dem Karopapier ein quadratisches Feld mit 15 x 15 Kästchen umrandet. Zwei gegenüberliegende Grundlinien sind die Startlinien für die beiden Spieler. Ziel jedes Spielers ist es, von seiner Grundlinie aus eine Bleistiftlinie zur Grundlinie des Gegenspielers zu schaffen und gleichzeitig zu verhindern, daß der Gegner diese Aufgabe zustande bringt. Die Spieler sind abwechselnd an



der Reihe und dürfen pro Zug immer nur eine Linie von einem Kästchen Länge nach vorn oder zur Seite zeichnen. Wichtig ist, daß sich die Linien der beiden Spieler nicht überkreuzen dürfen. Wenn ein Spieler nicht mehr ziehen kann, hat er verloren. Im Normalfall gewinnt der Spieler, der als erster die Grundlinie seines Gegenspielers erreicht. Die Abbildung zeigt den Beginn eines Spieles:



Günstig ist es, wenn die Spieler mit Stiften unterschiedlicher Farbe spielen.

## 194. Kreuzworträtsel

**Löse Dein eigenes Rätsel!**

**Spieler:** Zwei

**Material:** Karopapier und Stift für jeden Spieler, Radiergummi

Zunächst macht man sich ein rechteckiges oder quadratisches Feld mit etwa 15 bis 20 Kästchen Seitenlänge und teilt dieses wie ein Kreuzworträtsel ein. Dann heißt es zunächst für alle Spieler: „Probieren geht über Studieren!“ Das heißt: Reihum trägt zunächst jeder Spieler immer ein Hauptwort waagrecht oder senkrecht in die Spalten ein, wobei natürlich zusammenhängende Wörter sinnvolle Verbindungen haben müssen. Wo es nicht mehr weitergeht, kann man eine Stop-Markie setzen. Wenn man für eine Zeile ein besseres Wort findet, radiert man das ursprüngliche Wort aus und fügt das neue Wort ein. Zum Schluß dieser Arbeit hat man ein Kreuzworträtsel erstellt, wie es im ausgefüllten Zustand aussieht. Nun setzt man in das erste Kästchen jedes Wortes waagrecht und senkrecht eine Zahl und versucht die Wörter durch gezielte Umschreibungen zu erklären.

**Beispiele:**

Wenn ein eingetragenes Wort **HUNDEHÜTTE** heißt, dann könnte man es so umschreiben: „Behausung für ein beliebtes Haustier“. Für das Wort **SONNE** könnte man „Zentrum unseres Planetensystems“ eintragen o.ä. Schließlich kann man die ursprünglichen Lösungswörter wieder ausradieren – fertig ist das Kreuzworträtsel. Als Spiel wird es interessant, wenn diese Prozedur jeder einzelne Spieler vollzieht, so daß zum Schluß jeder Spieler ein Kreuzworträtsel selbst erstellt hat. Wenn man sein Rätsel jetzt an seinen linken Nachbarn weitergibt, kann jeder ein neues Kreuzworträtsel lösen.

## 195. Linien ziehen

**Wer zuletzt zieht, hat gewonnen!**

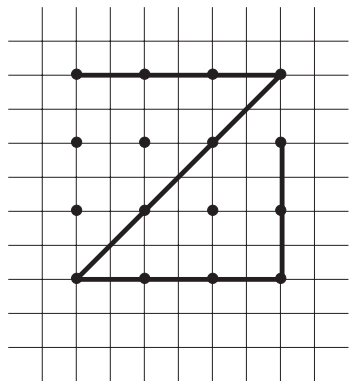
**Spieler:** Zwei

**Material:** Karopapier und Stift für jeden Spieler

Zuerst macht man auf einem Karopapier ein regelmäßiges Raster mit Punkten, die im Abstand von etwa 2 oder 3 Kästchen gesetzt werden. Man kann insgesamt 5 x 5 oder 4 x 4 Punkte setzen. Nun wird ausgelost, wer mit dem Spiel beginnen darf.

Der erste Spieler darf nun innerhalb des Rasters beliebig viele Punkte mit einer **geraden** Linie verbinden. Der Gegenspieler muß da weitermachen, wo der andere Spieler aufgehört hatte, darf dabei aber die Zugrichtung ändern. So wird im Wechsel weitergespielt, bis einer der Spieler keine Linie mehr ziehen kann.

Die Abbildung zeigt den Beginn eines Spieles:



Gewonnen hat der Spieler, der den letzten Zug gemacht hatte. Er darf mit dem neuen Spiel auch beginnen.

## 196. Wörter raten

**Ein beliebtes Schreib- und Ratespiel.**

**Spieler:** Zwei

**Material:** Papier und Stift für jeden Spieler

Bei diesem Spiel geht es darum, das Wort seines Gegenspielers zu erraten, bevor dieser das eigene Wort errät. Und so wird gespielt:

Zunächst vereinbart man eine bestimmte Wortlänge, z.B. 6 Buchstaben. Jeder Spieler überlegt sich nun ein Wort mit der vereinbarten Buchstabenanzahl. Er schreibt auf sein Blatt jedoch nicht sein Wort auf, sondern für jeden Buchstaben seines Wortes einen Punkt. In unserem Fall stehen auf jedem Blatt 6 Punkte nebeneinander. Jetzt wird ausgelost, wer mit dem Spiel beginnen darf. Der erste Spieler nennt einen beliebigen Buchstaben des Alphabets. Der Gegenspieler prüft nun, ob der genannte Buchstabe in seinem Wort vorkommt. Wenn ja, muß er ihn (auch mehrfach) an der entsprechenden Stelle eintragen. Außerdem ist der Spieler noch einmal mit dem Nennen eines Buchstaben an der Reihe. Kommt der Buchstabe jedoch nicht vor, sagt der Gegenspieler „Daneben!“ und ist selbst mit dem Raten an der Reihe. So werden die beiden Wörter immer transparenter.

Gewonnen hat, wer das Wort seines Gegenspielers als erster erraten hat. Das nächste Wort wartet bereits...

## 197. Die unmöglichen Wesen

### Ein lustiges Schreib- und Zeichenspiel.

**Spieler:** Zwei und mehr

**Material:** Für jeden Spieler Papier und Stift

Bei diesem Spiel geht es weniger um das Gewinnen, sondern um den Spaß. Jeder Spieler bekommt ein Blatt Papier und faltet dieses der Länge nach so, daß vier gleiche Abschnitte entstehen. In das oberste Viertel zeichnet er den Kopf eines Lebewesens – egal ob Mensch oder Tier. Den Halsansatz zeichnet er über die Faltnlinie hinweg. Dann faltet jeder Spieler das erste Viertel nach hinten, damit der nächste Spieler nicht sieht, was sein Vorgänger gemalt hat, und gibt sein Blatt nach links weiter. Nun darf jeder Spieler – mit dem Halsansatz beginnend – den Oberkörper eines Wesens zeichnen, wobei seiner Phantasie keine Grenzen gesetzt sind. Wieder wird umgeknickt, nach hinten gefaltet und nach links weitergegeben. Als nächstes kommt der Unterleib dran und zum Schluß die Beine. Wenn jeder fertig ist, werden die „Kunstwerke“ aufgefaltet und präsentiert. Der Lacherfolg ist garantiert...

## 198. Onkel Otto sitzt fett im Bett

### Ein lustiges und kreatives Schreibspiel.

**Spieler:** Drei und mehr

**Material:** Papier und Stift für jeden Spieler

Jeder Spieler faltet sein Blatt Papier der Länge nach so, daß vier Spalten entstehen. Das Blatt wird dann wieder aufgefaltet und quer genommen. Über die erste Spalte schreibt jeder Spieler „WER?“, über die zweite Spalte „WAS TUT ER/SIE?“, über die dritte Spalte „AUF WELCHE WEISE?“ und über die vierte Spalte „WO?“. Damit ist bereits geklärt, was in jede der vier Spalten eingetragen werden muß. Nun geht das Spiel los. Zuerst trägt jeder Spieler in die erste Rubrik eine Person ein, am besten eine bekannte, z.B. „ONKEL OTTO“. Die Spalte wird dann nach hinten gefaltet, und das Blatt wird zum linken Nachbarn weitergegeben. Dann schreibt jeder Spieler in die zweite Spalte eine Tätigkeit, z.B. „SITZT“. Wieder wird die Spalte nach hinten umgebogen, und das Blatt wandert zum Nachbarn. Jetzt muß ein Eigenschaftswort bzw. eine Bezeichnung, wie jemand etwas tut, eingetragen werden, z.B. „FETT“. Zum dritten Mal wird umgefaltet und weitergegeben. Schließlich trägt jeder Spieler in die letzte Spalte eine Ortsangabe ein, z.B. „IM BETT“. Nun werden die Blätter wieder aufgefaltet, und jeder Spieler liest langsam und gnußvoll seinen Unsinnssatz vor – der Lacherfolg ist garantiert...

## 199. Blind zeichnen

### Ein lustiges und kreatives Spiel.

**Spieler:** Zwei und mehr

**Material:** Papier und Stift für jeden Spieler, Tuch

Reihum bekommt jeder Spieler die Augen mit einem Tuch verbunden. Dann bestimmt die Runde, was der „blinde“ Spieler zeichnen muß – einen Gegenstand, ein Tier, eine Pflanze o.ä. Bei diesem Spiel macht sowohl das Zeichnen als auch das Zuschauen riesigen Spaß.

## 200. Sich selbst erraten

### Ein tolles Fragespiel.

**Spieler:** Drei und mehr

**Material:** Papier, Stirnband, dicker Stift

#### **Spielvorbereitung:**

Zuerst wird ein Spieler der Runde bestimmt, der das Zimmer verlassen muß. Die anderen Spieler überlegen sich dann eine bekannte Märchenfigur, einen berühmten Schauspieler, ein Fabeltier usw., z.B. „Schneewittchen“. Dieser Begriff wird auf ein Stück Papier mit dickem Stift geschrieben. Dann wird der Spieler hereingebeten. Mit Hilfe des Stirnbandes wird der Zettel mit dem Begriff an seiner Stirn befestigt. Er selbst kann den Begriff nicht lesen, alle anderen Spieler schon.

#### **Spielziel:**

Der Spieler mit dem Begriff an der Stirn versucht durch geschicktes Fragen herauszubekommen, „wer oder was er ist“.

#### **Spielverlauf:**

Der auserwählte Spieler darf eine Frage nach der anderen stellen, um herauszubekommen, wer oder was er ist. Die Fragen müssen so formuliert sein, daß sie mit „JA“ oder „NEIN“ beantwortet werden können. Er fragt z.B. „Bin ich ein Lebewesen?“ oder „Habe ich zwei Beine?“ oder „Bin ich ein Tier?“ oder „Bin ich weiblich?“ Jede Frage wird von der Runde mit „JA“ oder „NEIN“ beantwortet.

Wenn der Spieler glaubt, daß er das Rätsel gelöst hat, darf er direkt fragen, z.B. „Bin ich das Schneewittchen?“

**Wichtig:** Wer direkt fragt, jedoch mit seiner Vermutung falsch liegt, hat verloren. Er darf in dieser Runde nicht mehr fragen. Ein anderer Spieler kommt an die Reihe.

#### **Spielende:**

Das Spiel ist zu Ende, wenn der auserwählte Spieler sich selbst erraten hat, oder wenn er bei einer direkten Frage falsch geraten hat. Ein neues Spiel kann beginnen, ein anderer Spieler verläßt das Zimmer.

Ein Spieler der Runde zählt immer die Anzahl der Fragen mit, die ein Spieler braucht, um sich selbst zu erraten. Der Spieler mit der geringsten Anzahl von Fragen ist der Gesamtsieger.

## 201. Stopp!

### Wer gut aufschreiben kann, gewinnt das Spiel.

**Spieler:** Vier und mehr

**Material:** Einige kleine Zettelchen, Bleistift, Armbanduhr

#### **Spielvorbereitung:**

Zuerst werden aus den Spielern zwei Mannschaften gebildet. Es müssen mindestens vier Spieler mitspielen, damit jede Mannschaft wenigstens aus 2 Personen besteht. Dann erhält jede Mannschaft einige Zettelchen. Auf jeden Zettel wird oben 1 Begriff notiert, den es zu erraten gilt. Dieser Begriff wird unterstrichen. Darunter werden 5 verbotene Wörter notiert, die man bei der Umschreibung des Begriffes gut gebrauchen könnte, jedoch keinesfalls verwenden darf.

#### **Hier ein Beispiel:**

Der Begriff, den es zu erraten gilt:  
Die 5 verbotenen Wörter:

WOLKENKRATZER  
HOCHHAUS, NEW  
YORK, HIMMEL,  
KING KONG,  
MANHATTAN o.ä.

Auf jeden Zettel kommen also 1 Begriff und 5 verbotene Wörter. Jede Mannschaft macht sich einen kleinen Vorrat solcher Zettel.

### **Ziel des Spieles:**

Ein Spieler einer Mannschaft versucht, den Begriff, den er von der Gegenmannschaft bekommt, so gut zu umschreiben, daß seine eigene Mannschaft den Begriff innerhalb einer halben Minute errät. Er darf dabei die verbotenen Wörter und auch den Begriff selbst nicht verwenden.

### **Spielverlauf:**

Sobald man mit dem Schreiben der Zettel fertig ist, beginnt das Spiel. Ein Spieler der ersten Mannschaft tritt nach vorne und bekommt von der Gegenmannschaft einen Zettel überreicht. Ein Spieler der Gegenmannschaft schaut auf die Uhr und sagt: „Los!“ Nun versucht der Spieler seiner Mannschaft den unterstrichenen Begriff so gut zu umschreiben, daß er von den Spielern erraten wird. D.h. während der Spieler sich mit der Umschreibung abmüht, rufen die Spieler seiner Mannschaft ständig mögliche Begriffe in den Raum, in der Hoffnung, den richtigen Begriff zu treffen.

Die Gegenmannschaft rät nicht mit, sie nimmt die Zeit (30 Sekunden), und ein Spieler stellt sich hinter den „Umschreiber“ und achtet darauf, daß dieser weder das gesuchte Wort, noch Teile daraus, noch eines der verbotenen Wörter verwendet. Sollte dies dennoch der Fall sein, darf er sofort „Stopp!“ rufen, und das Umschreiben ist beendet. Die Mannschaft bekommt keinen Punkt. Wenn die Mannschaft jedoch innerhalb des Zeitlimits den Begriff errät, bekommt sie einen Punkt. In beiden Fällen ist die Gegenmannschaft an der Reihe.

### **Spielende:**

Im Wechsel wird so lange gespielt und geraten, bis jede Mannschaft gleich oft mit der Umschreibung eines Begriffes dran war. Wer dann die meisten Punkte hat, hat gewonnen. Aber Spaß hat es sicher allen gemacht...

## **202. Das Karten-Würfel-Aktionsspiel**

### **Das Spiel für die aktive Runde.**

**Spieler:** Drei und mehr

**Material:** Papier, Stift und Skatblatt, Augenzwürfel, für jeden Spieler eine Spielfigur

### **Spielvorbereitung:**

Zuerst überlegen sich alle Spieler zusammen **Aufgaben**, die man sofort und problemlos erfüllen kann. Hier einige Beispiele: 5 Liegestützen, 10 Schritte auf einem Bein hüpfen, mit geschlossenen Augen ein Selbstbildnis malen, ein vierzeiliges Gedicht selbst erfinden, auf den Stuhl stellen und wie ein Hahn krähen, 30 Sekunden ernst bleiben, wenn die anderen alle möglichen Witze reißen und Grimassen machen usw. Auf jeden Zettel wird eine Aufgabe geschrieben. Dann werden alle Zettel zusammengefasst, gemischt und in die Mitte gelegt. Danach werden die Karten gemischt und **offen** in einem Kreis um den Zettelhaufen herumgelegt. Jede Karte entspricht einem Spielfeld; es entsteht also ein Kreisparcours mit 32 Karten-Feldern. Nun stellt jeder Spieler seine Spielfigur auf eine beliebige Karte und würfelt einmal mit dem Würfel. Wer die höchste Zahl erreicht, darf mit dem Spiel beginnen.

### **Spielverlauf:**

Jeder Spieler hat einen Wurf. Danach zieht er im Uhrzeigersinn so viele Karten-Felder weiter, wie er Augen

geworfen hat. Landet ein Spieler auf einer Bild-Karte (As, König, Dame oder Bube), dann muß er einen Zettel aus der Mitte ziehen und das tun, was auf dem Zettel steht. Landet er auf einer Karte ohne Bild, passiert nichts. In beiden Fällen kommt (im ersten Fall nach Beendigung der Aktion) der nächste Spieler an die Reihe.

### **Ende des Spieles:**

Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Zettel aufgebraucht sind. Ein Spiel ist in seiner Länge also davon abhängig, wie viele Aktiv-Aufgaben zu Beginn aufgeschrieben wurden. Es gibt bei diesem Spiel keinen einzelnen Gewinner, alle haben schließlich ihren Spaß gehabt...

## **203. Ich sehe was, was du nicht siehst**

### **Ein bekannter Klassiker – ideal für unterwegs.**

**Spieler:** Zwei und mehr

**Material:** Ohne Material

„Ich sehe was, was du nicht siehst“ kann überall gespielt werden: Auf dem Kindergeburtstag, in der Familienrunde und ideal auch im Auto, wenn man im Stau steht.

Ein Spieler der Runde sucht sich – ohne daß die anderen das mitkriegen – irgend einen Gegenstand innerhalb des Raumes oder außerhalb des Autos. Wenn er sich für einen Gegenstand entschieden hat, beginnt er, diesen Gegenstand mit folgenden Worten zu beschreiben: „Ich sehe was, was du nicht siehst, ...und das ist blau.“ Jetzt darf jeder andere Spieler einen Gegenstand nennen, der damit gemeint sein könnte. Wird die gesuchte Sache nicht erraten, fährt der Spieler mit seiner Beschreibung fort: „Ich sehe was, was du nicht siehst, ...und das steht auf einem Schrank.“ Wieder darf jeder der anderen Spieler einen Gegenstand nennen. Dies geht so lange weiter, bis einer den Gegenstand errät. Man kann zum Schluß die Hinweise immer genauer machen, z.B. „...und es befinden sich meistens Blumen darin“ usw.

In unserem Fall war es wahrscheinlich eine Blumenvase. Wer den gesuchten Gegenstand als erster errät, darf sich den nächsten ausdenken. Schon beginnt eine neue Raterunde.

Wenn man will, kann man vor Beginn vereinbaren, wie viele Raterunden man spielen will, z.B. zehn. Wer dann am besten geraten hat, ist der Gesamtsieger des Spieles.

## **204. Lustiges Beruferaten**

### **Wer oder was bin ich?**

**Spieler:** Zwei und mehr

**Material:** Ohne Material

Ein Spieler der Runde beginnt und denkt sich einen Beruf aus, der von den anderen Spielern erraten werden muß. Reihum darf jeder dem Spieler ein Frage stellen. Die Frage muß jedoch so formuliert sein, daß man sie mit „JA“ oder „NEIN“ beantworten kann. Nach dem Beruf selbst darf während des Spieles nicht direkt gefragt werden, z.B. „Bist Du vielleicht ein Bäcker?“ Wenn das ein Spieler tut und den Beruf nicht errät, muß er für diese Runde ausscheiden. Egal, ob eine Antwort mit „JA“ oder mit „NEIN“ beantwortet wurde, darf jeder Spieler immer nur eine Frage stellen. Gefragt wird so lange, bis einer den Beruf erraten hat und dadurch Gewinner dieser Runde wird. Er darf sich dann einen neuen Beruf ausdenken.

### **Ein Beispiel:**

1. Hast Du einen seltenen Beruf? – NEIN.

2. Gibt es den Beruf überall? – JA
3. Auch in unserem Ort? – JA
4. Kann man bei Dir etwas einkaufen? – JA
5. Kann ich bei Dir auch Spielsachen kaufen? – NEIN
6. Verkauft Du vielleicht Brot? – JA
7. Bist Du ein Bäcker? – JA

## 205. Das Autokennzeichen-Spiel

### Das Spiel für das Auto!

**Spieler:** Zwei und mehr  
**Material:** Papier und Stift

Dieses Spiel ist ideal für eine längere Autobahnfahrt. Man kann es aber auch spielen, wenn man vom Fenster aus einen guten Blick auf vorbeifahrende Autos und deren Kennzeichen hat.

Als „Spielmaterial“ benutzt man die Buchstaben (nicht die Zahlen) der Autokennzeichen der Autos, die einen überholen, vor einem überholen oder vorbeifahren. Außerdem braucht jeder Spieler ein wenig sprachliche Kreativität. Nehmen wir einmal an, vor Ihnen fährt ein Auto aus Bochum mit dem Kennzeichen **BO-FB-223**. Es geht dann darum – so schnell wie möglich – aus vier Buchstaben einen witzigen Satz, eine lustige Aussage, einen piffigen Ausruf oder einen heißen Spruch zu machen. Der Spruch hat logischerweise vier Wörter, jedes Wort beginnt mit einem der Buchstaben. Wer als erster einen lustigen Spruch schafft, bekommt einen Punkt, der in eine Tabelle mit den Namen der Spieler eingetragen wird.

**Beispiele:** Bin ohne feste Bindung!  
 Biete Oma feste Bleibe!  
 Brauche oft frische Bananen!

Wer nach einer vorher vereinbarten Anzahl von Kennzeichen die meisten Punkte hat, ist der Gesamtsieger des Spieles. Probieren Sie gleich mal: **LAU-TH-111!**  
 Wer hat als erster den heißesten Spruch?

## 206. Das Wortschlangen-Spiel

### Ein lustiges Sprachspiel.

**Spieler:** Zwei und mehr  
**Material:** Ohne Material

Der Vorteil dieses schnellen und lustigen Wortspieles ist, daß nahezu beliebig viele Spieler mitspielen können. Außerdem gibt es drei verschiedene Varianten. Der erste Spieler beginnt mit einem zusammengesetzten Hauptwort, das aus mindestens zwei Hauptwörtern besteht. Der nächste Spieler muß nun ein neues zusammengesetztes Hauptwort finden, welches mit dem **letzten Teilwort** des vorherigen Wortes beginnt. Dann ist wieder der nächste an der Reihe usw. Wer kein neues Wort bilden kann, bekommt einen Minuspunkt, und man beginnt mit einem neuen Spiel. Wer nach 10 oder 20 Runden die wenigsten Minuspunkte hat, hat das Spiel gewonnen. Natürlich kann man dieses Spiel auch mit der letzten Silbe eines Hauptwortes oder sogar mit dem letzten Buchstaben spielen. Je schneller gespielt wird, umso mehr Spaß macht es!

**Beispiele:**  
**Teilwörter:** Autobahn – Bahnhof – Hofgarten – Gartenhaus – Haustür – Türglocke – Glockenspiel – Spielauto...  
**Silben:** Gar-ten – Ten-ne – Net-to – Tor-te – Te-nor...  
**Buchstaben:** Hase – Esel – Lama – Auerhahn – Nashorn – Nebelkrähe...

## 207. Das Buchstaben-Suchspiel

### Ein Spiel, das man überall spielen kann.

**Spieler:** Zwei und mehr  
**Material:** Papier und Stift, evtl. Uhr

Zunächst erstellt man eine Tabelle mit den Namen aller Spieler. In diese Tabelle kommen später die Punkte. Bei diesem Spiel erhält jeder Spieler per Zufallsauswahl einen Buchstaben aus dem Alphabet zugeteilt. Bei Kindern können diese Auswahl z.B. die Eltern treffen. Jeder Spieler bekommt einen anderen Buchstaben. Danach muß jeder Spieler innerhalb oder außerhalb des Raumes oder – wenn man sich im Auto befindet – innerhalb oder außerhalb des Autos **drei Gegenstände** benennen können, die mit diesem Buchstaben beginnen. Die benannten Gegenstände müssen zu sehen sein. Wenn drei Gegenstände zu einfach sind, kann man die Zahl erhöhen auf fünf oder sieben. Als zusätzliche Schwierigkeit kann man das Spiel auf Zeit spielen. Dann hat jeder nur noch 1 oder 2 Minuten Zeit zum Benennen der Gegenstände, die mit seinem Buchstaben beginnen. Wenn man möchte, kann man sogar Plus- und Minuspunkte verteilen, um nach 10 Spielen den Gesamtsieger zu ermitteln!

**Beispiel:**  
**Fritz (L):** Lenkrad, Löwenzahn, Lampe, Laterne, Lichthupe...  
**Egon (H):** Hupe, Haus, Hemd, Halm, Hund...  
**Lotte (F):** Fahrbahn, Fahrrad, Feder, Fenster...

## 208. Das verrückte Lexikon-Spiel

### Oder was bitte ist eine „Kalle“?

**Spieler:** Vier und mehr  
**Material:** Papier und Stift für jeden Spieler, Lexikon

#### Spielvorbereitung:

Das Wichtigste bei diesem Spiel ist ein Lexikon (es dürfen auch mehrere sein), in dem man möglichst unbekannte Ausdrücke oder Fremdwörter mit den dazugehörigen Definitionen finden kann.

Dieses Lexikon kommt in die Mitte. Dann wird ein Spieler bestimmt, der für das erste Spiel die Rolle des Spielleiters übernimmt. Nach jedem Spiel übernimmt dann reihum ein anderer Spieler diese Rolle. Jeder Spieler – auch der Spielleiter – bekommt einen Zettel. Dabei sollte man darauf achten, daß die Zettel alle gleich groß sind und gleich aussehen. Außerdem erhält jeder einen Stift.

#### Spielziel:

Es geht darum, einen unbekanntem Begriff so zu umschreiben, wie es in einem Lexikon üblich ist. Dabei muß man die wirkliche Definition nicht kennen. Entscheidend ist, daß man seine Definition – auch wenn sie der größte Nonsens ist – möglichst überzeugend abfaßt, so daß andere Spieler sie für die richtige Erklärung halten.

#### Verlauf des Spieles:

Der Spielleiter sucht nun – ohne daß die anderen Spieler dabei zuschauen – einen unbekanntem Begriff aus dem Lexikon, verkündet ihn allen Spielern und schreibt ihn auf seinen Zettel, den er in die Mitte legt. Die Definition dazu gibt er jedoch nicht bekannt. Alle anderen Spieler haben jetzt die Aufgabe, zu diesem Begriff eine möglichst glaubwürdige Erklärung zu formulieren und ihre eigene Definition auf ihrem Zettel zu notieren. Die Erklärung

braucht, ja soll auf keinen Fall die wirkliche sein. Es geht vielmehr darum, eine möglichst vernünftig klingende Definition zu formulieren, die zu dem Begriff passen könnte. Auch wenn sie absoluter Blödsinn ist! Während alle Spieler ihre Definition in etwa 1 – 2 Minuten aufnotieren, schreibt der Spielleiter unter den Begriff – ohne daß die anderen dabei zusehen – die richtige Definition aus dem Lexikon ab. Wenn die vereinbarte Zeit um ist, geben alle Spieler ihre Zettel ab.

Nun kommt der Höhepunkt des Spieles: Der Spielleiter mischt die Zettel und liest der Reihe nach jede Definition vor, darunter auch die von ihm selbst geschriebene, richtige Erklärung. Er läßt sich jedoch nicht anmerken, wessen Erklärung er jeweils vorliest, sondern wahrst stets Neutralität.

Reihum dürfen danach die Spieler entscheiden, welche Erklärung sie für die richtige, wahre Definition halten.

#### **Auswertung:**

Der Spielleiter gibt schließlich bekannt, welche Definition die tatsächlich richtige war. Jeder Spieler, der auf diese Erklärung getippt hatte, bekommt dann **einen Punkt**.

**Zwei Punkte** bekommt ein Spieler zusätzlich, wenn ein oder mehrere andere Spieler seine selbst verfaßte Nonsens-Erklärung für die richtige hielten.

#### **Spielende:**

Wenn die Auswertung erfolgt ist und die Punkte in eine Tabelle mit den Namen der Spieler eingetragen sind, übernimmt der nächste Spieler die Rolle des Spielleiters. Er sucht wieder ein neues Wort aus dem Lexikon usw.

#### **Zum Schluß einige mögliche Erklärungen**

##### **zum Begriff „Kalle“:**

1. In der Gaunersprache der Begriff für eine Braut oder Geliebte...?
2. Die Bezeichnung für einen Schönschreiber...?
3. Ein Kohlewagen im Bergwerk...?
4. Eine österreichische Süßspeise...?

Wissen Sie, was die richtige Erklärung ist?

Zur Kontrolle können Sie in einem Lexikon nachschlagen!

## **209. Alles, was naß ist**

### **Ein Spiel für Schnelldenker!**

**Spieler:** Drei und mehr

**Material:** Uhr mit Sekundenzeiger, 15 Dame-Steine

Dieses Wortspiel soll sehr schnell gespielt werden! Zunächst verteilt man die Damesteine so, daß jeder Spieler die gleiche Menge bekommt.

Dann überlegt man gemeinsam ein Thema, z.B. „Alles, was naß ist!“

Der älteste Spieler nennt nun zu der vereinbarten Kategorie einen Begriff, z.B. „Wasser“. Im Uhrzeigersinn müssen dann alle Spieler nacheinander ebenfalls einen anderen passenden Begriff finden. Wer dabei länger als 5 Sekunden braucht (ein Spieler nimmt die Zeit), oder wer ein bereits genanntes Wort wiederholt, muß einen Damestein abgeben. Wenn jeder Spieler **dreimal** an der Reihe war, ist diese Runde zu Ende. Ein neues Thema, eine neue Kategorie wird bestimmt, und schon geht's weiter...

Wer keinen Damestein mehr hat, muß ausscheiden. Gewonnen hat, wer zuletzt übrig bleibt.

#### **Beispiele:**

**Alles, was naß ist:** Wasser, Dusche, Waschlappen, Ozean, Abfluß, Wasserleitung, Pfütze, Regen, Dachrinne...

**Alles, was fliegen kann:** Flugzeug, Drachen, Segelflieger, Vogel, Insekt, Mücke, Heißluftballon...

**Alles, was rot ist:** Tomate, Erdbeere, Lippen, Dachziegel, Herz...

**Alles, was heiß ist:** Ofen, Herd, Feuer, Liebe...

## **210. Törtterwaschen-Wörtertauschen**

### **Ein lustiges, schnelles Spiel.**

**Spieler:** Drei und mehr

**Material:** Ohne Material

Dieses Spiel macht vor allem Spaß, wenn es sehr schnell gespielt wird. Reihum sagt jeder Spieler ein zusammengesetztes Hauptwort, dessen Anfangsbuchstaben oder -silben vertauscht worden sind.

Die anderen Spieler haben nun die Aufgabe, dieses Wort so schnell wie möglich zu erraten und das Wort richtig auszusprechen. Wer am schnellsten ist, denkt sich das nächste Wort aus. Ein schneller Schlagabtausch beginnt, bei dem es weder Sieger noch Verlierer gibt, sondern nur Spaß, denn viele dieser vertauschten Wörter klingen sehr komisch und sind nicht immer auf Anhieb zu erraten!

#### **Beispiele:**

Laschentampe?	Taschenlampe
Waarehaschen?	Haarewaschen
Eigelbüsen?	Bügeleisen
Kofserreifer?	Reisekoffer
Kleipetentaster?	Tapetenkleister
Motoottor?	Ottomotor
Flolacasche?	Colafflasche...

## **211. Zum Lachen bringen**

### **Denn Lachen ist gesund...**

**Spieler:** Drei und mehr

**Material:** Zettel und Stift

Ein Spiel, das man überall spielen kann, wo mehrere Personen zusammen sind. Ideal ist dieses Spiel für eine längere Reise, denn gerade bei langen Fahrten sinkt die Stimmung im Auto auf den Nullpunkt. Da hilft nur noch eines – lachen, lachen und nochmals lachen!

Ein Spieler wird bestimmt, der die Aufgabe hat, innerhalb einer bestimmten Zeit (z.B. 60 Sekunden), die anderen Mitspieler (bei einer Autofahrt aber nicht den Fahrer!) zum Lachen zu bringen. Die Mitspieler müssen natürlich ihr Bestes geben, um nicht zu lachen. Solange es geht, müssen sie ein ernstes Gesicht zeigen. Für sie gilt: Wer zuletzt lacht, lacht am besten. Der Spieler, der die schwere Aufgabe hat, darf jedoch einfach alles. Er darf die gräßlichsten Grimassen ziehen, die blödesten Witze erzählen und die dämlichsten Bewegungen machen. Alles ist erlaubt. Hat er nach 60 Sekunden sein Ziel erreicht, und einen oder mehrere zum Lachen gebracht, bekommt er einen Punkt. Schafft er es nicht, nach der vereinbarten Zeit einen Spieler zum Lachen zu bringen, erhält er einen Minuspunkt. In beiden Fällen ist der nächste Spieler an der Reihe. Wieder hat er 60 Sekunden Zeit, um die anderen zum Lachen zu bringen.

Nach 10 oder 20 Runden kann man dann den Gesamtsieger feststellen.

Die Punkte werden in eine Tabelle eingetragen, die vorher mit den Namen der Spieler erstellt wird.

Man kann nach gemeinsamer Vereinbarung die Zeit auch verlängern, z.B. 2 Minuten oder noch länger.

Und denken Sie daran: **Lachen ist gesund!**

## 212. Lustiges Tiere-Raten

Ein Spiel für Tierfreunde..

**Spieler:** Drei und mehr

**Material:** Zettel und Stift

Reihum denkt sich jeder Spieler ein Tier, das die anderen Spieler erraten müssen. Man sollte sich ein Tier merken, das allgemein bekannt ist, also nicht etwa den Südwest-mongolischen Riesenskorpion oder das Andalusische Beutelschwein! Wenn der erste Spieler sein Tier hat, dürfen die anderen Spieler ihm einfache Fragen stellen, die nur mit „JA“ oder „NEIN“ beantwortet werden dürfen. Wenn das gesuchte Tier mit 20 Fragen (ein Spieler macht auf dem Zettel eine Strichliste) nicht erraten wurde, hat der „Tierkenner“ gewonnen. Wird das Tier erraten, hat das Rateteam gewonnen. Nach dem Tier darf natürlich nicht direkt gefragt werden („Ist das Tier ein Elefant?“), sondern es muß irgendwann genannt werden. Für eine neue Runde merkt sich der nächste Spieler ein Tier, und schon geht's weiter...

**Beispiel:**

Kurt: Ist das Tier ein Vogel? NEIN

Willi: Ist das Tier ein Säugetier? JA

Lisa: Lebt das Tier in Europa? JA

Kurt: Kann man es als Haustier halten? JA

Willi: Hat das Tier Krallen? JA

Lisa: Es ist eine Katze! JA

## 213. Superschlager

**Spieler:** Drei und mehr

**Material:** Zettel und Stift

Jeder kennt Kinderlieder oder alte und neue Schlager. Bei diesem Spiel überlegt sich jeder der Spieler zunächst ein Lied. Dann muß er sich auf die Melodie dieses Liedes einen neuen Text überlegen. Natürlich soll der Text möglichst lustig sein. Wenn alle Song-Texter fertig sind (man kann sich den Text auch auf einem Stück Papier notieren), singt jeder Spieler seinen neuen „Song“ vor. Anschließend wird abgestimmt, welcher Song der beste war. Dabei darf man nicht für sein eigenes Lied stimmen. Und schon kann eine neue Runde beginnen...

Beispiele:

Aus „Marmor, Stein und Eisen bricht“ wurde

„Unser dicker Lehrer bricht,

denn die Pizza schmeckt ihm nicht...“

Aus „Lustig ist das Zigeunerleben“ wurde

„Lästig ist das Kartoffelschälen...“

Aus „Die Affen rasen durch den Wald“ wurde

„Die Lehrer furzen mit Gewalt, der Direx wechselt

die Gestalt, das ganze Lehrzimmer brüllt....“

## Jede Menge knifflige Streichholz-Knobeleien

Auflösungen am Ende der Anleitung.

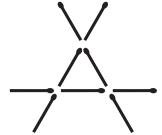
**Spieler:** 1 und mehr

**Material:** Streichhölzer

**Streichholz-Knobeleien nur im Beisein  
von Erwachsenen spielen!**

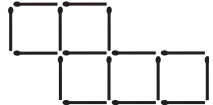
### 214.

Dieses Gebilde besteht aus neun Zündhölzern. Machen Sie durch Umlegen von vier Hölzern daraus ein Muster aus fünf Dreiecken (die nicht deckungsgleich sein müssen, und eins kann Teil eines andern sein)!



### 215.

Sechzehn Hölzer braucht man für diese fünf gleichen Quadrate. Machen Sie durch Umlegen von nur zwei Hölzern daraus eine Reihe von vier identischen Quadraten!



### 216.

Diese ausgewogene Figur besteht aus neun Zündhölzern. Indem sie drei davon umlegen, verwandeln Sie das Gebilde in ein ebenfalls symmetrisches aus drei Rhomben oder Rauten.



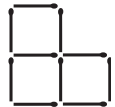
### 217.

Entfernen Sie drei Hölzer, so daß drei Dreiecke bleiben!



### 218.

Diese zehn Hölzer bilden drei Quadrate. Nehmen Sie ein Holz weg, und tauschen Sie die Position von drei anderen, um ein Quadrat und zwei Parallelogramme zu erhalten!



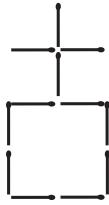
### 219.

Wie man sieht, reichen zehn Hölzer aus, um dieses hübsche Haus zu legen. Hier sehen wir es aus dem Westen. Legen Sie zwei Hölzer so um, daß wir es aus dem Osten sehen!



### 220.

Diese Figur besteht aus 12 Hölzern. Legen Sie fünf so um, daß eine Figur aus drei gleichen Quadraten entsteht!



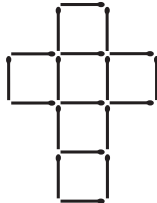
### 221.

Hier sind zehn Hölzer, aber weit und breit kein Quadrat. Legen Sie vier Hölzer um, und formen Sie so zwei Quadrate.



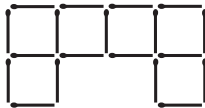
### 222.

Neunzehn Streichhölzer ergeben dieses Kreuz. Legen Sie sieben Hölzchen um, und Sie erhalten eine Figur aus vier Quadraten!



### 223.

Legen Sie vier Hölzer dieser Figur so um, daß eine neue entsteht, die nur fünf Quadrate enthält!



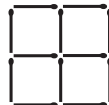
### 224.

Aus diesem gleichseitigen Dreieck sollen vier kleinere, ebenfalls gleichseitige Dreiecke entstehen! Drei Hölzchen dürfen noch dazu genommen werden.



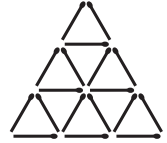
### 225.

Hier soll die Anzahl der Quadrate mit nur vier zusätzlichen Hölzchen verdoppelt werden! Das ist gar nicht so einfach – oder doch?



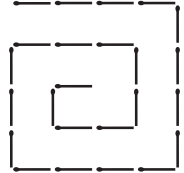
### 226.

Aus diesen neun gleichseitigen Dreiecken ergeben sich sechs gleiche Rauten, wenn man sechs Hölzchen verändert. Hinweis: Rauten sind gleichseitige Parallelogramme!



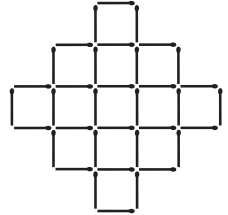
### 227.

Aus dieser Spirale sollen durch Umlegen von nur vier Streichhölzern ein großes und zwei kleine Quadrate entstehen!



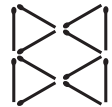
### 228.

Aus diesem Gebilde dürfen Sie vier Hölzchen entfernen – und aus 13 Quadraten sollen nur noch acht gleiche Quadrate werden!



### 229.

Durch Veränderung von vier Hölzern entstehen aus dieser Figur sechs gleichseitige Dreiecke.



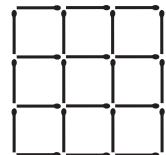
### 230.

Aus diesen drei Dreiecken entstehen drei gleiche Parallelogramme (Rauten), wenn man fünf Hölzchen anders legt.



### 231.

Acht Hölzchen dürfen weggenommen werden – und drei Quadrate sollen übrigbleiben! Ein Tip: Zwei Quadrate sind klein, eines ist größer. Es sind mehrere Lösungen möglich.

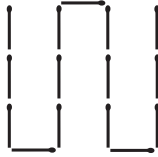


**232.**

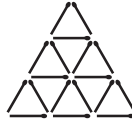
Legen Sie mit neun Streichhölzern fünf Quadrate!

**233.**

Durch Umlegen von nur vier Hölzchen werden aus dieser schlangenlinigen Figur zwei Quadrate. Wie?

**234.**

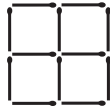
Hier entstehen fünf Dreiecke gleicher Größe, wenn man genau fünf Hölzchen entfernt.

**235.**

Zwei gleiche Rauten entstehen aus diesem Sechseck, wenn man zwei Hölzchen verändert und eines neu hinzunimmt.

**236.**

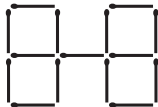
Dieselbe Figur wie bei Spiel 225, jedoch eine andere Aufgabe: Verändern Sie vier Hölzchen so, daß zwei unterschiedlich große Quadrate entstehen, die sich nicht berühren!

**237.**

Verändert man bei dieser Figur aus fünf Quadraten sechs Hölzchen, so sind es nur noch vier Quadrate, drei kleine und ein großes.

**238.**

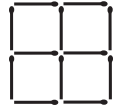
Aus dieser Form sollen durch Umlegen von zwei Streichhölzern fünf Quadrate entstehen!

**239.**

Legen Sie fünf Hölzer so um, daß aus dieser Figur zwei Quadrate entstehen!

**240.**

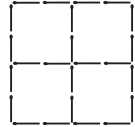
Hier sollen vier Streichhölzer umgelegt werden, so daß drei Quadrate entstehen!

**241.**

Wie kann man mit diesen 16 Streichhölzern fünf Quadrate legen?

**242.**

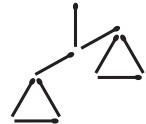
Durch Umlegen von acht Hölzern und Entfernen von einem sollen vier gleiche Sechsecke entstehen.

**243.**

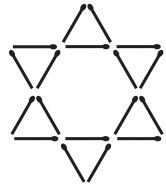
Vier Hölzer umgelegt – schon entsteht daraus ein regelmäßiges Kreuz!

**244.**

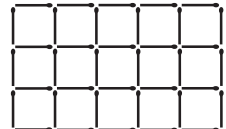
Um diese Waage ins Gleichgewicht zu bringen, müssen nur sechs Streichhölzer verschoben werden.

**245.**

Hier sollen durch Verlegen von sechs Streichhölzern sechs gleiche und symmetrische Vierecke entstehen.

**246.**

Entfernen Sie 14 Hölzer so, daß sechs gleiche Quadrate entstehen!

**247.**

Wie bekommt man das Streichholz aus der Mitte heraus, ohne es zu berühren?

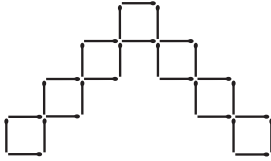
**248.**

Legen Sie aus 12 Hölzern ein Zwölfeck, das nur aus rechten Winkeln besteht!



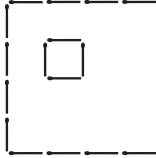
### 249.

Verschieben Sie 11 Streichhölzer so, daß 10 gleiche Quadrate entstehen, die wiederum eine symmetrische Figur bilden!



### 250.

Diese Figur stellt ein Grundstück mit Haus dar. Unterteilen Sie das Grundstück mit Hilfe von 10 Streichhölzern in fünf gleiche Parzellen!



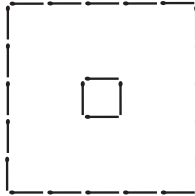
### 251.

Ein Streichholz weniger, und mit dem Rest sollen wieder sechs gleiche, umzäunte Areale gelegt werden!



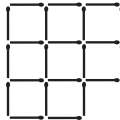
### 252.

Dieses Grundstück mit Teich in der Mitte soll mit 20 Hölzern in acht gleiche Stücke unterteilt werden.



### 253.

Legen Sie zwei Hölzer so um, daß sieben gleiche Quadrate entstehen!



### 254.

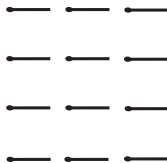
Wie kann man aus 13 Streichhölzern ein Ei legen? Die Hölzchen dürfen jedoch nur senkrecht und waagrecht gelegt werden.

### 255.

Wie läßt sich ein bekannter Schweizer Bogenschütze mit 10 Streichhölzern darstellen?

### 256.

Legen Sie drei Hölzer bei dieser Figur um, so daß senkrechte und waagrechte Reihen aus je vier Hölzern entstehen!



### 257.

Aus sechs Streichhölzern soll ein Quadrat gelegt werden. Wie geht das?  
**Ein Tip:** Um die Ecke denken!

### 258.

Mit neun Hölzern drei gleiche Quadrate und zwei gleichseitige Dreiecke legen! Wie geht das?

### 259.

**1. Aufgabe:** Aus dieser Figur sollen durch das Umlegen von zwei Hölzern 11 Quadrate entstehen!



**2. Aufgabe:** Aus der entstandenen Figur durch Umlegen von vier Hölzern 15 Quadrate bilden!

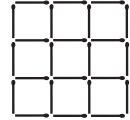
### 260.

Aus diesem Haus sollen durch Umlegen von vier Hölzern zwei Sektgläser entstehen!



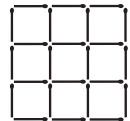
### 261.

Hier sind 14 Quadrate! Sechs Streichhölzer entfernen, und es sollen nur noch drei Quadrate zu sehen sein!



### 262.

Noch einmal 14 Quadrate! Entfernen Sie aus dieser Figur vier Hölzchen, so daß nur noch fünf Quadrate zu sehen sind!



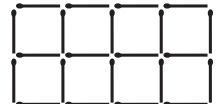
### 263.

Legen Sie aus acht Hölzern eine Figur, die zwei Quadrate verschiedener Größe und vier deckungsgleiche Dreiecke enthält!



### 264.

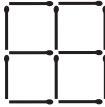
Vier Streichhölzer sind so zu entfernen, daß fünf gleiche Quadrate entstehen!



## 265.

### 1. Aufgabe zu diesem Quadrat:

Nehmen Sie zwei Hölzer weg, so daß zwei Quadrate entstehen!



## 266.

2. Aufgabe zu obigem Quadrat: Legen Sie drei Hölzer so um, daß drei Quadrate entstehen!

## 267.

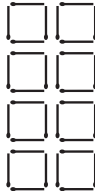
3. Aufgabe zu obigem Quadrat: Konstruieren Sie drei große und vier kleine Quadrate durch Umlegen von zwei Hölzern!

## 268.

4. Aufgabe zu obigem Quadrat: Noch einmal sollen drei gleiche Quadrate entstehen, diesmal durch das Umlegen von vier Streichhölzern!

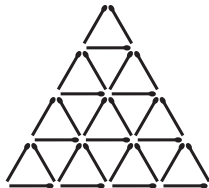
## 269.

Ein Bauer hat aus 32 Hürden für acht Kühe Weideflächen abgegrenzt. Am nächsten Tag kommt er mit 16 Hürden aus. In welchem Muster hat er sie nun aufgestellt?



## 270.

In jedem dieser Dreiecke hat der Bauer eine Kuh eingesperrt. Wie viele Hürden muß der Bauer entfernen, um abends alle Kühe heimtreiben zu können?



## 271.

Legen Sie drei Hölzer und die Münze so um, daß der Fisch in die andere Richtung schwimmt!



## 272.

Legen Sie zwei Hölzer so um, daß die Münze neben der Schaufel liegt!



## 273.

Nehmen Sie je zwei Streichhölzer, und drehen Sie sie um. Wenn Sie dreimal je zwei Hölzer gedreht haben, müssen alle mit der Kuppe zum Spieler liegen. Man darf allerdings nicht zweimal zwei gleiche Hölzer hintereinander drehen!



## 274.

Entfernen Sie zwei Streichhölzer so, daß drei Quadrate entstehen!



## 275.

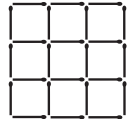
Entfernen Sie acht Streichhölzer, so daß in jeder senkrechten und waagrechten Reihe vier oder sechs Hölzer stehenbleiben.



## 276.

### 1. Aufgabe zu dieser Figur:

Durch Verschieben von 12 Streichhölzern sollen zwei gleiche Quadrate entstehen!



## 277.

2. Aufgabe zu obiger Figur: Entfernen Sie vier Hölzer, so bleiben vier Rechtecke und zwei Quadrate stehen!

## 278.

3. Aufgabe zu obiger Figur: Entfernen Sie acht Hölzer, und bilden Sie dadurch vier Quadrate!

## 279.

4. Aufgabe zu obiger Figur: Entfernen Sie acht Hölzer, und bilden Sie dadurch zwei Quadrate!

## 280.

5. Aufgabe zu obiger Figur: Nehmen Sie sechs Streichhölzer weg, so daß drei verschieden große Quadrate übrigbleiben!

## 281.

6. Aufgabe zu obiger Figur: Zwei gleich große und ein kleines Quadrat bleiben auch übrig, wenn man acht Hölzer entfernt!

## 282.

7. Aufgabe zu obiger Figur: Nach dem Entfernen von sechs Hölzern sollen zwei Quadrate und zwei gleiche Sechsecke übrigbleiben!

## 283.

Vier Hölzer sind so zu verschieben, daß aus dem Holz dieses Baumes ein Briefumschlag entsteht!

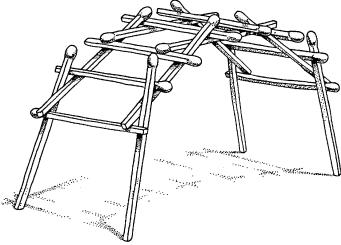


## 284.

Mit sechs Streichhölzern vier Dreiecke zu legen, scheint unmöglich. Aber es ist nicht unmöglich! Wie kann man dieses Problem lösen, obwohl man die Hölzer nicht brechen und auch nicht übereinander legen darf?

## 285.

Wer sich dieses Spiel zutraut, muß in erster Linie über eine sehr ruhige Hand verfügen. Nur dann kann man es schaffen, diese Streichholzbrücke mit 18 Hölzern zu bauen. Die Aufgabe ist, die systematische Reihenfolge herauszufinden! **Ein Tip:** Benutzen Sie lange, farbige Streichhölzer!



## 286. Erraten

**Spieler:** Zwei und mehr  
**Material:** Je drei Streichhölzer

Bei diesem Knobelspiel geht es darum, daß die Mitspieler versuchen, die Gesamtzahl der sich im Spiel befindenden Knobelstäbchen zu erraten. Jeder erhält drei Hölzchen. Bei einem vorher vereinbarten Zeichen müssen alle Spieler ihre Spielhand, in der sich kein, ein, zwei oder drei Knobelstäbchen befinden können, auf den Tisch legen. In der anderen Hand jedes Teilnehmers, die gewöhnlich unter dem Tisch gehalten wird, befinden sich die Hölzchen, die nicht im Spiel sind. Der erste Spieler beginnt nun, die Gesamtzahl der im Spiel befindlichen Hölzchen zu raten. Der jeweils im Uhrzeigersinn folgende Spieler darf nur eine Zahl ansagen, die noch nicht genannt wurde. Haben alle Spieler ihre Zahl angesagt, müssen sie ihre Hände zum Nachzählen der Hölzer auflegen. Der Spieler, der die Summe der sich im Spiel befindenden Hölzer erraten hat, darf ein Holz ablegen und mit der neuen Raterunde beginnen. Sieger ist, wer zuerst alle drei Hölzchen ablegen kann.

## 287. Abräumen

**Spieler:** Zwei und mehr  
**Material:** 2 Augwürfel, 10 Streichhölzer

Die zehn Streichhölzer werden in die Mitte des Tisches gelegt. Nun wird mit beiden Würfeln zugleich reihum gewürfelt. Wer die niedrigste Summe der beiden Würfelaugenwerte geworfen hat, muß ein Streichholz aus der Mitte nehmen. Nach zehn Runden sind alle Hölzchen verteilt.

Nun darf derjenige, der das höchste Rundenergebnis erreicht, jeweils ein Hölzchen wieder in die Mitte legen. Wer keine Hölzchen mehr besitzt oder in den ersten zehn Runden gar keines erhalten hatte, kann nicht mehr verlieren. Es wird so lange weitergespielt, bis nur noch ein Spieler Hölzchen besitzt. Er ist der Verlierer.

## 288. Der Spielmacher

**Spieler:** Drei und mehr  
**Material:** Je drei Streichhölzer

Jeder Mitspieler bekommt drei Streichhölzer. Der Spielbeginner (Spielmacher Nr.1) setzt einen Betrag, der von ihm bestimmt wird. Alle anderen müssen diesen Betrag auch setzen, wenn sie mitspielen wollen. Dann schätzt der Spielmacher Nr.1 die sich im Spiel befindenden Hölzchen. Hat er richtig geraten, bekommt er den Pott – den ganzen Einsatz –, hat er falsch geraten, bleibt der Pott stehen.

**Beispiel:**  
Bei fünf Mitspielern hat Macher Nr.1 die Zahl 12 angesagt. Es waren jedoch nur neun Hölzchen im Spiel. Also geht das Spiel und die neue Einsatzaufforderung an Macher Nr. 2 über. Alle anderen müssen bei seinem Einsatz mitziehen, dann rät Macher Nr. 2 zehn Hölzchen. War es richtig, bekommt er den ganzen Pott. Waren jedoch 12 Hölzchen im Spiel (Macher Nr.1), gewinnt Macher Nr.1 den Pott, und Macher Nr. 3 ist dran, das neue Spiel zu bestimmen. Bei mehreren richtigen Schätzungen teilen sich die betreffenden Macher den Pott. Bleibt der Pott jedoch stehen, muß Macher Nr. 3 eine neue Zahl nennen, darf also nicht auf die Zahl 12 einsteigen.

## 289. Gerade oder Ungerade

**Spieler:** Zwei  
**Material:** Streichhölzer

Am besten spielt man dieses Spiel zu zweit. Eine Anzahl von Streichhölzern wird in die geschlossene Hand genommen. Der Mitspieler wird nun gefragt: „Gerade“ oder „Ungerade“? Wird richtig geraten, gewinnt der Befragte, wenn nicht, gewinnt der, der die Hölzchen verborgen hat.

## 290. Rochade (Umzug)

**Bei dieser Art von Spielen geht es darum, bestimmte Reihenfolgen von Hölzern durch Umlegen zu verändern.**

**Spieler:** Einer  
**Material:** Zehn Streichhölzer

Auf dieser Abbildung sieht man neun Käfige. Die Käfige 1 bis 4 sind mit Wölfen besetzt, in den Käfigen 6 bis 9 befinden sich Schafe. Der Käfig Nr. 5 ist leer. Die Aufgabe:

Die Wölfe sollen in die Käfige 6 bis 9 gebracht werden – und die Schafe in die ursprünglichen Wolfskäfige. Es darf höchstens ein Stall übersprungen werden, kein Stall darf gleichzeitig mit einem Wolf und einem Schaf belegt werden, und kein Tier darf wieder zurücktransportiert werden. Es ist mit den Schafen zu beginnen, und der ganze Umzug soll in höchstens 24 Zügen beendet sein.



## 291. Frauengestalt

**Material:** 11 Streichhölzer

Bei der abgebildeten Figur sollen fünf Hölzer so umgelegt werden, daß sie eine Frauengestalt darstellt.



## 292. Marienbad

**Knobeln mit Köpfchen**

**Spieler:** Zwei

**Material:** 16 Streichhölzer

**Ziel des Spieles:**

Wer das letzte Hölzchen nehmen muß, hat verloren.

**Spielvorbereitung und Spielverlauf:**

Zuerst werden die Streichhölzer wie abgebildet ausgelegt:



Nun darf jeder der beiden Spieler im Wechsel aus beliebigen Reihen bis zu drei Hölzchen wegnehmen, bis zum Schluß nur noch eines übrigbleibt. Der Spieler, der als vorletzter ein, zwei oder drei Hölzchen so wegnimmt, daß für den Gegner das letzte Hölzchen liegenbleibt, ist Sieger des Spieles. Man spielt natürlich nicht nur ein Spiel, sondern mehrere, und wertet jedes gewonnene Spiel mit einem Punkt oder einem Chip. Das klingt alles ganz einfach. Aber man muß dieses Spiel, das übrigens aus einem französischen Film „Letztes Jahr in Marienbad“ stammt, einmal gespielt haben, um seiner Faszination zu erliegen. Viel Spaß!

## 293. Buddeln

**Spieler:** Zwei

**Material:** 31 Streichhölzer

**Ziel des Spieles:**

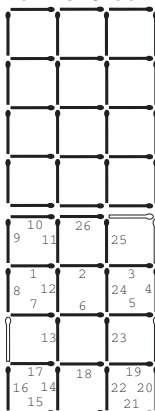
Wer das letzte Streichholz nimmt, ist, je nach Absprache,

Gewinner oder Verlierer. Buddeln wird mit 31 Streichhölzern gespielt. Daraus wird ein Rechteck geformt, das aus zwölf Quadraten besteht.

Jeder Teilnehmer nimmt so viele Streichhölzer weg, wie er möchte.

Voraussetzung ist, daß die Streichhölzer aneinander liegen und nacheinander weggenommen werden.

Es ist möglich, in einem Zug 26 Streichhölzer zu entfernen (folgen Sie den Nummern), aber deswegen hat man noch längst nicht gewonnen.

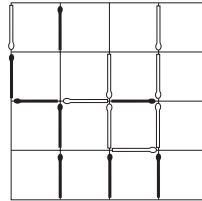


## 294. Überqueren

**Spieler:** Zwei

**Material:** Zweimal 20 Streichhölzer, Karton

Auf den Karton zeichnen Sie ein Quadrat mit sechzehn Feldern. Die Seitenlänge der Felder muß so lange wie ein Streichholz sein. An die vertikalen Seiten schreibt man **weiß**, an die horizontalen **schwarz** (Spieler weiß und schwarz).



Jeder Spieler hat verschiedenfarbige Hölzchen, von denen je eines abwechselnd auf die Linien des Quadrats gelegt werden.

**Ziel des Spieles:**

Bei diesem Spiel geht es darum, daß jeder Spieler versucht, eine zusammenhängende Streichholzkette seiner Farbe zur gegenüberliegenden Seite zu legen. Gleichzeitig muß verhindert werden, daß der Gegner seine Kette vervollständigen kann.

## 295. Leo Schlaumeier

Eine Gesellschaft von 18 Studenten hat in einem Restaurant gut gefaft, als Leo Schlaumeier auf die Idee kommt, mit dem Wirt um die Rechnung zu spielen. Der Wirt setzt sich ans Kopfende des Tisches, ihm gegenüber sitzen vier Studenten und an beiden Seiten noch jeweils sieben. Nun soll im Uhrzeigersinn abgezählt werden. Jeder siebte scheidet aus und braucht die Rechnung nicht zu bezahlen. Bei Leo Schlaumeier wird begonnen, und natürlich, der Wirt ist am Ende der Dumme und muß die Studenten einladen. Bekommen Sie heraus, auf welchem Platz Leo Schlaumeier sitzt, damit seine Rechnung aufgeht!

## 296. Land verteilen

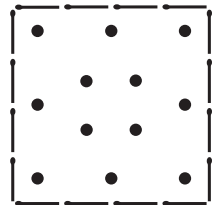
Vier Brüder erben ein Stück Land (hier durch 16 Streichhölzer dargestellt), auf dem 12 Obstbäume stehen

(dazu kann man Knöpfe oder Münzen verwenden).

Wie sollen die Brüder das Land verteilen, damit jeder die gleiche Menge Land

und die gleiche Menge Obstbäume bekommt?

Schaffen Sie es, mit 12 Hölzern das Grundstück in der geforderten Art aufzuteilen?



## 297. Die stehengebliebene Uhr

Herr Schmidt ist ein sehr pünktlicher Mensch. Besonders achtet er darauf, daß seine Standuhr stets die genaue Zeit angibt. Darum ist er sehr bekümmert, als sie an einem Dienstag stehenbleibt. Er kann sie nicht stellen, weil es die einzige Uhr ist, die er besitzt. Am Abend geht er zu seinem Freund zur wöchentlichen Schachpartie. Er geht mit gleichmäßigen Schritten wie immer. Im Flur seines Freundes gibt es eine zuverlässige Wanduhr. Nach einigen Partien geht Herr Schmidt genau so normal und gleichmäßig wieder heim, wie er gekommen war. Wieder zu Hause, stellt er seine Uhr genau. Wie ist ihm das möglich?

## 298. Wie alt sind die Kinder?

Das Gedächtnis von Frau Merkhirn ist nicht sehr zuverlässig. Zwar vergißt sie nie die Geburtstage ihrer Nichte und zwei Neffen, aber oft deren Alter. Einiges weiß sie jedoch immer: Sie ist sicher, daß Alice die Jüngste sein muß, wenn dies nicht Bill ist. Und daß Alice die Älteste sein muß, wenn Carl nicht der Jüngste ist. Sie meint, daß Sie mit Hilfe dieser Daten immer herausfinden kann, welches Kind das älteste und welches das jüngste ist. Können Sie das auch?

## 299. Teekessel

Ein bekanntes und bewährtes Gesellschaftsspiel, z. B. für Kindergeburtstage. „Teekessel“ ist das Kennwort für Begriffe, die eine doppelte Bedeutung haben.

### Beispiele:

Hahn, Schimmel, Blume, Blatt, Birne, Bank, Tonne, Veilchen, Kamm

Beim Teekessel-Raten sucht sich ein beliebiger Mitspieler einen Partner, mit dem er sich einen Teekessel-Begriff ausdenkt und abklärt, wer welche Bedeutung verkörpert. Dann sollten die beiden ihre Begriffe möglichst geschickt umschreiben, so daß die anderen nicht sofort erraten können, um was es sich handelt. Wer als erster den Teekessel weiß, darf sich erneut einen Partner aussuchen, mit dem er einen neuen Teekessel vereinbart.

## 300. Gleiche Buchstaben

Dieses Spiel eignet sich für jedes gesellige Beisammensein. Kinder spielen es besonders gern. Zuerst wird ein Buchstabe vereinbart, mit dem alle Wörter beginnen müssen. Der erste Mitspieler sagt nun ein Wort mit dem zuvor ausgemachten Anfangsbuchstaben. Es folgt ein ganzer langer Satz, der nur aus Wörtern mit diesem gewissen Anfangsbuchstaben gebildet wird, und zwar, indem immer reihum jeder Mitspieler ein Wort sagt. Hierbei entstehen Sätze, die meist wenig sinnvoll, dafür aber umso lustiger sind.

## Lösungen zu den Denksportaufgaben und Streichholz-Knocheleien:

### Lösungen zu den Aufgaben 290, 295, 297 und 298:

#### 290.

6 nach 5 – 4 nach 6 –  
3 nach 4 – 5 nach 3 –  
7 nach 5 – 8 nach 7 –  
6 nach 8 – 4 nach 6 –  
2 nach 4 – 1 nach 2 –  
3 nach 1 – 5 nach 3 –  
7 nach 5 – 9 nach 7 –  
8 nach 9 – 6 nach 8 –  
4 nach 6 – 2 nach 4 –  
3 nach 2 – 5 nach 3 –  
7 nach 5 – 6 nach 7 –  
4 nach 6 – 5 nach 4.

#### 295.

Leo Schlaumeier befindet sich in der Mitte der Studenten, die links vom Wirt sitzen.

#### 297.

Bevor Herr Schmidt geht, setzt er seine Uhr in Gang (die natürlich die falsche Zeit anzeigt). Beim Zurückkehren kann er feststellen, wie lange er weg war. Die Zeit der Ankunft und des Verlassens des Hauses seines Freundes hat er genau notiert. Daraus ist leicht zu errechnen, wie lange er unterwegs gewesen ist. Die Hälfte dieser Zeit braucht er, um nach Hause zu laufen. Nun muß er nur noch diese Zeit zur Uhrzeit beim Verlassen seines Freundes dazu rechnen, um seine Uhr genau einzustellen.

#### 298.

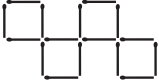
Alice ist die älteste, Carl der mittlere und Bill der jüngste.

Die Lösungen zu den  
Streichholz-Knocheleien

214.



215.



216.



217.



218.



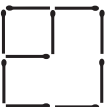
219.



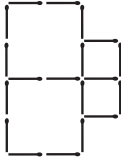
220.



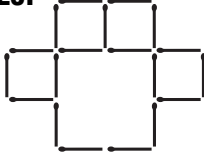
221.



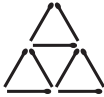
222.



223.



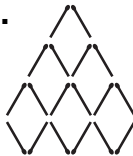
224.



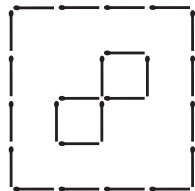
225.



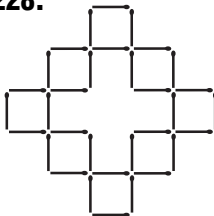
226.



227.



228.



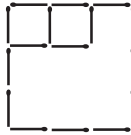
229.



230.



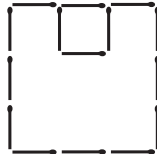
231.



232.



233.



234.



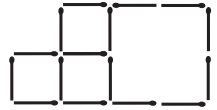
235.



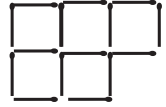
236.



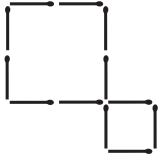
237.



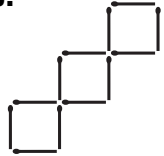
238.



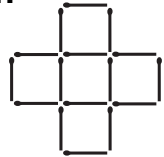
239.



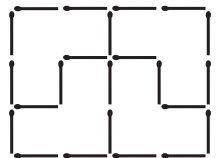
240.



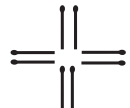
241.



242.



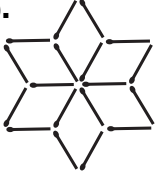
243.



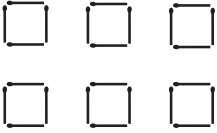
244.



245.



246.



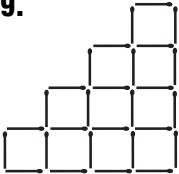
247.



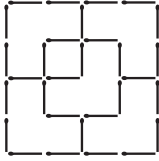
248.



249.



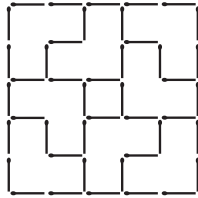
250.



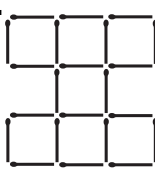
251.



252.



253.



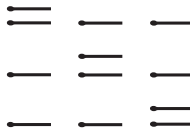
254.



255.



256.



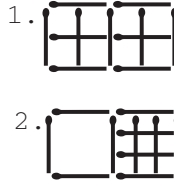
257.



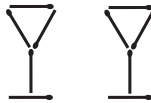
258.



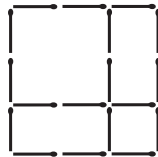
259.



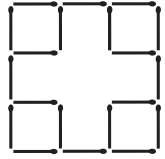
260.



261.



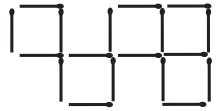
262.



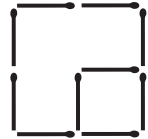
263.



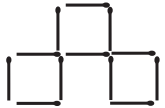
264.



265.



266.



267.



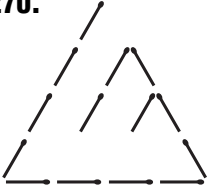
268.



269.



270.

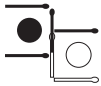


16 Hürden!

271.



272.



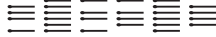
273.

- 1 und 2
- 1 und 3
- 1 und 2

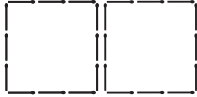
274.



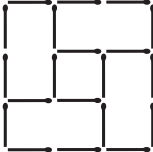
275.



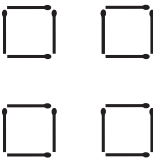
276.



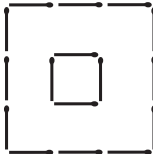
277.



278.



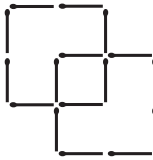
279.



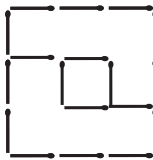
280.



281.



282.



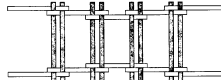
283.



284.



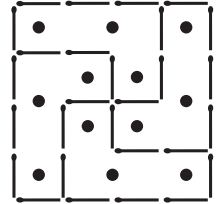
285.



291.



296.



Quellennachweis für  
Streichholz- und  
Denkspiele:

Denkspiele mit  
Domino, Würfeln und  
Streichholz  
von Jack Botermans,  
Pieter van Delft,  
Rob van den  
Dobbelsteen

Denkspiele der Welt  
von Pieter van Delft  
und Jack Botermans

Das große  
Ravensburger Spielbuch  
von Erwin Glonnegger  
und Walter Diem



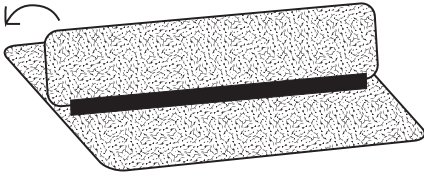
## Ab hier 50 weitere Spiele:

- **Tolle Kartentricks** (301 – 324)
- **Kommunikative Spiele für größere Gruppen** (25 – 33)
- **Mikado** (334)
- **Sprachspiele** (335 – 338)
- **Aktiv-Spiele** (339 und 340)
- **Spiele für unterwegs (und zu Hause)** (341 und 342)
- **Kimspiele** (Nr. 343 – 350)

### 301. Das zauberhafte Glas

**Spieler:** Drei und mehr  
**Material:** 2 alte Skatkarten, 1 Glas, Klebeband

Dieser Trick hat die beste Wirkung, wenn er im dämmerigen Licht durchgeführt wird. Als Vorbereitung wird eine der beiden alten Skatkarten (nicht das beigelegte Kartenspiel zerstören!) in der Mitte der Länge nach durchgeschnitten. Eine Hälfte wird auf den Rücken der anderen Karte mit einem Klebeband geklebt, und zwar so, daß man sie sowohl flach anlegen kann, als auch im rechten Winkel wegklappen kann. Die Abbildung verdeutlicht die Präparierung der Karte:



Wenn die Karte auf diese Weise vorbereitet ist, treten Sie mit der Spezialkarte und einem Glas vor Ihre Zuschauer. Die aufgeklebte, aufklappbare Karte ist dabei flach ange-drückt, so daß man meint, es sei eine ganz normale Karte. Sie behaupten nun, daß Sie in der Lage wären, das Glas auf die einzelne Karte zu stellen, ohne daß das Ganze umfallen würde. Keiner wird Ihnen das glauben. Geheimnisvoll stellen Sie die Karte mit der Bildseite in Richtung Publikum senkrecht auf den Tisch und klappen dabei unbemerkt die halbe Karte auf der Rückseite im rechten Winkel aus. Sie tun so, als ob Sie die Karte beschwören müßten und stellen dabei das Glas oben auf das „Dreibein“. Dann lassen Sie los. Und siehe da, das Glas steht auf der Karte. Der Applaus ist Ihnen sicher.

### 302. Wo ist die rote Karte?

**Spieler:** Drei und mehr  
**Material:** 4 schwarze Karten, 2 rote Karten, ein Stück doppelseitiges Klebeband

Als Vorbereitung für diesen verblüffenden Trick suchen Sie zunächst aus dem Kartenpack 4 schwarze Karten (Pik oder Kreuz) sowie 2 rote Karten, die sich sehr ähnlich sind, z.B. den Herz-König und den Karo-König. Dann kleben Sie am unteren Rand des Herz-Königs einen kleinen Streifen des doppelseitigen Klebebandes an. Darauf legen Sie eine schwarze Karte, so daß diese den roten König vollständig bedeckt und drücken sie unten an. Die rote und die schwarze Karte kleben jetzt am unteren Rand zusammen.

Während Sie die andere rote Karte in Ihre Tasche stecken, legen Sie alle schwarzen Karten aufeinander – und zwar so, daß die präparierte rot-schwarze Karte mittendrin liegt.

Nun beginnen Sie den Trick. Sie treten vor Ihre Zuschauer und blättern Ihre Karten vor dem Publikum mit der rechten Hand auf. Da Sie im Pack die präparierte Karte mit der Klebekante nach unten in der linken Hand halten, wird dabei auch der rote König sichtbar. Sie erklären nun, daß Sie durch einen geheimnisvollen Trick die rote Karte in Ihre Tasche zaubern werden.

Daraufhin pusteten Sie auf die Karten und drehen den Stapel gleichzeitig um 180 Grad, damit die Klebekante oben ist. Wenn Sie jetzt erneut die Karten vor Ihrem Publikum auffächern, ist die rote Karte nicht mehr zu sehen.

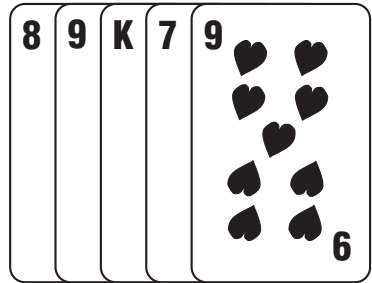
„Wo ist die rote Karte?“ fragen Sie und greifen nach kurzer Zeit in Ihre Tasche, aus der Sie die zweite rote Karte hervorzaubern.

Der Applaus wird Ihnen sicher sein...

### 303. Der Trick mit der Büroklammer

**Spieler:** Drei und mehr  
**Material:** 4 rote Karten und den Kreuz-König, ablösbaren Klebstoff, 1 Büroklammer

Aus dem Kartenpack nehmen Sie 4 beliebige rote Karten und den Kreuz-König heraus. Diese fünf Karten kleben Sie so zusammen, wie es die kleine Abbildung zeigt. Dabei verwenden Sie einen Klebstoff (z.B. Rubber-Cement), den man anschließend wieder ohne Spuren abrubbeln kann, damit das Kartenblatt nicht versehrt wird.



Wichtig ist, daß sich der Kreuz-König in der Mitte befindet. Sie sagen nun zu den Zuschauern folgendes:

„Sehen Sie her, meine Damen und Herren, der Kreuz-König ist in der Mitte der fünf Karten. Ich werde die fünf Karten jetzt umdrehen, und Sie sagen mir, welche Karte von hinten gesehen der Kreuz-König ist.“

Die Zuschauer benennen natürlich auch von hinten aus gesehen die mittlere Karte.

Sie stimmen dem zu und stecken zur Verdeutlichung – man sieht die Karten immer noch von hinten – über die mittlere Karte eine Büroklammer. Dabei achten Sie jedoch unbemerkt darauf, daß die Büroklammer nicht nur über die mittlere Karte allein, sondern über alle drei Karten (die ja zusammengeklebt sind) geht.

Wenn Sie jetzt die fünf Karten wieder zur Bildseite umdrehen, werden alle Zuschauer sehr erstaunt sein: Die Büroklammer steckt nämlich nicht auf dem Kreuz-König, sondern auf der äußersten rechten Karte.

Es ist empfehlenswert, den Trick zuvor zu probieren.

## 304. Die lebende Karte

**Spieler:** Drei und mehr  
**Material:** Skatblatt, vorhandenes oder selbst gefertigtes Futteral, Schere

Die Vorbereitung zu diesem Trick ist das Schwierigste: Denn man braucht für das gesamte Kartenspiel eine Packung, die dieser Spielesammlung nicht beigelegt ist, da dieses Skatblatt in Zellophan eingeschweißt ist. Möglicherweise haben Sie aber von einem einzelnen Kartenblatt noch die Originalverpackung, ansonsten müssen Sie aus Pappe eine Verpackung basteln, in die das gesamte Kartenspiel genau reinpaßt. In diese Verpackung (Futteral) schneiden Sie auf der Rückseite eine Öffnung, die ca. 1 cm breit und 4 cm hoch ist.

Nun stecken Sie den Kartenpack in das Futteral und halten das oben geöffnete Futteral Ihren Zuschauern mit der rechten Hand hin. Dabei haben Sie Ihren Zeigefinger in der Öffnung auf der Packungsrückseite.

Nun flüstern Sie geheimnisvoll: „Mit Hilfe meiner Zauberkraft wird eine der Karten in dieser Verpackung lebendig...“ Danach schieben Sie mit Ihrem Zeigefinger die letzte Karte langsam nach oben.

Großes Erstaunen bei Ihren Zuschauern, denn eine Karte steigt wie von Geisterhand bewegt langsam aus dem Futteral.

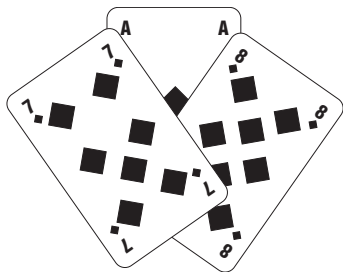
Den Trick nur einmal vorführen!

## 305. Das mysteriöse Karo-As

**Spieler:** Drei und mehr  
**Material:** Herz-As, Karo-As, Karo-Acht, Karo-Sieben

Dieser Trick wirkt am besten, wenn er im Dämmerlicht vorgeführt wird, denn er beruht auf einer optischen Täuschung.

Sie nehmen die Karo-Sieben nach links, die Karo-Acht nach rechts und stecken das Herz-As so hinter die beiden Karten, daß das Herz in der Mitte aussieht wie ein Karo. Die Abbildung zeigt, wie Sie die Karten in einer Hand halten müssen:



Sie zeigen nun Ihren Zuschauern kurz die drei Karten – exakt in der abgebildeten Position.

Dann legen Sie die Karten mit der Rückseite nach oben auf den Tisch. Dabei sagen Sie: „Ich habe Ihnen gerade die Karo-Sieben, die Karo-Acht und das Karo-As gezeigt. Das As liegt in der Mitte. Doch ich werde aus dem Karo-As das Herz-As zaubern, dafür ziehe ich das Karo-As aus meiner Tasche.“

Mit einem Hokuspokus lassen Sie einen Zuschauer die mittlere Karte aufdecken, die sich selbstverständlich als

Herz-As erweisen wird. Lässig ziehen Sie dann aus Ihrer Tasche das Karo-As, das Sie vor dem Trick dorthin getan hatten.

Den Trick nur einmal vorführen!

## 306. Der Balance-Akt

**Spieler:** Drei und mehr  
**Material:** Eine beliebige Karte, eine schwerere Münze

Zunächst legen Sie die Karte so auf Ihren ausgestreckten Zeigefinger, daß sie im Gleichgewicht ist. Danach legen Sie die Münze (2-DM-Stück o.ä.) genau an die Stelle der Karte, an der Sie von unten die Karte balancieren. Das dürfte etwa die Mitte der Karte sein.

Wenn das geschehen ist, sagen Sie zu Ihren Zuschauern: „Glauben Sie, daß ich es schaffe, die Karte wegzuschneiden, ohne daß die Münze von meinem Finger herunterfällt?“

Natürlich kann das keiner glauben, man wird das für unmöglich halten.

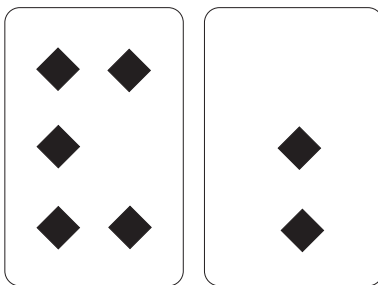
Wenn Sie jedoch mit Ihrem Mittel- oder Zeigefinger der anderen Hand hart gegen die Kante der Karte schnippsen, dann fliegt die Karte weg. Allein die Münze bleibt aufgrund des Trägheitsgesetzes auf Ihrer Fingerspitze zurück.

Ein Tip: Ideal ist es, wenn man am vorderen rechten Eck der Karte schnipst – und zwar energisch und plötzlich. Wichtig ist es auch, darauf zu achten, daß die Karte waagrecht wegflihen kann. Vorher mehrmals probieren!

## 307. Die Vierfach-Karte

**Spieler:** Drei und mehr  
**Material:** Ein Stück weiße Pappe, ein roter Stift

Als erstes müssen Sie das Stück weiße Pappe in der Form einer Spielkarte zuschneiden. Auf Vorder- und Rückseite zeichnen Sie nun – so gut Sie können – folgende Karo-Symbole:



Mit dieser Spezialkarte können Sie Ihren Zuschauern nun einen verblüffenden Trick vorführen. Indem Sie mit dem Zeige- und Ringfinger der Hand, in der Sie die Karte halten, ein Karo abdecken oder auch nicht abdecken, können Sie Ihrem Publikum weismachen, Ihre Karte hätte „vier Seiten“.

Sie sagen folgendes:

„Ich habe eine wundersame Karte, die vier Seiten hat.

*Hier habe ich ein As. (1).*

(Sie zeigen die Karte so, daß nur ein Karo zu sehen ist; ein Karo wird abgedeckt.)

*Und auf der anderen Seite ist eine Vier (2).*

(Sie zeigen die Rückseite so, daß vier Karos zu sehen sind; ein Karo wird abgedeckt.)

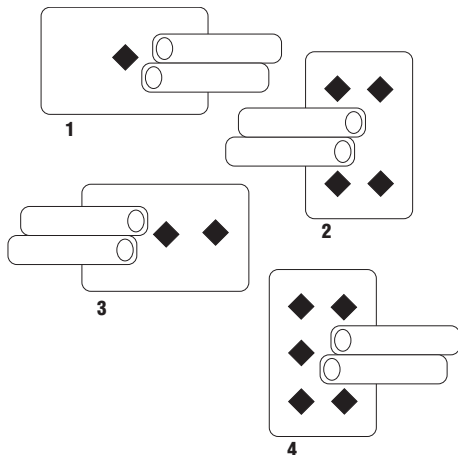
*Und auf der dritten Seite ist eine Drei (3).*

(Sie drehen die Karte um und zeigen sie so, daß zwei Karos zu sehen sind; hier wird nichts abgedeckt.)

*Und auf der vierten Seite ist eine Sechs (4).*

(Sie zeigen die Rückseite so, daß fünf Karos zu sehen sind; auch hier wird kein Karo abgedeckt.)

Die vier Abbildungen zeigen, wie Sie die Karte jeweils halten müssen. Symbolisch sind jeweils Ihre beiden Finger angedeutet:



Diesen Trick sollten Sie vorher üben und nicht wiederholen, da sonst die Zuschauer auf das Geheimnis kommen könnten.

## 308. Magnetische Karten

**Spieler:** Drei und mehr

**Material:** Skatblatt, ein wenig Honig

Sie behaupten vor Ihren Zuschauern, daß Sie die Fähigkeit hätten, vier Karten des Kartenspiels mit magnetischer Kraft hochzuheben. Das Besondere sei dabei, daß diese magnetische Kraft in Ihren Fingerspitzen stecken würde.

Sie nehmen vier beliebige Karten aus dem Spiel und lassen sie die Zuschauer genau untersuchen und etwas aufgefächert auf den Tisch legen.

Dann lassen Sie einen Zuschauer kommen, der Ihre Fingerspitzen untersuchen muß. Diese sind zu diesem Zeitpunkt noch nicht präpariert.

Während Sie dann einen geheimnisvollen Zauberspruch murmeln und Ihre Zuschauer ablenken, benetzen Sie die Fingerspitzen der „untersuchten“ Hand mit Honig, den Sie in der Handfläche der anderen Hand hatten. Nun legen Sie die vier Fingerspitzen schnell auf die Karten, warten ein wenig und heben die vier Karten dann vorsichtig hoch. Sie kleben jetzt an Ihren Fingern.

Der Applaus wird Ihnen sicher sein.

Allerdings dürfen Sie die vier Karten danach nicht untersuchen lassen. Waschen Sie Hände und Karten danach vorsichtig mit warmem Wasser ab.

## 309. Die Voraussage

**Spieler:** Drei und mehr

**Material:** Skatblatt, Briefumschlag, Zettel, Stift

Sie geben einem Zuschauer das Skatblatt und lassen es mischen. Während gemischt wird, erklären Sie Ihrem Publikum kurz den Wert der einzelnen Karten:

As = 11, König = 4, Dame = 3, Bube = 2, die Zehn = 10, die Neun = 9, die Acht = 8 und die Sieben = 7.

Wenn Sie den Pack zurückbekommen, merken Sie sich die unterste Karte, ohne daß dies die Zuschauer mitbekommen. Den Namen dieser Karte schreiben Sie auf den Zettel, der in den Umschlag kommt. Ein Zuschauer hebt den Umschlag auf.

Zwei Zuschauer sollen nun jeder eine Karte mitten aus dem Spiel herausziehen. Die beiden gezogenen Karten werden aufgedeckt (man merkt sich die Werte) und nebeneinander verdeckt wieder hingelegt.

Auf diese beiden Karten werden dann vom Kartenpack einzeln nacheinander so viele Karten gelegt, daß sich zusammen mit dem Wert der aufgedeckten Karte die Zahl 15 ergibt.

**Beispiel:** Die erste gezogene Karte war die Karo-Acht. Es werden also noch 7 Karten daraufgelegt ( $8 + 7 = 15$ ). Die zweite gezogene Karte war der Herz-König. Es werden darauf noch 11 weitere Karten gelegt ( $4 + 11 = 15$ ).

Der Rest des Kartenspiels wird nun weggelegt.

Die Werte der beiden zufällig gezogenen Karten werden zusammengezählt (in unserem Beispiel  $8 + 4 = 12$ ).

Die beiden Kartenstapel werden zusammengenommen und von einem Zuschauer kräftig gemischt.

Der vorher abgelegte Restpack wird geschlossen oben auf die gerade gemischten Karten gelegt.

Nun fragen Sie noch einmal nach der Summe der beiden zufällig gezogenen Karten (in unserem Fall 12). Dann zählen Sie so viele Karten (in unserem Fall also 12) von oben vom Kartenpack ab. Die letzte Karte decken Sie dann auf. Es ist in jedem Fall die unterste Karte, die Sie sich gemerkt hatten.

Dann wird der Briefumschlag geöffnet.

Applaus, Applaus...

Wichtig: Falls Joker im Blatt sind, diese vorher entfernen!

## 310. Karten blind erkennen

**Spieler:** Drei und mehr

**Material:** Skatblatt, Stecknadel, Augenbinde

Dieser Trick ist absolut verblüffend, weil er in der Regel nicht durchschaut wird. Als Vorbereitung müssen Sie alle 32 Karten des Skatblattes mit Hilfe der Stecknadel vorsichtig auf der Rückseite präparieren. Die Farben der Karten legen Sie so fest: Kreuz = Markierung linker Rand oben, Pik = Markierung linker Rand oberhalb der Mitte, Herz = Markierung linker Rand unterhalb der Mitte, Karo = Markierung linker Rand unten. Dadurch daß alle Markierungen immer links sind, kann es keine Seitenverwechslungen geben, denn wenn eine Karte um 180 Grad gedreht liegen würde, wäre die Markierung ja rechts.

Die Markierung selbst besteht in der Anzahl von Nadelstichen nebeneinander, wobei die Stiche so weit auseinander sein sollten, daß sie einzeln erfüllt werden können.

As = 1 Stich, König = 2 Stiche, Dame = 3 Stiche, Bube = 4 Stiche, Zehn = 5 Stiche, Neun = 6 Stiche,

Acht = 7 Stiche, Sieben = 8 Stiche.  
Sie bitten nun einen Spieler zu sich, lassen sich die Augen verbinden und bitten ihn, aus dem Kartenstapel eine beliebige Karte zu ziehen. Diese wird verdeckt auf den Tisch gelegt. Sie behaupten nun, die Karte allein durch Betasten zu erraten. Keiner wird dies glauben. Daraufhin fühlen Sie die Rückseite ab und drehen wenn nötig die Karte um 180°, damit die Markierung links ist. Mit Konzentration und „Fingerspitzengefühl“ können Sie nun Ihren Code entschlüsseln und den erstaunten Zuschauern die Karte bekanntgeben.  
Das Kartenspiel nicht zeigen, damit die Stiche nicht gesehen werden! Notfalls ein zweites, unmarkiertes Päckchen zum Untersuchen hergeben!

### 311. Vier Asse

**Spieler:** Drei und mehr  
**Material:** Skatblatt

Sie fächern das gesamte Spiel zuerst vor den Zuschauern von der Bildseite her kurz auf. Dabei achten Sie lediglich darauf, daß die vier letzten Karten, *und das sind die vier Asse*, nicht zu sehen sind. Nun mischen Sie zweimal durch. Beim ersten Mal ziehen Sie dabei die ersten vier Karten einzeln ab und beim zweiten Mal die letzten vier Karten. Dadurch liegen trotz des Mischens die vier Asse wieder oben auf dem Kartenpack.

Nun geben Sie einem Zuschauer den Kartenpack und bitten ihn, eine beliebige Anzahl Karten übereinander auf den Tisch zu zählen. Sie betonen dabei, daß er aufhören könne, wann er will. Vier Karten aber müßten es mindestens sein. Die restlichen Karten nehmen Sie dem Zuschauer ab, sie kommen zur Seite.

Die abgelegten Karten dagegen bekommt der Zuschauer in die Hand (die Karten sind natürlich verdeckt). Er muß diese in zwei Päckchen teilen, indem er immer eine links, eine rechts, eine links usw. legt.

Die oberste Karte jedes dieser so entstandenen Päckchen nehmen Sie ab und legen sie weiter nach vorn auf den Tisch, ohne die Karten zu zeigen. Die ausgelegten Karten räumen Sie zusammen. Dabei legen Sie die oberste Karte des einen Päckchens auf das andere und dieses dann ganz nach oben, dadurch sind die beiden obersten Karten des Spieles die anderen beiden Asse.

Wieder mischen Sie zweimal durch, wobei Sie jeweils nur zwei Karten abziehen müssen. Ziel ist nur, daß zum Schluß die zwei Asse wieder oben liegen. Geben Sie das Spiel einem anderen Zuschauer. Auch er solle so viele Karten abzählen, wie er möchte. Die abgezählten Karten teilt er wieder in zwei Päckchen aus, von denen die jeweils oberste Karte abgelegt wird. Das Spiel schieben Sie zusammen, auf dem Tisch bleiben vier verdeckte Karten zurück.

Diese drehen Sie um – es sind die vier Asse.

Das Unmögliche wurde Wirklichkeit.

Ein Trick für Profis!

### 312. Die Karte wird herausgefischt

**Spieler:** Drei und mehr  
**Material:** Skatblatt, Tischleuchte

Sie fächern das Kartenspiel vor einem Zuschauer verdeckt auf und bitten diesen, eine beliebige Karte zu ziehen und sich diese zu merken. Danach solle er die Karte verdeckt auf den Stapel legen.  
Sie nehmen nun das gesamte Kartenspiel und stoßen es

senkrecht auf dem Tisch glatt, dabei machen Sie unmerklich mit dem Fingernagel Ihres Daumens auf die oberste (die gesuchte) Karte eine Kerbe. Diese Kerbe sieht man normalerweise nicht, wenn man die Karten jedoch knapp unter der Tischleuchte in einem bestimmten Winkel hält, sieht man die Kerbe gut.

Nun geben Sie das Kartenspiel einem Zuschauer und lassen es nach Belieben mischen.  
Anschließend nehmen Sie das Spiel und ziehen unter der Leuchte Karte für Karte ab. Sie werden sicher dabei die Karte mit der Kerbe bemerken und diese dann mit geheimnisvollen Worten präsentieren.  
Keiner kann sich diesen Trick erklären...

### 313. Messerstecherei

**Spieler:** Drei und mehr  
**Material:** Skatblatt, normales Besteckmesser, dünner Papierstreifen (ca. 5 cm breit)

Sie fächern das Kartenspiel verdeckt auf und lassen einen Zuschauer eine beliebige Karte ziehen. Er merkt sich diese und legt die Karte unter den Kartenstapel.

Die gesuchte Karte liegt also ganz unten. Nun biegen Sie das gesamte Spiel leicht rund, teilen es ziemlich exakt in der Mitte und legen den abgehobenen, oberen Teil umgedreht auf den unteren. Die beiden abgehobenen Packs liegen demnach so, daß die Bildseiten aufeinanderstoßen. Wenn der Pack zuvor richtig gebogen wurde, klappt jetzt in der Mitte ein kleiner Spalt. Nun wickeln Sie den Papierstreifen wie eine Banderole seitwärts um den Pack. Dann nehmen Sie das Messer und behaupten, die gesuchte Karte mit einem Stich zu erwischen.

Wenn Sie nun ziemlich genau in der Mitte reinstechen, werden Sie mit hoher Wahrscheinlichkeit in den Spalt treffen. Dadurch teilen Sie mit dem Messer die Karten da, wo sie zuvor zusammengebracht wurden. Legen Sie die beiden Hälften offen nebeneinander.

Auf einem Pack liegt die gesuchte Karte.  
Applaus, Applaus...

### 314. Der Handkantenschlag

**Spieler:** Drei und mehr  
**Material:** Skatblatt

Sie fächern das Kartenspiel verdeckt auf und lassen einen Zuschauer eine beliebige Karte ziehen. Er merkt sich diese und legt die Karte oben auf den Pack verdeckt zurück.

Nun nehmen Sie diese Karte – ohne sie anzusehen – in Ihre rechte Hand, so daß die Handfläche die Karte an der Rückseite gut bedeckt. Dann reiben Sie die Karte mehrfach auf Ihren Haaren hin- und her. Sie fetten dadurch die Bildseite mit Ihrem Haar fett ein.

Danach stecken Sie die Karte mitten in den Pack. Dieser liegt auf dem Tisch.

Wenn Sie nun mit einem schräg (ca. 45°) angesetzten, harten Schlag mit Ihrer Handkante auf den Pack schlagen, rutscht die obere Hälfte genau an der Stelle etwas zur Seite, an der die gefettete Karte liegt.

Sie brauchen jetzt nur noch an dieser Stelle den Pack abheben. Die unterste Karte ist die gesuchte Karte.  
Ein Hinweis: Der Trick darf nur einmal gemacht werden und funktioniert am besten, wenn Sie Ihre Haare längere Zeit nicht mehr gewaschen haben...

## 315. Gerecht verteilt

**Spieler:** Vier und mehr

**Material:** Skatblatt

Legen Sie die vier Asse als 10., 11., 21. und 22. Karte von oben in das Spiel. Bitten Sie dann zwei Zuschauer, sich je eine Zahl zwischen 10 und 19 zu merken, zwei andere je eine Zahl zwischen 20 und 29. Zur Sicherheit sollten alle vier Zahlen aufgeschrieben werden.

Danach heben Sie das Kartenspiel mehrfach *falsch* ab. Der erste Zuschauer nennt seine Zahl (z.B. 12). Sie zählen entsprechend viele Karten (im Beispiel also 12) einzeln vom Paket ab und legen diese Karten geschlossen als Päckchen neben den Rest des Spieles.

Dann rechnen Sie die Quersumme der vom Zuschauer genannten Zahl aus ( $1 + 2 = 3$ ).

Von den zuvor abgezählten Karten wird nun die errechnete Quersumme einzeln abgenommen (im Beispiel 3 Stück). Die letzte davon wird verdeckt ausgelegt.

Bevor Sie sich an den zweiten Zuschauer wenden, müssen auch die restlichen Karten des Stoßes, von dem Sie gerade die eine Karte herausgelegt hatten, wieder umgeschichtet werden. Dazu zählen Sie die Karten (nach der herausgelegten) einfach weiter bis zur letzten Karte und legen dann diesen Stoß auf den anderen Kartenstapel. Dadurch ist die ursprüngliche Ordnung wieder hergestellt, und es kann weitergehen.

Bei den drei übrigen Zuschauern, die eine Zahl notiert hatten, verfahren Sie ebenso:

- Zahl nennen lassen
- Entsprechend viele Karten einzeln vom Rücken abzählen und als Päckchen rechts neben den Rest des Spieles legen.
- Die Quersumme bilden und die entsprechende Kartenzahl vom rechten Päckchen abzählen.
- Die Karte, auf die die Quersummenzahl fällt, verdeckt herauslegen.
- Weiterzählen bis alle Karten abgezählt sind, und das Päckchen wieder geschlossen auf den Reststoß legen.

Wenn dadurch vier Karten verdeckt liegen, werden diese mit den entsprechenden Worten aufgedeckt. Es sind zum großen Erstaunen der Zuschauer die vier Asse.

## 316. Kartentasten

**Spieler:** Drei und mehr

**Material:** Skatblatt, winziger Spiegel, Klebstoff

Sie legen das Skatblatt bereit und lassen den Pack von einem Zuschauer gut mischen. Danach nehmen Sie das Spiel wieder in die Hand, jedoch mit der Rückseite zu sich, Bildseite zu den Zuschauern. Jetzt verkünden Sie: „Ich nenne Ihnen der Reihe nach jede Karte, ohne sie anzusehen!“ Keiner der Anwesenden wird das glauben. Während Sie die Zuschauer mit Ihrem Blick fesseln, streichen Sie langsam tastend und gleichsam mit der Hand suchend über die Bildseite der ersten Karte. Dann nennen Sie die Karte. Nach dem Applaus tasten Sie die nächste Karte gründlich ab, und „befühlen“ dann der Reihe nach so viele Karten, wie Sie wollen. Nennen Sie Wert und Farbe der jeweiligen Karte und legen Sie diese beiseite, wenn die Richtigkeit vom Publikum bestätigt wurde.

Wie funktioniert dieser Karten-Trick?

Man muß auf die Wurzel des kleinen Fingers einen winzig-kleinen Spiegel kleben. Darin spiegelt sich dann die „abgetastete“ Karte.

## 317. Die gezinkte Karte

**Spieler:** Vier und mehr

**Material:** Skatblatt

Schneiden Sie an einer Karte die Ecke etwas anders als alle übrigen Karten, jedoch so, daß man es nur merkt, wenn man die Veränderung kennt.

Präsentieren Sie wie zufällig diese gezinkte Karte Ihren Zuschauern und behaupten Sie, diese Karte aus dem Pack wieder herauszufinden, auch wenn dieser von einem Zuschauer kräftig durchgemischt würde.

Stecken Sie dann die gezinkte Karte verdeckt in den Pack und bitten Sie einen Zuschauer, den Pack kräftig durchzumischen. Wenn dies erfolgt ist, nehmen Sie den Pack verdeckt in die Hand und ziehen Karte für Karte von oben ab. Dabei fühlen Sie unauffällig immer den Rand ab.

Wenn dann die gezinkte Karte kommt, decken Sie diese Ihren erstaunten Zuschauern auf.

Hinweis: Vorher das Fühlen des gezinkten Randes üben!

## 318. Das Postgeheimnis

**Spieler:** Vier und mehr

**Material:** Skatblatt, vier gleiche Umschläge, Zettel und Bleistift, evtl. Brieföffner

Zuerst geben Sie das Kartenspiel einem Zuschauer und lassen es kräftig mischen. Wenn Sie das Kartenspiel zurückbekommen, merken Sie sich unauffällig die unterste Karte (z.B. die Herz-Dame). Nun sollen drei Zuschauer je eine Karte aus dem Stapel ziehen, sich Wert und Farbe merken, und dann in je einen Umschlag stecken, der zugeklebt wird.

Nun treten Sie auf den Plan, breiten das Kartenspiel verdeckt auf dem Tisch aus, bringen es ein wenig durcheinander, merken sich dabei aber die Stelle, wo die unterste Karte (die Sie ja kennen) liegt. Mit geheimnisvollen Worten sagen Sie dann: „Ich ziehe jetzt aus dem Kartenspiel ebenfalls eine Karte – und zwar die Herz-Dame...“ Dann kreisen Sie ein wenig über den ausgebreiteten Karten und nehmen die Ihnen bekannte Karte.

Unbesehen kommt sie ebenfalls in einen Briefumschlag. Ein Zuschauer notiert den Kartenwert, den Sie angesagt haben. Nun sammeln Sie alle Umschläge ein und achten unauffällig darauf, daß Ihr Umschlag an unterster Stelle ist. Nun beginnt die Enthüllung des Postgeheimnisses: Sie öffnen den ersten Umschlag, von dem die Zuschauer meinen müssen, daß es der Ihre war, und sagen: „Ich habe die Herz-Dame gezogen, stimmt das?“ Sie ziehen die Karte aus dem Umschlag und sagen: „Ja, toll, das stimmt!“ In Wirklichkeit, kennen Sie jetzt die Karte des ersten Zuschauers. Vor dem Öffnen des zweiten Umschlages nennen Sie die zuvor gesehene Karte. Sie sagen: „In diesem Umschlag liegt die...Karte“. Die Zuschauer werden dies bestätigen, und Sie ziehen wie zur Kontrolle die Karte aus dem zweiten Umschlag, nicken zustimmend, kennen jetzt jedoch die Karte des zweiten Zuschauers. Mit dem dritten und vierten Umschlag wird ebenso verfahren wie mit dem zweiten Umschlag. Sie sind so immer um eine Karte dem voraus, was Sie Ihren Zuschauern erklären. Im letzten Umschlag, liegt Ihre Karte. Diese müssen Sie nur noch unauffällig an erste Stelle stecken, dann können Sie die vier erratenen Karten Ihren verblüfften Zuschauern präsentieren. Das Erstaunen der Zuschauer wird groß sein...

## 319. Das Loch in der Zeitung

**Spieler:** Drei und mehr

**Material:** Skatblatt, Zeitung, Schere

Sie schneiden in eine Zeitung ein kleines Loch, durch das man zwar sehen kann, das man von außen jedoch nicht bemerkt. Gleichzeitig legen Sie noch einen Zeitungsbogen (am besten eine zweite Ausgabe der gleichen Nummer) bereit, der ohne Loch ist.

Bitten Sie nun einen Zuschauer auf die Bühne und sagen Sie ihm, er soll vor sein Gesicht die Zeitung halten. Sie halten ihm nun eine Karte vor die Zeitung und bitten ihn zu sagen, um welche Karte es sich handeln würde.

Er wird es natürlich nicht wissen, denn seine Zeitung läßt keinen Blick auf die Karte zu.

Nun wird der Spieß umgedreht. Sie legen die Zeitung beiseite, bitten den Zuschauer, Ihnen irgendeine Karte vor die Nase zu halten, die Sie trotz der Zeitung erraten würden. Sie nehmen dann die vorbereitete Zeitung (den Unterschied wird man nicht merken, da es sich um die gleiche Ausgabe handelt) vor Ihr Gesicht und betrachten die Karte durch Ihr Loch.

Zum Erstaunen der Zuschauer werden Sie nicht nur diese Karte, sondern auch jede andere Karte richtig benennen.

## 320. Der Summentrick

**Spieler:** Drei und mehr

**Material:** Skatblatt

Diesen Trick können Sie nur einmal vorführen, denn Sie müssen vor dem Trick das Kartenblatt folgendermaßen präparieren:

Sie stecken als erste Karte z.B. einen Kreuz-König (Wert 4) und als zweite Karte eine Kreuz-Sieben. Zusammen haben Sie einen Wert von 11 Augen. Als nächstes kommt z.B. eine Pik-Acht und darauf eine Pik-Dame (Wert 3). Die Summe des zweiten Kartenpaares ist ebenfalls 11. So können Sie eine ganze Reihe von Kartenpaaren zusammenstellen, deren Farbreihenfolge Sie kennen und deren Summe immer 11 ergibt.

Wenn Sie nun zweimal durchmischen und dabei alle Karten einzeln abziehen, erscheint das Spiel gut gemischt, ist jedoch in der ursprünglichen Reihenfolge. Geben Sie nun einem Zuschauer den Kartenpack und bitten Sie ihn, die erste Karte abzuheben und offen auf den Tisch zu legen. Nun behaupten Sie, Sie wüßten, welche Karte als nächstes kommt. Sie kennen ja das Summengeheimnis und auch die Farbe. Man wird es kaum glauben, jedoch exakt die genannte Karte kommt zum Vorschein. Der Applaus wird immer größer und die Spannung immer unerträglicher, da Ihnen die Voraussage auch bei der 4., 6. und 8. Karte gelingt. Da die Karten scheinbar durcheinander kommen, wird man die Logik nicht so schnell durchschauen. Sie können die Verwirrung noch steigern, wenn Sie die Summe der Kartenpaare z.B. zuerst 10, dann 11, dann 12 usw. sein lassen und auch die Farblogik noch undurchschaubarer machen. Ihrer Phantasie sind keine Grenzen gesetzt!

## 321. Der Zylinder-Trick

**Spieler:** Drei und mehr

**Material:** Skatblatt, Zylinder oder Hut, Tuch

Sie nehmen den Zylinder oder Hut und stecken unter die Krempe oder unter den Rand eine ganz bestimmte Karte,

z.B. das Herz-As. Man sieht diese Karte nicht.

Nun zeigen Sie Ihren Zuschauern den leeren Hut und werfen demonstrativ das gesamte Kartenspiel hinein. Dann legen Sie das Tuch darüber und schütteln alles kräftig durcheinander.

Jetzt behaupten Sie, daß es für Sie kein Problem sei, z.B. das Herz-As aus dem Hut zu zaubern – und zwar ohne hineinzugucken.

Geheimnisvoll greifen Sie dann unter dem Tuch hindurch, holen aus der Krempe die gesuchte Karte heraus und präsentieren Sie dann dem Publikum.

Der Applaus wird Ihnen sicher sein...

Tip: Dieser Trick ist ideal als Zwischengang!

## 322. Abheben bitte!

**Spieler:** Drei und mehr

**Material:** Skatblatt

Sie merken Sich die unterste Karte des verdeckten Spieles und bitten dann einen Zuschauer, aus dem Kartenpack eine Karte zu ziehen und sich die Karte zu merken.

Wenn der Zuschauer das gemacht hat, soll er die Karte oben auf den Stoß legen und mehrfach abheben.

Sie fordern ihn geradezu dazu auf: „Abheben bitte!“

Durch das mehrfache Abheben wird die gesuchte Karte richtig in den Stapel hineingemischt. Dennoch werden Sie die Karte aus dem Stapel herausfinden.

Sie drehen das Kartenspiel um und ziehen offen Karte für Karte ab. Wenn Ihre ursprünglich gemerkte Karte (die unterste Karte) kommt, dann wissen Sie, daß die gesuchte Karte die nächste sein muß.

Sie werden durch kurzes Nachdenken selbst daraufkommen, warum dies so sein muß...

## 323. Wie ist das möglich?

**Spieler:** Drei und mehr

**Material:** Skatblatt

Für diesen Trick müssen Sie zunächst das Kartenspiel in zwei etwa gleiche Hälften teilen. In die erste Hälfte kommen z.B. nur ungerade Karten, in die zweite nur gerade Kartenwerte. Die Karten sollten dennoch rein zufällig getrennt aussehen.

Den Unterschied der beiden Packs kennen nur Sie. Halten Sie nun Ihren Zuschauern den halben Stoß hin und bitten Sie darum, daß eine Karte gezogen wird. Während Sie nun darum bitten, daß man sich diese Karte gut einprägen solle, tauschen Sie unbemerkt den Kartenpack gegen den anderen aus.

Jetzt bitten Sie die Zuschauer, die gemerkte Karte mitten in das Spiel zu stecken und das Kartenspiel gut durchzumischen.

Dann lassen Sie sich die Karten wieder geben und ziehen von der Vorderseite Karte für Karte einzeln ab. Die gesuchte Karte erkennen Sie daran, daß sie von der Logik her nicht in den Stapel paßt.

Der Trick steht und fällt damit, daß die Logik der beiden Hälften so unauffällig wie möglich gewählt wird.

## 324. Der Rechentrick

**Spieler:** Drei und mehr

**Material:** Skatblatt, Zettel, Stifte

Vor der Vorführung verstecken Sie in Ihrer Jackentasche



die Pik 10, Pik 8, Pik 9 und die Pik-Dame. Dabei liegt die 10 als unterste Karte, darüber die 8, dann die 9 und oben auf die Dame.

Nun nehmen Sie das Kartenspiel mit den verbleibenden 28 Karten und mischen die Karten gut durch. Das gemischte Spiel wird nun ebenfalls in die Jackentasche gesteckt, wobei beim Reinstecken die vier Karten, die sich bereits in der Tasche befinden, oben auf das Spiel kommen.

Was sagen Sie, wenn Sie die Karten in die Tasche stecken: „Zunächst arbeiten wir nur mit Zahlen. Die Karten sind uns nur hinderlich. Außerdem habe ich schon bemerkt, daß Sie ein ganz kritisches Publikum sind. Sie würden nämlich sonst denken, daß ich heimlich mit den Karten etwas tun würde, wenn Sie angestrengt rechnen. Also kommen die Karten in die Tasche.“

Nun wird ein Zuschauer gebeten, irgendeine dreistellige Zahl aufzuschreiben. Einzige Bedingung: Die erste Ziffer dieser Zahl muß um mindestens zwei größer sein als die letzte Ziffer, da man sonst nicht weiterrechnen könne.

Unter diese beliebige Zahl muß nun das Spiegelbild der Zahl geschrieben werden. D.h. die erste und die letzte Ziffer werden einfach ausgetauscht. Die Spiegelzahl muß danach von der ursprünglichen Zahl abgezogen werden. Unter das Ergebnis der Subtraktion wird nun wieder das Spiegelbild geschrieben. Die letzten beiden Zahlen müssen dann jedoch zusammengezählt werden.

Ein Beispiel verdeutlicht die Aufgabenstellung:

Beliebige Zahl:	643
Minus Spiegelzahl:	346
Differenz	297
Plus Spiegelzahl	792
Endergebnis	<b>1089</b>

Wenn das richtig gemacht wird, kommt in jedem Fall als Endergebnis 1089 heraus!

Nun lassen Sie sich von dem Zuschauer sein Endergebnis nennen. Wiederholen Sie es ruhig laut und deutlich. Dann ziehen Sie aus Ihrer Tasche das Kartenspiel und legen es auf den Tisch.

Nun behaupten Sie, daß Sie das Endergebnis von oben abheben würden und decken zunächst die Dame auf. „Na, na, na...“, lachen Sie, „das geht ja lustig an, eine Dame wollte ich gar nicht, ich wollte Zahlen, Zahlen!“ Decken wir einfach weiter auf.

Nun werden die drei nächsten Karten aufgedeckt. Nebeneinander gelegt ergeben diese Karten die errechnete Zahl, wobei die 10 für die Tausender- und Hunderterstelle zählt.

Diesen Trick nur einmal vorführen, da man sonst merken würde, daß immer dasselbe Ergebnis herauskommt.

## Kommunikative Gesellschaftsspiele mit mehreren Personen:

### 325. Ich heiße, wohne, esse gern...

**Spieler:** Drei und mehr

**Material:** Ein Tuch, ein Stück Kreide oder Kohle

Dieses Spiel ist gut für Kinder geeignet.

Zuerst wird in das Tuch ein Knoten gemacht. Die Spieler sitzen im Kreis. Dann wird ein Spieler bestimmt, der einen Buchstaben des Alphabets benennt, z.B. „E“. Dieser Spieler wirft nach dem Nennen des Buchstabens einem anderen Spieler das Tuch zu. Der Betroffene muß nun – entsprechend dem Titel des Spieles – folgenden Satz sagen:

„Ich heiße **Eduard**, wohne in **Essen** und esse gerne **Erdbeereis**.“

Es kommt also darauf an, einen Namen, eine Stadt und eine Speise mit dem betreffenden Anfangsbuchstaben schnell zu finden.

Hat der Spieler diese Aufgabe erfüllt, darf er einen neuen Buchstaben nennen und das Tuch einem anderen Spieler zuwerfen. Es ist wichtig, ein Zeitlimit zu vereinbaren, z.B. 10 Sekunden (einer zählt bis 10 o.ä.). Wer die Aufgabe innerhalb dieser Zeit nicht schafft, bekommt einen Kreide- (Kohle-)strich auf die Stirn. Wer nach 10 Runden die wenigsten Striche hat, ist der Gewinner des Spieles.

### 326. Der Kaufmann aus Hamburg

**Spieler:** Drei und mehr

**Material:** Kreide oder Kohlestück

Alle Spieler sitzen im Kreis. Dann wird ein Spieler ausgelost. Dieser tritt vor einen beliebigen Spieler hin und fragt folgendes: „Ich bin ein Kaufmann aus Hamburg, ich suche schöne Sachen, welche Angebote kannst Du mir machen?“

Der Gefragte muß nun innerhalb von 20 Sekunden (mitzählen oder Sekundenzähler!) fünf Dinge nennen, die man kaufen oder verkaufen kann, und die mit dem Buchstaben „H“ (wie Hamburg) beginnen. Zum Beispiel: Hut, Heringe, Hosenkнопfen, Herrensocken, Handtücher...

Schafft der Spieler die fünf Gegenstände in der erforderlichen Zeit, wendet sich der Spieler, der in der Mitte steht, einem anderen Spieler des Kreises zu, und stellt die gleiche Frage. Wieder müssen fünf Gegenstände (die man kaufen oder verkaufen kann) im Zeitlimit genannt werden. Es dürfen dabei jedoch keine Gegenstände genannt werden, die vorher schon einmal genannt wurden. Dadurch wird das Nennen der Dinge immer schwieriger.

So wird gespielt, bis einem Spieler innerhalb des Zeitlimits nicht mehr genügend Gegenstände einfallen, oder bis einer etwas nennt, was schon genannt wurde. Der Betroffene muß dann in die Mitte und bekommt außerdem einen Kreide- (Kohle-)strich auf die Stirn. Er stellt wieder die Frage, diesmal jedoch mit einer anderen Stadt (z.B. Ich bin Kaufmann aus Nürnberg...!). Dadurch wird ein neuer Anfangsbuchstabe bestimmt, ein neuer Durchlauf beginnt.

Wer nach einer vorher vereinbarten Anzahl von Städten die meisten Striche hat, verliert das Spiel. (Der erste Spieler in der Mitte bekommt noch keinen Strich!)

**Hinweis:** Man kann das Zeitlimit und die Anzahl der Dinge, die genannt werden müssen, natürlich ändern.

## 327. Geigenspielen – Eselsohren

**Spieler:** Drei und mehr

**Material:** Kein Hilfsmittel nötig!

Alle Spieler sitzen im Kreis. Ein Spieler wird ausgelost, der als erster in die Mitte geht. Er stellt sich vor einen beliebigen Spieler der Runde hin, legt seine Hände an beiden Seiten an den Kopf und bewegt sie wie Eselsohren hin und her. Der sitzende Spieler des Kreises, vor dem diese Pantomime gemacht wird, hat nun die Aufgabe, pantomimisch Geige zu spielen. Nach einiger Zeit darf der Spieler aus der Mitte seine Pantomime wechseln, das heißt, er spielt nun seinerseits Geige. Im gleichen Augenblick muß der sitzende Spieler Eselsohren darstellen – also die Gegenpantomime. Nach kürzerer oder längere Zeit darf der Spieler in der Mitte wieder wechseln, worauf der Gegenspieler ebenfalls sofort wechseln muß. Dies wird so lange (höchstens jedoch 10 Wechsel!) gemacht, bis der ausgewählte Spieler einen Fehler macht. Was ist ein Fehler? Wenn er statt der Gegenpantomime dasselbe macht, wie der Spieler in der Mitte. Und das passiert nach mehreren Wechseln meistens. Wer einen Fehler macht, muß in die Mitte und darf sich ein neues Opfer aussuchen. Wenn ein Spieler 10 Wechsel fehlerfrei übersteht, also immer die Gegenpantomime gemacht hat, muß sich der Spieler in der Mitte an einen anderen Spieler wenden.  
Viel Spaß!

## 328. Feuer, Luft, Wasser, Erde

**Spieler:** Drei und mehr

**Material:** Tuch mit einem Knoten oder kleiner Ball

Alle Spieler sitzen im Kreis. Einer der Mitspieler wird zum Spielleiter ernannt, bekommt das Knotentuch (oder den Ball) und muß in die Mitte. Sein Stuhl kommt zur Seite. Jetzt beginnt das Spiel. Der Spielleiter wirft einem beliebigen Spieler das Tuch zu und ruft „Luft!“ (bzw. Wasser, Feuer, Erde). Derjenige, dem das Tuch zugeworfen wurde, muß nun sofort ein Tier nennen, das in der Luft lebt, z.B. „Adler“.  
Danach wirft er dem Spielleiter das Tuch wieder zu, der das Tuch einem neuen Spieler zuwirft und wieder eines der vier Elemente ruft. Wieder muß ein Tier genannt werden, das dort lebt usw.

### Was ist, wenn der Spielleiter „Feuer“ ruft?

In diesem Fall fliegt das Tuch zwar einem Spieler zu, doch dieser nennt kein Tier (denn wer lebt schon im Feuer?), sondern alle Spieler müssen blitzartig den Platz tauschen. Dabei versucht der Spielleiter selbst einen Platz zu bekommen. In jedem Fall bleibt ein Spieler übrig, der dann Spielleiter wird, das Tuch bekommt, und eine neue Runde eröffnet.

### Was ist, wenn ein Spieler ein Tier nennt, das gar nicht in dem genannten Element lebt?

Dann muß dieser in die Mitte und ist Spielleiter. Wer nach einer vorher vereinbarten Anzahl von Runden am häufigsten Spielleiter war, verliert das Spiel.

**Varianten:** Man kann vereinbaren, daß das Tuch sofort an einen anderen Spieler des Kreises geworfen wird und nicht erst zum Spielleiter zurückkehrt. Der Fänger ruft dann ein Element und wirft das Tuch sofort weiter. Dadurch wird das Spiel schneller!

## 329. Rippel-Tippel

**Spieler:** Vier und mehr

**Material:** Ein angekohltes Stück Kork

Als Vorbereitung setzen sich alle Spieler in einen Kreis. Ein Korken wird mit einer Seite kurz in eine Kerzenflamme gehalten, damit er verkohlet. Man kann damit wunderbare schwarze „Striche“ (= Tippel) ins Gesicht machen. Und das spielt bei „Rippel-Tippel“ eine große Rolle. Nun erhält jeder Spieler eine Ziffer zugeordnet, entsprechend der Anzahl der Teilnehmer: 1, 2, 3, ... usw. Der Spielleiter ist die Nummer 1. Er darf mit dem Spiel beginnen und beginnt auch während des Spieles immer wieder von neuem, wenn ein Spieler einen Fehler macht. Er sagt folgenden festgelegten Spruch: **„Ich bin der Rippel-Tippel Nr. 1 und hab' noch keinen Tippel.“** Dann wendet er sich an einen beliebigen Mitspieler (z.B. an Nummer 5) und fährt folgendermaßen fort: **„Rippel-Tippel Nr. 5, wie viele Tippel hast denn Du?“** Damit ist der Spieler mit der Nummer 5 an der Reihe. Er muß nun sagen: **„Ich bin der Rippel-Tippel Nr. 5 und hab' noch keinen Tippel** (er wendet sich wieder an einen anderen, z.B. die Nummer 2), **Rippel-Tippel Nr. 2, wie viele Tippel hast denn Du?“**

Wer beim Sprechen dieser festgelegten Sätze einen Fehler macht, bekommt mit dem Korken einen „Tippel“ auf die Nase oder auf die Stirn. Wenn ein Spieler (z.B. Nummer 3) aufgerufen wird, der bereits einen Tippel im Gesicht hat, muß der erste Teil seines Satzes natürlich so lauten: **„Ich bin der Rippel-Tippel Nr. 3 und hab' schon einen Tippel, Rippel-Tippel Nr.....usw.“**

So verändert sich durch Sprechfehler oder dadurch, daß man selbst vergißt, wie viele Tippel man bereits im Gesicht hat, ständig die Situation und jede kleine Regelabweichung bringt erneut einen Tippel ein. Man spielt so lange, bis der erste Spieler vier (fünf, sechs, sieben...) Tippel hat. Danach geht es ans Gesichterwaschen. Das Spiel macht viel Spaß und wird um so lustiger, je mehr Personen mitspielen.

## 330. Funken

**Spieler:** Fünf und mehr, für größere Gruppen

**Material:** Kein Material erforderlich

Alle Spieler sitzen im Kreis. Drei Spieler, die in der Runde nebeneinander sitzen, bilden eine Einheit, nämlich den „Hauptsender“ und zwei „Nebensender“. Die mittlere dieser drei Personen ist der Hauptsender. Er beginnt zu senden, indem er beide Hände mit den Handflächen nach vorne an seine Schläfen hält und mit den Fingern flatternde Bewegungen vollführt. Die beiden Nebensender rechts und links vom Hauptsender „funken“ ebenso, jedoch nur mit jeweils einer Hand – und zwar mit der dem Hauptsender zugewandten Hand. Der Funkspruch wird nun nach kurzer Zeit an einen anderen Hauptsender weitergegeben. Dazu ruft man einen beliebigen Spieler (es kann auch einer der Nebensender sein) beim Namen (z.B. „Funkspruch an Fritz“) oder nennt irgend ganz persönliches Kennzeichen des betreffenden Spielers (z.B. „Funkspruch an den Spieler mit den roten Haaren...“). Der Aufgerufene und seine beiden Nebenspieler rechts und links müssen nun sofort die Funkbewegungen übernehmen, um sie dann schnell an die nächste Einheit weiterzugeben.



Wer einen Fehler macht, z.B. den falschen Arm hebt oder zu spät reagiert, scheidet aus und stellt sich hinter den Stuhl. Bei den so entstehenden Lücken bilden die jeweils einander am nächsten sitzenden Spieler wieder eine Sendeeinheit. Es wird so lange gespielt, bis drei Spieler im Kreis übrigbleiben.  
Diese drei Spieler haben das Spiel gewonnen.

### 331. Telegrafieren

**Spieler:** Vier und mehr (ideal für die größere Gruppe)  
**Material:** ohne Material

#### Spielvorbereitung:

Man bildet zunächst mit Stühlen einen Kreis, wobei ein Stuhl weniger verwendet wird, wie Spieler mitspielen. Dann wird ein Spieler bestimmt, der zuerst in die Mitte geht. Alle anderen nehmen auf den Stühlen Platz und geben sich die Hand. Es entsteht dadurch ein geschlossener Händekreis. Man kann so durch Drücken der Hand des Nachbarn, der seinerseits mit seiner anderen Hand seinen Nachbarn drückt, ein Signal rundherum laufen lassen, d.h. man kann „telegrafieren“.

#### Spielverlauf:

Man bestimmt zunächst einen der sitzenden Spieler, der eine Botschaft abschicken muß. Dabei sagt dieser folgendes: „Ich schicke ein Telegramm an...“ Dabei nennt er einen beliebigen Spieler der Runde, an den er sein Telegramm adressiert. Dann drückt er entweder mit seiner rechten oder mit seiner linken Hand einen seiner beiden Nachbarn. Hat er dies getan, sagt er laut und deutlich „Abgegangen!“. Das Signal wird nun von Nachbar zu Nachbar weitergegeben – und zwar so lange, bis es bei dem Spieler angekommen ist, an den das „Telegramm“ adressiert war. Sobald der betreffende Spieler gedrückt wird, schreit er „Angekommen!“. Er darf nun seinerseits an einen beliebigen Spieler der Runde ein neues Telegramm verschicken usw.

#### Das Drücken der Hände sollte man nicht sehen!

Der entscheidende Reiz des Telegrafierens besteht darin, daß der Spieler in der Mitte die Signale, die von Hand zu Hand weitergegeben werden, nicht sehen darf! Es gehört also im wahrsten Sinne des Wortes „Fingerspitzengefühl“ dazu, den Händedruck so unauffällig wie möglich zu gestalten.

#### Was ist, wenn der Spieler in der Mitte ein Drücken bemerkt?

Dann schreit er sofort „Halt!“ und der Spieler, der gedrückt hatte (nicht der, der gedrückt wurde), muß in die Mitte. Der Spieler aus der Mitte nimmt dafür dessen Platz ein. Hier ist natürlich Ehrlichkeit das höchste Gebot. Der Spieler, der den Platz eingenommen hat, darf ein neues Telegramm verschicken.

#### Wichtige Regeln beim Telegrafieren:

1. Niemals ein Signal weitergeben, wenn man selbst nicht gedrückt wurde.
2. Wer ein Telegramm verschickt, darf immer nur in eine Richtung drücken.
3. Die Hände müssen für den Spieler in der Mitte sichtbar sein.
4. Die Hände ruhig halten, denn „nervöse Zuckungen“ könnten als Signal mißverstanden werden!

#### Ende des Spieles:

Man spielt so lange man Lust und Laune hat.

### 332. Dichter-Akademie

**Spieler:** Fünf und mehr, für größere Gruppen  
**Material:** Kein Material erforderlich

Die Spieler sitzen im Kreis. Ein Spielleiter wird bestimmt, der auf einen beliebigen Spieler der Runde deutet und diesem die erste Hälfte eines noch unbekanntes „Gedichtes“ vorträgt, z.B. „Kein Wald ohne Reh...“ Der Angesprochene muß nun mit einem Reim antworten, z.B. „Kein Kuchen ohne Tee...“ Wichtig bei diesem Spiel ist, daß in jeder Zeile dieser zweizeiligen Gedichte immer die Wörter „kein“ und „ohne“ vorkommen müssen. Außerdem muß sich immer das letzte Wort der zweiten Zeile auf das letzte Wort der ersten Zeile reimen. Hat der angesprochene Spieler mit einem richtigen Reim geantwortet, darf er mit der ersten Zeile eines neuen „Gedichtes“ einen neuen Spieler aufrufen. Wer innerhalb einer angemessenen Zeit keinen Reim findet, scheidet aus. Wer als letzter übrig bleibt, ist Sieger und darf sich Johann Wolfgang von Müller nennen...

### 333. Zahlen im Rhythmus

**Spieler:** Fünf und mehr, für größere Gruppen  
**Material:** Kein Material erforderlich

„Zahlen im Rhythmus“ ist ein Reaktionsspiel für größere Gruppen, das viel Spaß macht.

Alle Spieler sitzen im Kreis. Es ist die Aufgabe der gesamten Spielergruppe, vier bestimmte Bewegungsabläufe gleichzeitig und in einem gemeinsamen Rhythmus zu absolvieren. Vor Spielbeginn müssen diese vier Bewegungsabläufe kurz geübt werden: Mit beiden Händen auf die Oberschenkel schlagen, in beide Hände klatschen, mit dem Daumen und dem Mittelfinger der rechten Hand schnalzen, mit dem Daumen und dem Mittelfinger der linken Hand schnalzen.

Dann wird reihum abgezählt. Die Nummer, die jeder Spieler zu Beginn bekommt, ist nicht an die Person, sondern an den Stuhl gebunden. Dies ist sehr bedeutsam im weiteren Verlauf des Spieles. Spielleiter ist der Spieler mit der Nummer 1. Nun beginnt das Spiel. Alle Spieler schlagen auf ihre Oberschenkel, klatschen in die Hände, schnalzen rechts und schnalzen links. Während der Spielleiter rechts schnalzt, sagt er laut seine eigene Zahl, also „eins“. Beim Schnalzen mit der linken Hand muß er eine andere Zahl nennen, z.B. „zwölf“.

Der Spieler mit der Nummer 12 muß nun gut aufpassen. Der Rhythmus der vier Bewegungsabläufe wird nämlich nicht unterbrochen, sondern läuft präzise weiter. Wenn das Schnalzen kommt, muß er zuerst seine eigene Zahl (12) nennen und dann eine neue Nummer aufrufen. Dadurch muß wieder ein anderer Spieler reagieren. Aber nicht sofort, sondern erst wenn das Schnalzen kommt. Das Schwierige bei diesem Spiel sind die rhythmischen Bewegungsabläufe, bei denen exakt übereinstimmend mit dem Schnalzen die beiden Zahlen genannt werden müssen. Und dabei kann man leicht Fehler machen!

Wer falsch oder nicht im richtigen Rhythmus reagiert, kommt auf den Platz des bisherigen Spielleiters, alle rücken bis zu seinem Platz nach und bekommen nun die Nummer ihres neuen Stuhles. Die neue Nummer 1 darf bei einem neuen Spiel wieder beginnen.

Als Alternative kann man bei Fehlern auch Pfänder einholen. Die Spieldauer vor Spielbeginn vereinbaren.

### 334. Mikado

**Spieler:** Zwei und mehr  
**Material:** Mikado-Stäbchen

#### Spielvorbereitung und Spielziel:

Normalerweise besteht das Mikado-Spiel aus 31 Stäbchen. Ziel des Spieles ist es, mit ruhiger Hand so viele und so wertvolle Stäbchen wie möglich in seinen Besitz zu bekommen.

Man kann die Punkte, die jeder Spieler aufgrund seiner Stäbchen bekommt, Runde für Runde addieren, um einen Gesamtgewinner zu ermitteln. Man kann aber auch immer nur eine Runde spielen, um den Gewinner dieser Runde zu ermitteln.

#### Der Wert der verschiedenen Mikado-Stäbchen:

MIKADO (meist blau) = 20 Punkte  
MANDARIN = 10 Punkte  
(gelb-schwarz oder rot/blau/rot/blau/rot)  
BONZE (orange oder blau/rot/blau) = 5 Punkte  
SAMURAI (grün oder blau/gelb/rot) = 3 Punkte  
KULI (rot oder blau/rot) = 2 Punkte  
Wenn man die Werte aller 31 Stäbchen addiert, ergeben sich 145 Punkte.

#### Spielverlauf:

Die 31 Stäbchen werden in die Hand genommen und zwar so, daß die Faust auf der Tischplatte liegt, die Stäbchen aber oben herausragen. Dann wird die Faust plötzlich geöffnet, damit die Stäbchen völlig ungeordnet auf den Tisch fallen.

Der Spieler, der die Stäbchen geworfen hat, darf mit dem Abräumen beginnen. Er versucht, mit seinen Fingern ein Stäbchen nach dem anderen wegzunehmen, ohne daß sich ein anderes Stäbchen dabei bewegt. Dies ist manchmal leicht, manchmal aber auch sehr schwer. Es ist beim Abräumen erlaubt, auf die Spitze eines Stäbchens zu drücken, damit es hochkippt.

Sobald ein Spieler einen MANDARIN erwischt, darf er beim Abräumen ein solches Stäbchen zu Hilfe nehmen, was die Sache sehr erleichtert.

Wer den MIKADO ergattern kann, hat mehrfaches Glück:

1. Er hat das Stäbchen mit der höchsten Punktzahl.
2. Er darf bei ungünstiger Lage mit dem MIKADO den Stäbchen-Stapel bis zu dreimal „aufwerfen“, um sich eine bessere Position zu verschaffen.
3. Er darf sich beim Abräumen von seinem Platz erheben, was ein Spieler ohne MIKADO nicht darf.

Grundsätzlich gilt, daß ein Spieler so oft ein Stäbchen abräumen und in den Besitz nehmen darf, bis ein „Wackler“ passiert. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

#### Spielende:

Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Stäbchen abgeräumt sind. Wer dabei die höchste Punktzahl erreicht, hat gewonnen. Er darf für das nächste Spiel die Stäbchen werfen. Man kann vor Beginn vereinbaren, daß ein Wurf wiederholt werden kann, wenn er schlecht war.

**Hinweis:** Es sind bei Mikado auch andere Regeln bekannt, die Sie jederzeit spielen können.

### 335. Spiel, Satz und Sieg!

**Spieler:** Drei und mehr  
**Material:** Ein Wortspiel ohne Material

Bei diesem Wortspiel beginnt einer der Spieler mit einem x-beliebigen Wort einen Satz. Der nächste Spieler muß nun zu diesem Anfangswort ein zweites Wort finden, so daß der begonnene Satz sinnvoll weitergeführt wird. Der dritte Spieler wiederholt die ersten beiden Wörter und erweitert den angefangenen Satz durch ein drittes Wort. Wort für Wort entsteht ein immer längerer Satz, der selbstverständlich auch Nebensätze haben kann. So lange ein Spieler noch ein Wort an den Satz anfügen kann, bleibt er im Spiel. Wer kein Wort mehr weiß, muß ausscheiden. Wenn keiner mehr ein Wort weiß, oder wenn der Satz zu Ende ist, beginnt eine neue Runde.

#### Beispiel:

Ein  
Ein Auto  
Ein Auto fährt  
Ein Auto fährt nach  
Ein Auto fährt nach Hamburg,  
Ein Auto fährt nach Hamburg, um...

### 336. Das Buchstaben-Wortspiel

**Spieler:** Drei und mehr  
**Material:** Ohne Material

Das Spiel hat mehrere Runden. Für jede Runde wird ein Buchstabe aus dem Alphabet ausgewählt. Jeder Spieler hat nun die Aufgabe, so schnell wie möglich ein Wort zu finden, in dem dieser Buchstabe so oft wie möglich vorkommt. Nach einer kurzen Bedenkzeit sagt jeder das von ihm gefundene Wort. Sieger ist natürlich, wer die meisten Buchstaben in seinem Wort vorzuweisen hat. Natürlich kann man statt eines Buchstabens auch eine Silbe, etwa „au“, „ei“, „en“, „sch“ oder „ch“ bestimmen.

#### Beispiele:

**A:** Panamakanal = 5 x A  
**T:** Stuttgart = 4 x T  
**Pf:** Pfropf = 2 x Pf  
**O:** Lokomotive = 3 x O

### 337. Meine Kennzeichen sind Blumen

**Spieler:** Drei und mehr  
**Material:** Ohne Material

Dieses Spiel ist ideal für eine Autofahrt, bei der es den Mitfahrern langweilig zu werden droht.

Es geht darum, mit Hilfe der Buchstaben eines Autokennzeichens Wörter aus einer vorher ausgemachten Kategorie zu finden. Kurt sagt zum Beispiel:

„Meine Autokennzeichen sind Blumen!“

Man einigt sich dann auf ein Autokennzeichen und ergänzt jeden Buchstaben zu je einem Blumennamen.

Wer als erster die passenden Blumennamen nennen konnte, darf eine neue Kategorie bestimmen, z.B. Vornamen, Länder, Städte, Tiere, Sänger, Automarken, Getränke usw.

Dann wird ein neues Kennzeichen vereinbart, und schon überlegen alle...

### Beispiele für Blumen:

N – AB – 99

Narzisse, Alpenrose, Butterblume

HH – TL – 567

Hahnenfuß, Herbstzeitlose, Tulpe, Löwenzahn

## 338. Die unendliche Spaßgeschichte

**Spieler:** Drei und mehr

**Material:** Ohne Material

Bei diesem Spiel gibt es weder Sieger noch Verlierer, sondern nur viel Spaß. Dabei soll nichts weiter getan werden, als eine lustige Geschichte zu erfinden! Einer fängt an und erzählt den ersten Satz. Der zweite Spieler fügt dann den nächsten Satz der Phantasiegeschichte hinzu. So wird weitergespielt, und nach kürzester Zeit entsteht eine unglaubliche Geschichte mit vielen Figuren, Abenteuern und Helden. Wenn ein Kassettenrecorder vorhanden ist, kann die spontan entstandene Geschichte aufgenommen werden, damit man sie sich später noch einmal anhören kann. Auf jeden Fall ein kreatives, phantastisches Vergnügen!

### Beispiel:

...An einem Sonntagnachmittag beschloß Gregor, der Zauberer, einen Spaziergang zu machen. Er zog sich lila-farbene Unterhosen an und setzte sich eine Klobrille auf, damit man ihn nicht erkennen konnte...

## 339. Verrückte Welt

**Spieler:** Eine größere Gruppe

**Material:** Stühle

Alle Spieler sitzen im Kreis. Eine(r) wird zum Spielleiter ernannt. Dann werden einige Spieler aus dem Raum geschickt, damit der Spielleiter den Zurückgebliebenen das Spiel erklären kann: Sie sollen nämlich alle „verrückt“ spielen. Und das geht so: Jedem Spieler wird von einem der Spieler, die draußen warten, eine Frage gestellt. Der erste Spieler darf tatsächlich eine unsinnige Antwort darauf geben. Doch ab dem zweiten Spieler und der zweiten Frage wird das anders. Der zweite Spieler antwortet nämlich auf die Frage, die dem ersten Spieler gestellt wurde. Der dritte Spieler beantwortet die zweite Frage, der vierte Spieler die dritte Frage usw. Man beantwortet also immer die zuvor gestellte Frage – und zwar so unauffällig wie möglich, jedoch sinnvoll.

Die vor der Tür wartenden Spieler werden nun einzeln hereingeholt. Sie sollen an jeden Spieler jeweils eine beliebige Frage stellen und dabei herausfinden, an welcher „Krankheit“ die ganze Gruppe leidet.

### Ein Beispiel:

1. Frage: „Wo bist Du geboren?“  
Antwort 1. Spieler: „Ich habe Hunger.“ (Unsinn)  
2. Frage: „Wie heißt der Bundeskanzler?“  
Antwort 2. Spieler: „In Hamburg.“  
3. Frage: „Was essen Sie gerne?“  
Antwort 3. Spieler: „Na, Helmut Kohl, oder?“

Bei einer solchen Antwort kann die „Krankheit“ schnell herausgefunden werden. Wer es bei einem Frage-Durchgang schafft, darf selbst mit verrücktspielen. Denn jetzt wird der nächste Spieler hereingebeten...

## 340. Tiere imitieren

**Spieler:** Drei und mehr

**Material:** Ohne Material

Bei diesem lustigen Ratespiel müssen Tiere erraten werden. Jeder Spieler bekommt reihum die Aufgabe, ein beliebiges, einigermaßen bekanntes Tier nachzumachen. Dabei darf er seinen Kopf, seine Arme und Hände und seine Stimme einsetzen. Jedes erklärende oder hinweisende Wort ist streng verboten. Wer das gesuchte Tier errät, erhält ebenso einen Punkt wie der „Tierdarsteller“. In der ersten Runde ist das Spiel noch sehr leicht, da z.B. Esel oder Elefanten sehr leicht nachzumachen sind. Das Spiel wird jedoch mit jeder Runde lustiger und spannender, wenn die Igel, Seehunde, Kamele oder Tintenfische an der Reihe sind.

Wer nach 10 oder 20 Runden die meisten Punkte hat, ist Gesamtsieger.

Dieses Spiel ist gut geeignet für größere Gruppen.

## 341. Wetten, daß...?

**Spieler:** Drei und mehr

**Material:** Bonbons o.ä.

Ein Spiel für das Auto! Macht eine lange Fahrt für alle Mitfahrer zu einer angenehmen Sache.

Dieses Spiel ist ebenso einfach wie spannend. Bevor es losgeht, braucht erst einmal jeder Spieler eine stattliche Anzahl von Bonbons, die als Wetteinsatz dienen.

Reihum fordert jetzt jeder Spieler alle anderen zu einer Wette auf, die mit der Autofahrt zu tun hat. So kann man beispielsweise wetten: „Wetten, daß wir in der nächsten Minute unter einer Brücke durchfahren!“

Oder: „Wetten, daß wir in der nächsten Minute von einem Mercedes überholt werden!“

Einmal können die Mitspieler eine ihnen angetragene Wette ausschlagen, die nächste aber müssen sie annehmen. Den Wetteinsatz bestimmt dabei immer derjenige, der gerade wettet. Setzt er einen Bonbon, müssen alle anderen auch je einen Bonbon setzen. Verliert der Spieler seine Wette, muß er jedem einen Bonbon aus seinem Besitz auszahlen, gewinnt er, dann erhält er von jedem Spieler einen Bonbon. Je nach Lust und Risiko kann der Einsatz auch erhöht werden.

Wettkönig ist zum Schluß derjenige mit den meisten Bonbons.

Verboten sind zu leichte Wetten!

## 342. Schweigen ist Gold

**Spieler:** Drei und mehr

**Material:** Kein Material

Bei diesem Spiel braucht man gar nichts zu machen, doch genau das ist das Problem! Auf ein Kommando hin darf nämlich kein Mitspieler auch nur einen einzigen Laut oder ein einziges Geräusch von sich geben.

Wer als erster die Stille stört, hat verloren!

Das hört sich auf den ersten Blick sehr einfach an, ist jedoch ganz schön schwer. Viele Spieler müssen nämlich bereits nach kurzer Zeit lachen.

Natürlich ist es auch erlaubt, seine Mitspieler mit lautlosen Grimassen zu einem Ton oder Laut zu zwingen. Doch muß man dabei aufpassen, selbst kein Geräusch zu machen.

Ein Geräusch ist übrigens erst dann ein Geräusch,

wenn es von allen deutlich zu vernehmen ist!

„Auf die Plätze, fertig, schweigen!“

Man kann beliebig viele Runden vereinbaren.

---

### 343. Was ist weg?

**Spieler:** Drei und mehr

**Material:** Zehn Teile des Spielmaterials, Tuch

Dieses Spiel gehört zu den sog. Kim-Spielen.

Ein Spieler macht den Spielleiter, alle anderen Spieler müssen raten.

Zuerst sucht sich der Spielleiter aus dem Spielmaterial der Spielesammlung zehn unterschiedliche Teile heraus, z.B. Spielfiguren unterschiedlicher Farbe, einzelne Karten, Würfel, Mikadostäbchen usw.

Diese Gegenstände werden nun – ohne daß die anderen Spieler zuschauen dürfen – auf einer kleinen Fläche gut sichtbar arrangiert und dann mit dem Tuch abgedeckt. Alle Spieler werden herbeigebeten. Der Spielleiter hebt nun das Tuch für 1 – 2 Minuten hoch. Die Spieler haben jetzt Zeit, sich die Gegenstände einzuprägen.

Dann müssen sie wieder wegschauen oder weggehen.

Der Spielleiter nimmt jetzt nämlich einen der Gegenstände weg, bittet dann wieder alle zu sich und lüftet das Tuch erneut.

Wer als erster sagen kann, welcher Gegenstand fehlt, gewinnt das erste Spiel. Aber schon wird ein neues Spiel vorbereitet...

Als Varianten kann man die Zahl der Gegenstände erhöhen und die Einpräge-Zeiten verkürzen oder verlängern.

---

### 344. Zeugenaussage

**Spieler:** Drei und mehr

**Material:** Eine Tageszeitung oder ein Bildband

Dieses Spiel gehört ebenfalls zu den sog. Kim-Spielen.

Ein Spieler macht den Spielleiter, alle anderen Spieler müssen raten.

Der Spielleiter sucht aus einer Zeitung oder einem Bildband ein Bild, ein Foto oder eine andere Darstellung heraus. Diese zeigt er dann allen anderen Spielern (den Zeugen) für die Dauer von ca. zwei Minuten.

Danach wird das Bild umgedreht und weggelegt.

Nun wird ein Spieler ausgelost, der das Bild beschreiben muß – und zwar so gut er kann. Je mehr Details er nennen kann, desto besser.

Als Variante kann man auch vereinbaren, daß alle Spieler das Bild schriftlich beschreiben. Wer dies nach einer bestimmten Zeit am besten konnte (die Beschreibungen werden vom Spielleiter laut vorgelesen), gewinnt. Interessant ist es auch, ein Bild nur ganz kurz zu zeigen. Hier kann man dann deutlich die Gedächtnisleistung und Wahrnehmungsfähigkeit der Spieler untersuchen.

---

### 345. Abtasten

**Spieler:** Drei und mehr

**Material:** Verschiedene Teile des Spielmaterials, Beutel, Papier und Stifte

Dieses Spiel gehört zu den sog. Kim-Spielen.

Ein Spieler macht den Spielleiter, alle anderen Spieler müssen raten.

Der Spielleiter wählt nun aus dem Spielmaterial der Spielesammlung ca. 10 Gegenstände aus, oder er sucht

sich aus dem Haushalt 10 Gegenstände. Diese kommen in den Beutel.

Nun muß jeder Spieler in den Beutel greifen und mit den Händen die Gegenstände abtasten. Danach schreibt er auf seinem Zettel auf, was er ertastet hat, und der Beutel geht zum nächsten Spieler, der ebenso verfährt.

Wenn alle Spieler den Inhalt des Beutels untersucht haben, ist das Spiel zu Ende. Jetzt präsentiert der Spielleiter die Dinge. Wer am meisten erraten hat, gewinnt das Spiel.

Eine interessante Variante dieses Kim-Spieles besteht darin, daß der Spielleiter dem ersten Spieler eine bestimmte Anzahl von Spielfiguren (die ja alle die gleiche Form haben) in die Hand drückt. Dieser muß nun – wie alle anderen Spieler nach ihm – durch reines Drücken mit der Hand die Anzahl der Steine schätzen.

---

### 346. Geruchs-Kim

**Spieler:** Drei und mehr

**Material:** Verschiedene duftende Gegenstände, Tuch zum Verbinden der Augen

Dieses Spiel gehört zu den sog. Kim-Spielen.

Ein Spieler macht den Spielleiter, alle anderen Spieler müssen raten.

Dem ersten Mitspieler werden die Augen verbunden. Dann hält ihm der Spielleiter allerlei Gegenstände unter die Nase, z.B. eine Seife, einen Apfel, eine Blume, Parfüm, Brot, Gewürze, eine Zwiebel oder ein altes Buch.

Ein Spieler ist so lange an der Reihe, bis er einen Fehler „riecht“. Dann kommt der nächste Spieler an die Reihe, der vorher natürlich die Gegenstände nicht sehen durfte. Wer die meisten Dinge nacheinander errät, hat die beste Nase und gewinnt das Spiel.

**Hinweis:** Auf keinen Fall stehend riechende oder gefährliche Dinge riechen lassen.

---

### 347. Die wandernden Möbel

**Spieler:** Drei und mehr

**Material:** Das Spiel sollte in einem Zimmer stattfinden, in dem einige Einrichtungsgegenstände sind.

Dieses Spiel gehört zu den sog. Kim-Spielen.

Ein Spieler macht den Spielleiter, alle anderen Spieler müssen raten.

Zunächst prägen sich alle Spieler die Position bzw. den Standort aller Einrichtungsgegenstände im Zimmer ein. Es zählen auch die Dinge dazu, die auf dem Tisch stehen oder an der Wand hängen, wie Bilder o.ä.

Die Zeit hierfür sollte 3 Minuten nicht überschreiten.

Dann verlassen alle Spieler den Raum, und der Spielleiter darf nun einen Gegenstand oder ein Möbelstück in seiner Lage oder seinem Standort verändern. Die Veränderung sollte dabei nicht zu minimal, sondern gut sichtbar sein. Nun werden alle Spieler hereingebeten. Wer zuerst die Veränderung entdeckt, ist der nächste Spielleiter.

Als Varianten kann man die Einprägezeit verkürzen oder vereinbaren, daß mehr als nur ein Gegenstand verändert wird.

---

### 348. Gut zuhören!

**Spieler:** Drei und mehr

**Material:** Kassettenrecorder

Dieses Spiel gehört zu den sog. Kim-Spielen.

Ein Spieler macht den Spielleiter, alle anderen Spieler müssen raten.  
Der Spielleiter muß für dieses Spiel einige Vorbereitungen treffen. Vor allem benötigt er einen Kassettenrecorder, der ein eingebautes Mikrophon besitzt.  
Mit diesem Gerät nimmt er vor Spielbeginn ca. 10 verschiedene Geräusche auf. Jedes Geräusch sollte nicht länger als 10 – 15 Sekunden dauern.  
Wenn dann alle Spieler versammelt sind, wird das erste Geräusch vorgespielt. Wer es als erster richtig errät, bekommt einen Punkt.  
Gewonnen hat, wer zum Schluß am meisten Punkte besitzt.  
**Hinweis:** Wer diese Kim-Form zur Perfektion treiben will, kann auch fertige Geräusche von sog. Geräusche-CDs präsentieren. Interessant wären auch verschiedene Vogelstimmen, die es ebenfalls auf CD zu kaufen gibt.

---

### 349. Das Augen-Kim

**Spieler:** Drei und mehr  
**Material:** Zeitungen, Zeitschriften, Kataloge, Schere

Dieses Spiel gehört zu den sog. Kim-Spielen.  
Ein Spieler macht den Spielleiter, alle anderen Spieler müssen raten.  
Der Spielleiter schneidet vor Spielbeginn aus den Zeitungen und Zeitschriften den Augen-Ausschnitt berühmter Personen aus, klebt diese auf je ein Stück Papier und schreibt hinten darauf jeweils den Namen der Persönlichkeit.  
Nun wird das erste Augenbild präsentiert. Derjenige unter den Spielern, der als erster die Persönlichkeit errät, zu der die Augen gehören, bekommt einen Punkt.  
Dann wird das nächste Augenbild gezeigt.  
Wer zum Schluß die meisten Punkte hat, ist der Gewinner des Spieles.

---

### 350. Hände erkennen

**Spieler:** Drei und mehr (je mehr desto besser)  
**Material:** Tuch zum Verbinden der Augen

Dieses Spiel gehört zu den sog. Kim-Spielen.  
Einem Spieler werden die Augen verbunden. Dann stellen sich allen anderen Spieler – einer nach dem anderen – vor diesen „Blinden“ und lassen sich ihre Hände abtasten. Jedesmal wenn der „Blinde“ ein Händepaar gefühlt hat, muß er sagen, zu wem es gehört.  
Auch wenn er falsch rät, wird die richtige Lösung erst zum Schluß verraten.  
Wer die meisten Händepaare richtig erraten hat, hat das Spiel gewonnen.  
Als Varianten kann man auch Ohren, Nasen, Füße oder Haare erraten lassen.

---

### Es folgen:

- **Schach und Schach-Varianten** (351 – 355)
- **Glücksspiele** (356 – 357)
- **Domino, Halma, Flohspiel, Solitär, Festung** (358 – 363)
- **Weitere Würfelspiele** (364 – 377)
- **Weitere Kartenspiele** (378 – 382)
- **Weitere Schreibspiele** (383 – 391)
- **Kim- und Kommunikations-Spiele** (392 – 400)

## 351. Schach

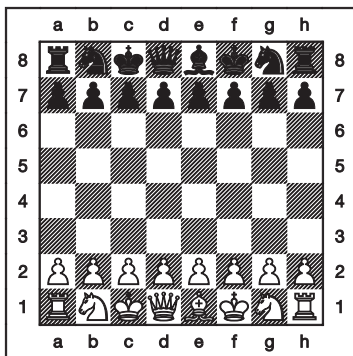
**Spieler:** Zwei  
**Material:** Schachbrett, 32 Schachfiguren  
(16 weiße, 16 schwarze Figuren)

Schach ist das wohl edelste, eleganteste und anspruchsvollste Spiel, das in unserem Kulturraum gespielt wird. Nicht umsonst heißt es das "königliche" Spiel. Es wird zu zweit gespielt.

Wenn in der folgenden Anleitung die Grundregeln dargestellt werden, so heißt das nicht, dass derjenige, der sie beherrscht, ein Schachmeister ist. Schach benötigt viel Übung und es gilt hier ganz besonders, dass noch kein Meister vom Himmel gefallen ist.

Schach wird auf dem Schachbrett mit 64 weißen und schwarzen Feldern gespielt. Das Spielbrett hat an zwei Kanten die Buchstaben von a – h und die Zahlen von 1 – 8. Das Feld a 1 ist immer schwarz. Durch dieses Gitternetz aus Zahlen und Buchstaben kann jedes der 64 Felder exakt bestimmt werden, was wichtig ist, wenn man eine Schachpartie mitnotieren will.

Jeder der beiden Spieler bekommt 16 Figuren, der eine in Schwarz, der andere in Weiß. Vor jedem Spiel wird gelost, wer welche Farbe bekommt. Weiß beginnt. Die ranghöchste Figur ist jeweils der König. Bei den weißen Figuren steht er auf Feld e 1, bei den schwarzen Figuren auf Feld e 8. Neben dem König steht die Dame, die bei Weiß auf Feld d 1 und bei Schwarz auf Feld d 8 gestellt wird. **Wichtig:** Bei den weißen Figuren steht die Dame links vom König, während sie bei den schwarzen Figuren rechts von ihm steht. Es gilt das Schachwort: "Weiße Dame, weißes Feld, schwarze Dame, schwarzes Feld." Dame und König werden jeweils von den beiden Läufern flankiert, die Läufer wiederum von den Springern, die auch „Pferdchen“ genannt werden. Auf den Eckfeldern der Grundlinien 1 und 8 stehen jeweils die beiden Türme. Auf den Linien 2 und 7 stehen jeweils die acht Bauern. Bei richtiger Aufstellung ergibt sich folgende Startposition.



### Wie können die Figuren bewegt werden?

**1. Die Bauern** können nur geradlinig nach vorne (also in Richtung gegnerische Figuren) bewegt werden und zwar bei jedem Zug um nur ein Feld. Nur wenn ein Bauer (von der Linie 2 oder 7 aus) **erstmalig** bewegt wird, darf er zwei Felder weit ziehen, wenn der Spieler möchte. Ein Bauer kann jedoch nur **schräg nach vorne** eine gegnerische Figur schlagen oder dem gegnerischen König Schach bieten. Die bedrohte Figur steht dann auf dem diagonal nächsten Feld recht oder links vorne.

**2. Die Türme** können sich nur geradlinig bewegen, niemals diagonal. Dafür ist ihre Reichweite unbegrenzt und man darf vorwärts oder rückwärts ziehen. Natürlich gilt dies nur, solange auf den Feldern, auf denen man ziehen will, keine eigene oder fremde Figur steht. Steht eine eigene Figur im Weg, so kann man bis zu dem Feld davor ziehen, steht eine gegnerische Figur im Weg, so kann man diese werfen (also aus dem Spiel nehmen) und deren Feld besetzen.

**3. Die Springer** machen eine merkwürdige Bewegung, den sogenannten "Rösselsprung". Man zieht mit einem Springer (nach rechts, links, oben oder unten) geradeaus **zwei** Felder und dann diagonal **ein** Feld nach rechts oder links. Dabei gilt: Es muss das Zielfeld frei sein oder man wirft eine gegnerische Figur, die auf dem gewünschten Zielfeld steht. Die Felder dazwischen können (im Gegensatz zu den Zügen aller anderen Figuren) besetzt sein. Nur die Springer können also über andere Figuren hinwegspringen.

**4. Die Läufer** werden diagonal nach vorne oder nach hinten, bzw. nach rechts oder links gezogen, aber wie bei den Türmen nur über freie Felder. Da in der Grundposition ein Läufer auf einem schwarzen Feld, der andere auf einem weißen Feld steht und diese Farbe durch die diagonale Zugweise nicht geändert werden kann, spricht man vom weißen und vom schwarzen Läufer. Besitzt ein Spieler z.B. nur noch den weißen Läufer, so kann er Figuren des Gegners, die auf schwarzen Feldern stehen, nicht bedrohen oder werfen.

**5. Die Dame** ist die beste Figur jedes Spielers, man sollte gut auf sie achten! Sie kann geradlinig nach vorne oder hinten, nach rechts oder links, aber auch diagonal nach allen Richtungen ziehen – und zwar beliebig viele Felder weit, sofern diese frei sind.

**6. Der König** darf ebenfalls in alle Richtungen gezogen werden, allerdings immer nur ein Feld weit. Seine "Flügel sind also sehr gestutzt".

### Das Schlagen oder Werfen

Jede Figur kann eine gegnerische Figur schlagen, also aus dem Spiel nehmen, indem sie auf deren Feld zieht und das Feld selbst besetzt. Eine geschlagene Figur wird außerhalb des Spielbrettes abgestellt und kommt normalerweise nicht mehr zurück ins Spiel. Bei einer Figur ist es sehr tragisch, wenn sie geschlagen würde, nämlich beim König. Denn in diesem Fall hätte der betreffende Spieler verloren, er wäre Schachmatt. Deshalb muss man immer darauf achten, dass der König nicht geschlagen werden kann.

**Wichtig:** Bis auf die Bauern weichen alle anderen Figuren beim Schlagen nicht von ihrer normalen Bewegungsart ab. Die Bauern dagegen werden geradeaus gezogen, schlagen aber schräg nach rechts oder links vorne (jeweils ein Feld weit). Nach dem Schlagen marschiert ein Bauer wieder geradeaus weiter.

## Schach

Wenn der König auf einem Feld steht, auf dem er von einer gegnerischen Figur geschlagen werden könnte, dann sagt der Spieler seinem Gegner "Schach". Der bedrohte Spieler **muss** jetzt seinen König schützen, er darf keinen anderen Zug machen. Er hat zwei Möglichkeiten des Schutzes: Entweder er weicht auf ein benachbartes Feld aus, das nicht bedroht wird, oder er stellt zwischen seinen König und die Figur, die ihn bedroht, schützend eine eigene andere Figur. Natürlich kann er auch die Figur des Gegners, die seinen König bedroht, schlagen, wenn ihm das möglich ist. Sogar mit dem bedrohten König könnte er die bedrohende Figur schlagen, wenn sie nämlich direkt auf einem Feld neben seinem König stehen würde und selbst nicht gedeckt ist. Letzteres kommt aber normalerweise nicht vor.

## Matt

Wenn der König keine Möglichkeit mehr besitzt, nach einem „Schach“ die Gefahr zu bannen, wenn er also weder zur Seite ziehen noch eine eigene Figur in die bedrohte Linie stellen kann, dann ist der betreffende Spieler „Schachmatt“ bzw. „Matt“. Der Spieler hat verloren und das Spiel ist zu Ende. **Wichtig:** „Schach“ und „Matt“ drohen einem Spieler nicht nur durch Spielzüge des Gegenspielers. Es kann auch vorkommen, dass ein Spieler selbst seinen König in eine Linie ziehen will, die von einer gegnerischen Figur beherrscht wird. Auf ein solches Feld darf er natürlich nicht ziehen, er zieht also nicht selbst ins „Schach“. Der Gegenspieler wird in seinem solchen Fall den Spieler darauf aufmerksam machen.

## Patt und Remis

Es gibt Fälle, in denen ein Spieler am Zug ist und seinen Zug nur noch mit seinem König ausführen kann, weil z.B. alle anderen Figuren blockiert sind. Wenn er dann mit seinem König nur noch die Möglichkeit hätte, ins „Schach“ zu ziehen, was er ja nicht tun darf, endet die Partie mit einem „Patt“, d.h. das Spiel geht unentschieden aus. Ein unentschiedener Spielausgang wird auch „Remis“ genannt.

Folgende weitere Fälle eines „Remis“ gibt es:

1. Beide Spieler sind so geschwächt, dass keiner den anderen mehr Matt setzen kann, z.B. wenn beide nur noch ihren König haben.
2. Beide Spieler machen **dreimal** hintereinander den gleichen Spielzug oder die gleiche Folge von Zügen, beide geben also zu erkennen, dass sie keine Spielstrategie mehr besitzen.
3. Ein Spieler bietet dem anderen Spieler ein „ewiges“ Schach, ohne ihn Matt zu setzen. Das bedeutet, er bietet dem Spieler fortlaufend Schach und der andere kann jedesmal ausweichen.

## Einige besondere Regeln:

### Die Rochade

Die „Rochade“ ist ein Zug, bei dem zwei Figuren beteiligt sind: Der König und einer der beiden Türme. Die Rochade funktioniert folgendermaßen: Der Turm wird auf das Feld direkt neben dem König gezogen, während der König selbst über den Turm hinweg auf das nächste freie Feld neben den so herangezogenen Turm gestellt wird. Man unterscheidet dabei zwischen der „kurzen“ Rochade auf der Königsseite und der „langen“ Rochade auf der Damenseite.

Die Rochade darf aber nur unter folgenden Bedingungen ausgeführt werden:

1. Der König und der Turm, mit denen die Rochade ausgeführt wird, dürfen in diesem Spiel noch nicht bewegt worden sein.
2. Zwischen dem König und dem Turm darf weder eine eigene, noch eine fremde Figur stehen.
3. Der König darf nicht im „Schach“ stehen, d.h. er darf sich durch eine Rochade nicht dem Schach entziehen. Er kann erst in einem folgenden Zug rochieren, wenn er zuvor das Schach abgewehrt hat, und zwar nicht durch ein eigenes Wegziehen (Regel 1).
4. Der König darf bei der Rochade nicht selbst ins „Schach“ ziehen.

### Aus einem Bauern eine andere Figur machen

Diese besondere Regel kann oft spielentscheidend sein! Wenn man es schafft, mit einem eigenen Bauern die gegnerische Grundlinie zu erreichen (meist gegen Ende des Spieles), dann darf man den Bauern im gleichen Zug noch in einen „Offizier“ (Dame, Turm, Läufer oder Pferd) verwandeln. D.h. der Bauer kommt aus dem Spiel und auf das Feld, auf dem er stand, wird die gewünschte Figur (aus dem Pott der bereits geworfenen Figuren) platziert. Weil die Dame die stärkste Figur ist, wird ein solcher Bauer meist in eine Dame verwandelt. Ein Spieler kann somit u.U. zwei Damen auf dem Feld haben, denn diese Regel wird auch angewandt, wenn die eigene Dame noch gar nicht geschlagen wurde. In einem solchen Fall kennzeichnet man eine andere Figur und erklärt sie zur Dame.

### Schlagen „en passant“

Ein Bauer kann „en passant“ schlagen oder geschlagen werden. Es ist bereits bekannt, dass ein Bauer in seinem ersten Zug von seiner Grundlinie ab gleich um zwei Felder vorrücken darf, wenn er möchte. Wenn der Bauer bei diesem Vorrücken aber ein Feld passiert, auf dem er von einem gegnerischen Bauern geschlagen werden könnte, dann darf der gegnerische Bauer im direkt folgenden Spielzug auf dieses Feld rücken. Der erste Bauer wird damit „en passant“ geschlagen und aus dem Spiel genommen.

### Berührt – geführt!

Beim Schach gilt die Regel „Berührt – geführt“. Sobald ein Spieler eine eigene Figur berührt, um mit ihr zu ziehen, dann muss er auch mit ihr ziehen, auch wenn sich der Zug als schlecht erweisen würde. Bei Anfängern kann man eine gewisse Zeit von dieser Regel Abstand nehmen.

### Noch einige Fachbegriffe, die beim Schach verwendet werden:

**Abtausch:** Man schlägt eine Figur des Gegners und dieser schlägt im nächsten Zug eine gleichwertige Figur. Man nennt das „abtauschen“.

**Abzugsschach:** Man zieht mit einer eigenen Figur und macht dadurch einer anderen eigenen Figur den Weg frei, die dem gegnerischen König „Schach“ bietet. Ein Anzugsschach ist deshalb raffiniert, da man mit der „abziehenden“ Figur eine andere gegnerische Figur bedrohen kann, ohne dass der Gegner darauf reagieren kann – denn er muss ja erst seinen König aus dem Schach bringen.

**Freibauer:** Das ist ein Bauer, der sich auf dem Weg zur

Grundlinie des Gegners befindet und von keinem gegnerischen Bauern aufgehalten oder geschlagen werden kann.

**Opfer:** Manchmal kann man den Gegner dadurch täuschen, dass man ganz bewusst eine eigene Figur opfert, also schlagen lässt, ohne eine gleichwertige Figur des Gegners zu werfen. Man kann dann kurzzeitig von der eigenen Strategie ablenken und den Gegner auf einen „Nebenschauplatz“ führen. Gleichzeitig bereitet man einen genialen Spielzug vor, der unter Umständen den Sieg bringt.

**Zugzwang:** Man zwingt seinen Gegenspieler zu einem bestimmten Zug, den dieser nicht machen will, aber in diesem Fall machen muss. Der Gegenspieler ist dann unter „Zugzwang“.

---

## 352. Fress-Schach

**Spieler:** Zwei

**Material:** Schachbrett, 32 Schachfiguren  
(16 weiße, 16 schwarze Figuren)

Das „Fress-Schach“ ist eine lustige und schnelle Variante des Schachspieles, die man zwischen zwei Schachpartien gerne einmal zur Entspannung spielen kann.

Die Aufstellung der Figuren und die Zugregeln aller Figuren entsprechen dem normalen Schachspiel.

Das Ziel ist jedoch umgedreht: Man versucht so schnell wie möglich alle eigenen Figuren zu verlieren. Auch den König kann man sich werfen lassen, er zählt wie eine normale Figur.

Zu Beginn des Spieles lost man aus, wer die weißen und schwarzen Figuren bekommt.

Weiß darf mit dem Spiel beginnen.

Jeder Spieler zieht seine Figuren entsprechend den normalen Zugregeln. Dabei wird jeder Spieler versuchen, eine eigene Figur so zu platzieren, dass sie der Gegner werfen muss. Und wenn eine Möglichkeit zum Werfen besteht, so **muss** auch geworfen werden. Man darf nicht darauf verzichten. Sollte der Gegner eine Wurfmöglichkeit (absichtlich oder unabsichtlich) übersehen, so darf man ihn darauf hinweisen. Je schneller man selbst gute Figuren verliert, desto besser. Auch den König darf man verlieren. Schach wird nicht geboten.

Das Spiel ist zu Ende, wenn kein Spieler dem anderen mehr eine Figur werfen kann oder wenn ein Spieler alle Figuren verloren hat.

Der Spieler, der zum Schluss zahlenmäßig mehr Figuren besitzt als sein Gegner, ist der Verlierer.

Ein scheinbar einfaches Spiel, das dennoch raffiniert gespielt werden kann.

---

## 353. Recycling-Schach

**Spieler:** Zwei

**Material:** Schachbrett, 32 Schachfiguren  
(16 weiße, 16 schwarze Figuren)

Beim „Recycling-Schach“ gelten die gleichen Regeln wie beim normalen Schach (Spiel Nr. 351), mit der Ausnahme, dass alle geschlagenen Figuren sofort wieder ins Spiel gebracht werden. Der Spieler, der eine Figur seines Gegenspielers schlägt, muss diese augenblicklich wieder auf ein anderes Feld setzen. Dabei soll die Figur so eingesetzt werden, dass sie die Figuren des Spielers, dem sie weggenommen wurde, behindert bzw. dessen König nicht mehr so gut schützt. Bei den Läufern muss beachtet werden, dass sie nur auf ein Feld derselben Farbe wieder reingesetzt werden können.

## 354. Der Springer-König

**Spieler:** Zwei

**Material:** Schachbrett, 17 Schachfiguren  
(16 weiße Figuren und der schwarze König),  
Notizzettel und Stift

Bei dieser amüsanten Schach-Variante spielt ein Spieler mit den kompletten 16 weißen Figuren, die er auch ganz normal aufstellt. Der Gegenspieler aber bekommt nur den schwarzen König. Dieser kann zusätzlich zu seinen normalen Zugmöglichkeiten auch noch springen wie ein Pferd. Deshalb der Name „Springer-König“.

Aufgabe des „weißen“ Spielers ist es nun, den Springerkönig Schachmatt zu setzen – und zwar innerhalb von 30 Zügen. Auf dem Notizzettel werden die Züge des weißen Spielers als Strichliste notiert. Wenn der weiße Spieler das schafft, bekommt er einen Punkt, wenn nicht, bekommt der Gegenspieler einen Punkt. Danach wird gewechselt. Wer nach einer vorher vereinbarten Anzahl von Spielrunden die meisten Punkte hat, hat gewonnen. (Man kann auch mit einer anderen Zugzahl spielen, z.B. mit 40 oder 50 Zügen.)

---

## 355. Das Umzingelungsspiel

**Spieler:** Zwei

**Material:** Schach-Spielplan, 12 weiße und 12 schwarze Backgammon-Steine, vier Bauern  
(aus dem Schachspiel) zum Abgrenzen des Spielfeldes.

Auf dem Schachbrett wird ein Quadrat mit der Größe von 5 x 5 Feldern durch vier Bauern abgegrenzt.

Das quadratische Spielfeld hat also eine Größe von 25 Feldern. Es wird gelost, wer die weißen und wer die schwarzen Steine bekommt. Weiß beginnt.

In der ersten Phase des Spieles wird abwechselnd immer ein Stein gesetzt, und zwar auf beliebige Felder. Wenn jeder Spieler seine 12 Steine gesetzt hat, wird im Wechsel mit jeweils einem eigenen Stein gezogen – immer ein Feld weit in gerader oder diagonaler Richtung.

Ziel ist es, einen gegnerischen Stein zu umzingeln, d.h. vier eigene Steine um ihn zu gruppieren. Dabei gibt es zwei Möglichkeiten: Entweder man besetzt die vier Felder, geradlinig (oben, unten, rechts und links) vom gegnerischen Stein oder man besetzt die vier diagonal angrenzenden Felder. Wenn man eine dieser beiden Möglichkeiten schafft, ist der gegnerische Stein umzingelt und darf aus dem Spiel genommen werden. Dieses Umzingeln und Werfen kann bereits in der Anfangsphase des Spieles beim Setzen angestrebt werden.

Gewonnen hat der Spieler, der dem anderen zuerst drei (Variante: vier, fünf oder mehr) Steine geworfen hat.

---

## Glücksspiele

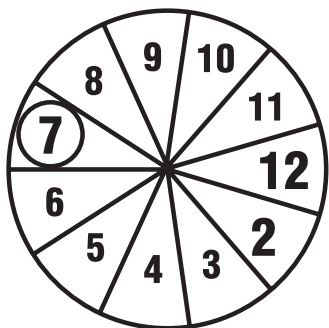
### 356. Glücksrad

**Spieler:** Zwei und mehr

**Material:** Ein Stück Papier und ein Stift  
zum Aufzeichnen des Glücksrades,  
2 Augwürfel, für die Spieler Zähleinheiten  
(Pfennige, Streichhölzer o.ä.)

Vor dem Spiel wird auf einem Stück Papier (je größer, desto übersichtlicher) folgendes Glücksrad gezeichnet. Es enthält 11 Felder, in welche die Zahlen von 2 bis 12





geschrieben werden. Feld 7 kann man besonders herausstellen, denn es ist das Hauptgewinn-Feld.

Zunächst bekommt jeder Spieler die gleiche Menge an Zählleinheiten, z.B. 10 Stück. Dann wird durch Würfeln bestimmt, wer mit dem Spiel beginnen darf.

Jeder Spieler hat einen Wurf mit den beiden Würfeln und erreicht damit ein Ergebnis zwischen 2 und 12.

Wer eine 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10 oder 11 würfelt, muss eine Zählleinheit auf das entsprechende Feld des Glücksrades legen. Wenn aber auf einem dieser Felder schon ein Stück liegt, muss nichts einbezahlt werden, sondern man darf die dort liegende Zählleinheit in seinen Besitz nehmen.

#### Was ist, wenn man eine „7“ würfelt?

Wer eine „7“ würfelt, muss in jedem Fall auf das Feld 7 eine Zählleinheit legen; er darf nichts wegnehmen. Dadurch sammeln sich dort die Zählleinheiten.

#### Was ist, wenn man eine „2“ würfelt?

In diesem Fall hat man „Glück“, denn man darf alle Felder leeren – ausgenommen das Feld 7.

#### Was ist, wenn man eine „12“ würfelt?

Eine „12“ ist der Superwurf! Denn man darf dann die Zählleinheiten von allen Feldern in seinen Besitz nehmen.

**Spielende:** Man kann so lange spielen, bis der erste Spieler keine Zählleinheiten mehr besitzt. Dann ist das Spiel aus. Gewonnen hat dann, wer zu diesem Zeitpunkt die meisten Zählleinheiten besitzt.

Man kann aber auch vereinbaren, dass das Spiel zu Ende ist, wenn ein Spieler eine bestimmte Anzahl von Zählleinheiten erreicht oder überschreitet, z.B. 20 Stück.

## 357. Glücksrad-Lotto

**Spieler:** Zwei und mehr

**Material:** Ein Stück Papier und ein Stift zum Aufzeichnen des Glücksrades, 2 Augenwürfel, für die Spieler Zählleinheiten (Pfennige, Streichhölzer o.ä.)

Glücksrad-Lotto ist eine Variante des normalen Glücksrades (siehe Spiel vorher). Im Gegensatz zum Glücksrad darf man hier aber den Inhalt der Felder 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10 oder 11 nur dann kassieren, wenn auf einem Feld so viele Zählleinheiten liegen, wie es der Zahl des Feldes entspricht. Ein Beispiel: Auf Feld 4 wird so lange eingezahlt, bis dort 4 Zählleinheiten liegen. Wer dann eine „4“ würfelt, darf die 4 Stücke in seinen Besitz nehmen. Alle anderen Regeln stimmen mit denen von „Glücksrad“ überein.

## 358. Domino

**Spieler:** Zwei

**Material:** 28 Domino-Steine

Domino ist eines der bekanntesten Anlegespiele und macht Kindern ebenso viel Spaß wie Erwachsenen. Es gibt unterschiedliche Spielformen und Spielvarianten des Domino. In dieser Spielregel wird die bekannteste Spielform beschrieben, die man zu zweit spielt.

Zuerst werden die 28 Domino-Steine verdeckt aufgelegt und auf dem Tisch gut durchgemischt.

Jeder der beiden Spieler darf sich dann 8 Spielsteine nehmen.

Diese Steine sollte man vor sich aufstellen, jedoch so, dass sie der Gegenspieler nicht sehen kann.

(Man kann sie auch in der Hand halten.)

Der Spieler, der den höchsten Pasch hat, darf mit dem Spiel beginnen. Ein Pasch ist ein Stein mit gleichen Punktzahlen auf beiden Steinhälften.



Derjenige, der mit dem Spiel beginnt, legt seinen Pasch-Stein offen aus und fügt gleich einen zweiten passenden Stein an: Der zweite Stein muss mindestens in der Hälfte, die anliegt, die gleiche Punktzahl aufweisen, wie der Pasch-Stein, an den angelegt wird.

Das Beispiel verdeutlicht dies und zeigt zwei Anlegemög-



lichkeiten – waagrecht oder rechtwinkelig.

Der Gegenspieler, der jetzt an der Reihe ist, hat damit zwei Möglichkeiten, einen passenden Stein innerhalb seiner 8 Steine zu finden, den er anlegen kann. Denn die beiden aneinanderliegenden Steine weisen zwei offene Enden auf – und nur an diese offenen Enden darf man anlegen. Besitzt der Gegenspieler einen passenden Stein, so darf er ihn anlegen. Besitzt er keinen passenden Stein, dann muss er aus den restlichen Steinen, die verdeckt in der Mitte liegen, einen Stein aufnehmen. Wenn auch der aufgenommene Stein nicht passt, muss weiter „gekauft“ werden, bis ein Stein aufgenommen wird, den man anlegen kann.

Dabei gilt folgende Regel:

Es darf von den aufgenommenen Steinen kein Stein zurückgelegt werden und es darf auch nur ein Stein angelegt werden, auch wenn nach dem passenden Stein plötzlich weitere Steine aus der Hand angelegt werden

könnten. So darf im Wechsel jeder der beiden Spieler jeweils einen Stein anlegen, wodurch die Domino-Schlange immer länger wird. Das Spiel geht so lange weiter, bis entweder ein Spieler alle Steine, die er auf der Hand hat, anlegen konnte oder bis keiner der Spieler mehr anlegen kann (und auch keine restlichen Steine mehr in der Mitte liegen). Gewonnen hat der Spieler, der alle Steine anlegen konnte, bzw. – wenn das nicht der Fall ist – derjenige, der auf der Hand die Steine mit der geringsten Gesamtpunktzahl aufweist. Pasch-Steine dürfen dabei nur einfach gezählt werden.

---

## 359. Domino ohne Kaufen

**Spieler:** Zwei  
**Material:** 28 Domino-Steine

Hier handelt es sich um eine schnellere Domino-Partie, denn wenn jeder Spieler seine acht Steine genommen hat, kann er nicht mehr nachkaufen. Das heißt: Er darf nach dem Anlegen keine Steine mehr aus dem „Pott“ nehmen. Ansonsten wird gespielt, wie bei Domino. Bei dieser Domino-Variante kommt es selten vor, dass ein Spieler alle seine Steine anlegen kann. Häufiger ist es, dass das Spiel dadurch beendet wird, dass ein Spieler nicht mehr anlegen kann und deshalb passen muss. Der Gegenspieler hat dann gewonnen.

---

## 360. Halma

**Spieler:** Zwei oder drei  
**Material:** Pro Spieler 15 Halmakegel, Spielplan „Halma“

### **Das Spiel zu zweit** **Spielvorbereitung:**

Jeder Spieler bekommt die 15 Spielfiguren in seiner Farbe und stellt sie auf die 15 schwarzen Punkte der Sternspitze, welche dieser Farbe entspricht. Die Sternspitze gegenüber hat dieselbe Farbe, ist zu Beginn jedoch unbesetzt.

Der jüngere der beiden Spieler darf beginnen.

### **Spielziel:**

Es geht darum, so schnell wie möglich die eigenen 15 Figuren auf die freie, gegenüberliegende Sternspitze zu bekommen. Wer dies als erster schafft, gewinnt das Spiel.

### **Spielverlauf:**

Beim Halma-Spiel ziehen die Spieler immer im Wechsel eine eigene Figur.

### **Das Ziehen**

Eine Figur wird normalerweise um einen Punkt vorwärts, seitwärts oder rückwärts bewegt, wobei der Punkt auf den man zieht, unbesetzt sein muss.

Als Punkte gelten gleichermaßen die schwarzen Punkte der Spitzen und die weißen Punkte des Feldes.

### **Das Springen**

Eine Figur kann – statt eines einfachen Zuges – auch über eine eigene oder fremde Figur springen, wenn sich eine solche Figur direkt neben der eigenen Figur befindet und der Punkt in gerader Linie dahinter frei ist. Denn auf diesem freien Punkt landet man nach dem Sprung. Auf diese Weise können auch mehrere eigene oder fremde Figuren übersprungen werden. Es gehört sogar zur Taktik des Halma-Spieles, sich solche Sprung-Wege geschickt

anzulegen, um darüber die eigenen Figuren so weit wie möglich zu bewegen. Manchmal geht ein solcher Sprung im Zickzack seitwärts oder sogar rückwärts über das Feld, um schließlich den gewünschten Zielpunkt zu erreichen.

### **Weitere Regeln:**

1. Gegnerische Spielfiguren werden nicht geworfen.
2. Wer nicht springen kann, zieht ganz normal.

### **Spielende:**

Das Spiel ist zu Ende, wenn ein Spieler seine 15 Figuren in seine gegenüberliegende Sternspitze gebracht hat. Der betreffende Spieler hat dann gewonnen.

### **Das Spiel zu dritt**

Die Spielregeln beim Spiel zu dritt sind dieselben, wie beim Spiel zu zweit. Jeder Spieler bekommt 15 Spielfiguren, platziert sie in einer farbgleichen Sternspitze und versucht sie, durch geschicktes Ziehen und Springen so schnell wie möglich auf seine gegenüberliegende Spitze zu bringen. Lustig ist das Spiel zu dritt deshalb, weil in der Mitte des Spielplanes gleich drei verschiedenfarbige Figuren zusammentreffen, was zu turbulenten Sprung-Wegen führt.

---

## 361. Das Flohspiel

**Spieler:** Zwei bis vier  
**Material:** Floh-Becher, pro Spieler 1 großer Floh-Chip und 4 kleine Floh-Chips in der gleichen Farbe

Das Flohspiel geht am besten, wenn man es auf einem Tisch spielt, auf dem eine Tischdecke liegt.

Der Floh-Becher wird in die Mitte des Tisches gestellt. Jeder Spieler hat vor sich den großen und die 4 kleinen Floh-Chips liegen. Der jüngste Spieler darf beginnen. Er legt einen kleinen Floh-Chip in beliebiger Entfernung zum Floh-Becher auf den Tisch, nimmt dann seinen großen Floh-Chip und versucht mit ihm den kleinen in den Floh-Becher zu schnippen.

Dazu drückt man mit dem einen Floh-Chip am Rand den anderen geschickt nach unten, bis dieser wegspringt. Beim Schnippen ist ein gewisses Maß an Übung und Fingerspitzengefühl nötig, um einen Chip in den Becher zu befördern.

Im Spiel hat jeder Spieler nur einen Versuch, wenn er an der Reihe ist. Erreicht ein geschnippter Chip sein Ziel nicht, ist der nächste Spieler an der Reihe.

### **Wichtig:**

Ein Chip, der das Ziel nicht erreichte, bleibt zunächst an der Landungsstelle liegen und muss von dort aus neu geschnippt werden. Der Spieler hat also die Wahl, einen neuen Chip ins Spiel zu bringen oder einen liegenden zu verwenden, wenn er an der Reihe ist. Schnippt man einen Floh-Chip in den Becher, so darf man einen weiteren Versuch starten.

### **Einen fremden Floh-Chip erbeuten**

Wer mit einem eigenen Chip einen fremden Chip (der auf dem Spielfeld liegt) so trifft, dass er teilweise oder ganz auf ihm liegen bleibt, darf den fremden Chip in Besitz nehmen. Damit werden andere Spieler geschwächt. Der eigene Chip bleibt an der betreffenden Stelle liegen.

### **Mit dem großen Floh-Chip spielen**

Auch der große Floh-Chip darf in den Floh-Becher geschneippt werden. Da man hierfür jedoch einen zweiten Chip braucht, kann man alle fünf eigenen Chips nur ins Ziel bringen, wenn man während des Spieles einen gegnerischen Chip erbeuten konnte.

**Spielende**

Das Spiel ist zu Ende, wenn keiner der Spieler mehr eigene Chips auf dem Spielfeld liegen oder auf der Hand hat, die er ins Ziel befördern könnte. Wer dann die meisten eigenen Chips in den Floh-Becher gebracht hat, ist der Gewinner.

**Variante für ein kürzeres Spiel**

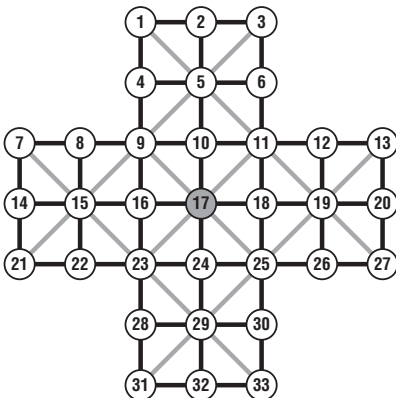
Man spielt ohne „Erbeuten“. Das Spiel ist dann zu Ende, wenn der erste Spieler vier Chips in den Becher gebracht hat. Der betreffende Spieler hat dann gewonnen.

**362. Solitär**

**Spieler:** Ein Spieler  
**Material:** Spielplan „Solitär“, 32 Halma-Kegel (Farbe egal)

Der Solitär-Plan wird aufgelegt. Dann werden von 33 Punkten des kreuzförmigen Spielfeldes 32 Punkte mit den Halma-Kegeln besetzt. Das mittlere Feld (auf der Abbildung der Spielregel das Feld Nr. 17) bleibt frei. Die Aufgabe für den Spieler besteht nun darin, durch Überspringen einer Figur die übersprungene Figur zu schlagen und aus dem Spiel zu nehmen. Zum Schluss darf nur noch eine Figur übrigbleiben – und diese Figur soll zusätzlich auch noch auf dem mittleren Feld zum Stehen kommen. Keine leichte Aufgabe!

Wie darf man mit den Figuren springen? Immer in gerader Richtung – also waagrecht oder senkrecht. Niemals diagonal (schräg). Beim Springen muss grundsätzlich eine andere Figur überspringen und damit geschlagen (aus dem Spiel genommen) werden. Man darf niemals einfach nur von einem Punkt zum anderen ziehen, ohne eine Figur zu überspringen! Man kann sich vorstellen, wie viele Lösungen möglich sind. Wir zeigen hier eine Lösung. Die Punkte auf dem Spielplan-Schema sind – im Gegensatz zu den Punkten des Spielplanes – durchnummeriert.



Die beiden Zahlen, mit denen ein Spielzug dargestellt wurde, geben immer an, von welchem Punkt zu welchem gesprungen wurde. Zwischen den beiden angegebenen Punkte befindet sich jeweils die geschlagene Figur. Spielen Sie die Partie einfach einmal nach!

- 15 – 17, 28 – 16, 21 – 23, 7 – 21, 16 – 28,
- 31 – 23, 24 – 22, 21 – 23, 26 – 24, 23 – 25,
- 32 – 24, 24 – 26, 33 – 25, 26 – 24, 12 – 26,
- 27 – 25, 13 – 27, 24 – 26, 27 – 25, 10 – 12,
- 25 – 11, 12 – 10, 3 – 11, 10 – 12, 8 – 10, 1 – 9,
- 9 – 11, 2 – 10, 17 – 5, 12 – 10, 5 – 17.

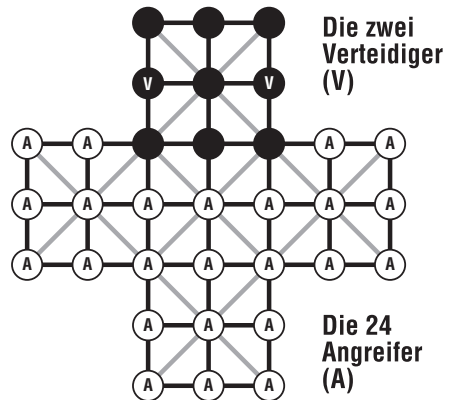
**363. Festung**

**Spieler:** Zwei Spieler  
**Material:** Spielplan „Solitär“, 2 gelbe, 12 rote und 12 blaue Halmakegel

**Ziel des Spieles:** Ziel des Angreifers ist es, die „Festung“ zu erobern. Ziel des Verteidigers ist es, die Angreifer so zu dezimieren, dass diese die Festung nicht ganz besetzen können.

**Spielvorbereitung und Spielverlauf**

Ein Spieler ist der Verteidiger. Er bekommt die beiden gelben Spielfiguren und postiert sie auf zwei beliebige der neun Punkte (in der Abb. schwarz) eines Viereckes des kreuzförmigen Solitär-Spielplanes. Dieses Viereck aus neun Punkten ist im Laufe des Spieles die „Festung“. Der andere Spieler ist der Angreifer. Er besetzt mit den insgesamt 24 roten und blauen Spielfiguren alle Punkte – außer denen der „Festung“ (in der Abb. weiß).



Der Angreifer beginnt mit dem Spiel. Er darf immer nur eine Figur bewegen und zwar von einem Punkt zum nächsten. Dabei gilt: Er darf nur vorwärts ziehen – entlang der senkrechten oder diagonalen Linien. Eine Angreiferfigur darf nie rückwärts gezogen werden! Auch die beiden Verteidigerfiguren ziehen von Punkt zu Punkt. Sie dürfen sich jedoch auf allen Linien vor-, rück- und seitwärts bewegen. Der Verteidiger schlägt eine gegnerische Figur, indem er diese überspringt, wenn der Punkt direkt dahinter (in gerader Linie) frei ist. Er kann sogar mehrere Figuren in einem Zug schlagen, wenn jeweils dahinter der Punkt frei ist. Dabei darf auch im Zickzack gesprungen werden.

Figuren des Angreifers, die geschlagen wurden, werden aus dem Spiel genommen. Da es das Ziel des Agreifers ist, die neun Punkte der „Festung“ zu besetzen, ist es sinnvoll, wenn der Verteidiger immer wieder in seine „Festung“ zurückkehrt. Normalerweise darf der Angreifer nicht schlagen. Es gibt jedoch eine Ausnahme: Der Angreifer darf eine Verteidigerfigur schlagen, also aus dem Spiel nehmen, wenn der Verteidiger eine Schlagmöglichkeit versäumt hat. Dieses Schlagen gilt dann auch nicht als Zug!

#### **Spielende:**

Der Angreifer muss versuchen, die Verteidigerfiguren aus dessen „Festung“ zu verdrängen, damit er die neun Punkte mit eigenen Figuren besetzen kann. Gelingt ihm das, hat er gewonnen. Der Verteidiger gewinnt, wenn er mindestens noch eine Figur in der „Festung“ halten kann, während der Angreifer nur noch 8 Spielsteine besitzt.

## **Weitere Würfelspiele mit Augwürfeln**

### **364. Mini-Street (Mini-Straße)**

**Spieler:** Zwei und mehr  
**Material:** 2 Augwürfel, eine bestimmte Menge an Zählleinheiten (Pfennige, Chips, Streichhölzer o.ä.), z.B. 50 Stück oder mehr

In die Mitte des Tisches kommen alle Zählleinheiten in den „Pott“, z.B. 50 Stück. Jeder Spieler hat nun reihum sechs Würfe mit den beiden Würfeln **gleichzeitig**. Dabei wird jedoch immer nur ein Wurf gezählt, bei dem die beiden Würfel Werte zeigen, die numerisch aufeinander folgen, z.B. „3“ und „4“ oder „5“ und „6“ oder „1“ und „2“ usw. Eine solche Kombination ist nämlich eine „**Mini-Street**“. Der Spieler darf sich für jede „Mini-Street“ eine Zählleinheit aus dem Pott nehmen. Wenn ein Spieler seine sechs Würfe absolviert hat, ist der nächste Spieler an der Reihe. Das Spiel ist zu Ende, wenn keine Zählleinheiten mehr im Pott sind. Wer zu diesem Zeitpunkt die meisten Einheiten besitzt, hat gewonnen, denn er hat die meisten „Mini-Streets“ gewürfelt.

### **365. Knipser**

**Spieler:** Zwei und mehr  
**Material:** 1 Augwürfel, Notizzettel und Stift zum Notieren der Ergebnisse

Zuerst muss erklärt werden, was ein Spieler mit einem Würfel macht, wenn er ihn „**knipst**“: Er schnalzt seinen Zeigefinger gegen die Oberkante des Würfels, der vor ihm auf dem Tisch liegt. Dabei muss der Würfel springen und über den Tisch rollen. Die gegenüber sitzenden Spieler dürfen den Würfel von ihren Händen abprallen lassen, wenn er zu scharf „gefliegen“ kommt. Wenn der Würfel nicht springt, gilt der „Wurf“ nicht. Vor Spielbeginn wird eine Tabelle mit den Namen der

Spieler angefertigt. Dann darf reihum jeder Spieler einmal „knipen“. Nur wenn der Wurf gültig ist, wird das Würfelergbnis in die Tabelle eingetragen. Die Ergebnisse werden dann Runde für Runde aufaddiert. Gewonnen hat, wer zuerst die magische Zahl 44 erreicht oder überschreitet. (Man kann aber auch andere Zielzahlen vereinbaren.)

### **366. Krebsgang**

**Spieler:** Zwei und mehr  
**Material:** 1 Augwürfel, Notizzettel und Stift zum Notieren der Ergebnisse

Man sagt über den Krebs, dass er einen Schritt vorwärts und zwei Schritte rückwärts gehen würde. Beim Würfelspiel „Krebsgang“ ist das genauso. Zuerst wird eine Tabelle mit den Namen der Spieler angefertigt. Dann bekommt jeder Spieler als Start-Punktzahl 30 Punkte gutgeschrieben. Jetzt hat jeder Spieler drei Würfe, die er nacheinander ausführt. Der erste Wurf wird der Start-Punktzahl von 30 Punkten **hinzugezählt**, die beiden anderen Würfe werden davon wieder **abgezogen**. Die Spielrunde rechnet gemeinsam mit. Das erreichte Ergebnis, das meist niedriger als 30 ist, wird dem Spieler als Zwischenstand für die erste Runde in der Tabelle notiert. Dann ist der nächste Spieler mit seinen drei „Krebsgang“-Würfeln an der Reihe. Wenn die erste Runde vorbei ist, kommt die zweite Runde, bei der die drei Würfe in der beschriebenen Weise vom letzten Zwischenergebnis aus berechnet werden und das neue Zwischenergebnis für jeden Spieler notiert wird. So werden insgesamt **8 Runden** gespielt. Wer zum Schluss das höchste Ergebnis hat, hat gewonnen. Ein Spieler, der bei seinem „Krebsgang“ unter null gerät, muss ausscheiden. **Varianten:** Man kann die Zahl der Runden erhöhen oder erniedrigen.

### **367. Rechenmeister**

**Spieler:** Zwei und mehr  
**Material:** 2 Augwürfel, Notizzettel und Stift

Auf dem Zettel schreibt man unter dem Namen jedes Spielers die Zahlen 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 15, 16, 18, 20, 24 und 36. Aufgabe der Spieler ist es, die Zahlen alle zu streichen. Wann darf man eine Zahl streichen? Wenn man durch Addition oder durch Multiplikation der beiden Würfel das entsprechende Ergebnis erreicht. Jeder Spieler hat einen Wurf mit beiden Würfeln, wenn er an der Reihe ist. Die Zahlen von 2 bis 12 erreicht man durch Addition, die übrigen Zahlen bekommt man durch Multiplikation. Wenn man keine passenden Würfelwerte wirft, wird auch keine Zahl gestrichen. Wer zuerst alle Zahlen gestrichen hat, gewinnt das Spiel. Er ist der große „Rechenmeister“.

### **368. Kreuze löschen**

**Spieler:** Zwei und mehr  
**Material:** 2 Augwürfel, für jeden Spieler einen Notizzettel und Stift

Jeder Spieler malt auf seinen Notizzettel vor Beginn des Spieles 25 Kreuze. Reihum hat jeder Spieler jeweils einen Wurf mit beiden Würfeln. Nach seinem Wurf darf er von

seinen Kreuzen so viele löschen, wie er als Augensumme der beiden Würfel geworfen hatte. Bei einem Ergebnis von „7“ darf der Spieler demnach 7 Kreuze löschen. Interessant wird es zum Schluss, wenn man nur noch wenige nicht gelöschte Kreuze hat. Denn wenn dann die Würfelsumme höher ist als die Anzahl der Kreuze, muss man die Differenz wieder dazumalen.

**Ein Beispiel:** Es stehen noch 5 Kreuze. Der Spieler wirft aber eine „9“. Die Differenz beträgt 4. Er kann jetzt die 5 Kreuze streichen, muss aber anschließend wieder 4 Kreuze neu malen. (Man kann das verkürzen, indem man nur ein Kreuz streicht!) Gewonnen hat, wer als erster alle Kreuze exakt löschen konnte.

---

## 369. Blaue Augen

**Spieler:** Zwei und mehr  
**Material:** 3 Augenzwürfel, Notizzettel und Stift zum Notieren der Ergebnisse

Zuerst wird eine Tabelle mit den Namen der Spieler erstellt, in welche die Ergebnisse eingetragen werden. Reihum hat nun jeder Spieler einen Wurf mit allen drei Würfeln gleichzeitig. Dabei werden jedoch nur die „blauen Augen“ gezählt – das sind die geraden Zahlen 2, 4 oder 6. Wer nach 10 Runden das höchste Ergebnis hat, ist der Gewinner.

---

## 370. Graue Augen

**Spieler:** Zwei und mehr  
**Material:** 3 Augenzwürfel, Notizzettel und Stift zum Notieren der Ergebnisse

Dieses Spiel ist eine Variante von „Blaue Augen“ mit dem Unterschied, dass hier nur die ungeraden Zahlen „1, 3 und 5“ (die „grauen Augen“) zählen.

---

## 371. Sequenzen

**Spieler:** Zwei und mehr  
**Material:** 3 Augenzwürfel, Zählleinheiten (Chips, Streichhölzer oder Pfennige) in genügender Menge

Zunächst kommen in den Pott alle Zählleinheiten, z.B. 50 Stück. Jeder Spieler hat 1 bis 3 Würfe. Im ersten Wurf wird mit allen drei Würfeln geworfen. Beim zweiten oder dritten Wurf kann man passende Würfel „stehen“ lassen. Man muss auch nicht alle drei Würfe ausführen, wenn man schon nach einem oder zwei Würfeln ein gutes Ergebnis erzielt.

### Worum geht es bei „Sequenzen“?

Es geht darum, eine Zahlenfolge zu erreichen, die numerisch aufeinanderfolgt. Es gibt vier Möglichkeiten, nämlich 1–2–3 oder 2–3–4 oder 3–4–5 oder 4–5–6, wobei die letzte Sequenz die höchste ist.

Jeder Spieler, der eine Sequenz erreichte, darf sich aus dem Pott so viele Einheiten nehmen, was sein höchster Einzelwürfel zeigte. Bei der Sequenz „2–3–4“ darf man also 4 Einheiten nehmen.

Natürlich kommt es auch vor, dass man gar keine Sequenz schafft. Dann bekommt man auch keine Zählleinheiten.

Wenn alle Einheiten aus dem Pott verteilt sind, ist das Spiel zu Ende. Der Spieler mit den meisten Zählleinheiten hat gewonnen.

---

## 372. Bierdeckel-Turm

**Spieler:** Zwei bis sechs  
**Material:** 3 Augenzwürfel, eine genügende Anzahl von Bierdeckel (Bierfilzen)

In der Mitte des Tisches wird ein Turm aus vielen Bierfilzen gebaut. Dann bestimmt jeder Spieler für sich eine Würfelzahl (1, 2, 3, 4, 5 oder 6), die nur für ihn gilt. Spieler A nimmt z.B. die Zahl 2, Spieler B nimmt die Zahl 6 usw.

Nun wird reihum mit allen drei Würfeln gleichzeitig gewürfelt. Nach jedem Wurf muss jeder Spieler so viele Bierfilze vom Turm in seinen Besitz nehmen, wie in dem Wurf seine „Zahl“ vorkommt. Bei dem Wurf „2–2–6“ muss Spieler A zwei Filze, Spieler B ein Filz nehmen, während die anderen Spieler nichts nehmen müssen. Wenn alle Bierdeckel verteilt sind, wird die Sache umgedreht, und die Spieler dürfen nach dem gleichen Prinzip ihre Bierfilze wieder loswerden (der Turm wird stufenweise wieder aufgebaut). Wer als letzter noch Bierfilze besitzt, ist der Verlierer des Spieles.

---

## 373. Gleichpasch

**Spieler:** Zwei und mehr  
**Material:** 3 Augenzwürfel, Notizzettel und Stift zum Notieren der Ergebnisse

Reihum hat jeder Spieler drei Würfe mit den 3 Würfeln. Passende Würfel darf man stehen lassen. Man muss auch nicht alle drei Würfe machen, wenn der Wurf schon früher perfekt ist. **Ziel** des Spieles ist es, möglichst einen Zweier- oder Dreierpasch zu erreichen, denn nur solche Pasche zählen. Bei einem Zweierpasch zählt der Würfelwert doppelt, bei einem Dreierpasch dreifach. Beispiele: Der Wurf „2 – 2 – 5“ enthält den Zweierpasch mit dem Würfelwert „2“. Er zählt doppelt = 4. Der Wurf 5 – 5 – 5 ist ein Dreierpasch mit dem Würfelwert „5“. Er zählt dreifach = 15. Der Wurf 2 – 3 – 4 enthält keinen Pasch und zählt auch nichts. Die Ergebnisse der Spieler werden in einer Tabelle Runde für Runde notiert. Wer nach einer vorher vereinbarten Anzahl von Runden die höchste Gesamtsumme besitzt, hat gewonnen.

---

## 374. Hoher Türke

**Spieler:** Zwei und mehr  
**Material:** 3 Augenzwürfel, Notizzettel und Stift zum Notieren der Ergebnisse

Jeder Spieler hat einen Wurf mit den 3 Würfeln. Die Augenzahlen von 2 Würfeln werden miteinander multipliziert und durch den Wert des 3. Würfels dividiert. **Beispiele:** Spieler A wirft 3 – 4 – 6. Er multipliziert  $4 \times 6 = 24$ . Dann dividiert er  $24 : 3 = 8$ .

Spieler B wirft 5 – 3 – 2. Er multipliziert  $5 \times 3 = 15$ . Dann dividiert er  $15 : 2 = 7,5$ . Das erreichte Ergebnis wird in eine Tabelle mit den Namen der Spieler eingetragen. Wer nach einer vorher vereinbarten Anzahl von Runden die höchste Gesamtsumme erzielt, hat gewonnen.

Hinweis: Wenn die Division nicht aufgeht, nur auf eine Stelle nach dem Komma runden!

## 375. Beelzebub

**Spieler:** Zwei und mehr

**Material:** 4 Augenwürfel, Notizzettel und Stift zum Notieren der Ergebnisse

Vor dem Spiel wird einer der vier Würfel mit einem Bleistift grau eingefärbt. (Noch einfach wäre es, wenn man statt des gekennzeichneten Würfels zu Hause einen andersfarbigen Würfel hätte.) Dieser besondere Würfel ist der „Beelzebub“ und spielt gegen die anderen drei Würfel. Nun wird eine Tabelle mit den Namen der Spieler erstellt, in welche die Rundenergebnisse eingetragen werden. Dann beginnt das Spiel.

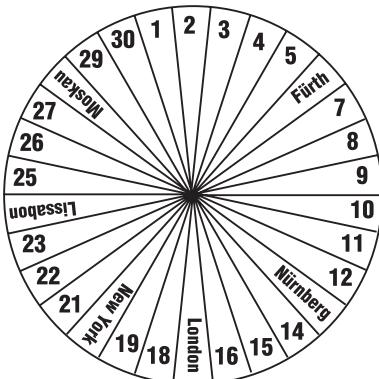
Jeder Spieler hat einen Wurf mit den vier Würfeln gleichzeitig. Dabei werden die drei normalen Würfel zusammengezählt und von dieser Summe wird der „Beelzebub“ abgezogen. Das erreichte Ergebnis wird dem Spieler in die Tabelle eingetragen. Sollte der „Beelzebub“ einen höheren Wert haben als die anderen drei Würfel zusammen, wird dennoch nur eine „0“ eingetragen. Wer nach 5 (10 oder mehr) Runden das höchste Gesamtergebnis erreicht hat, ist der Gewinner.

## 376. Weltreise

**Spieler:** Zwei und mehr

**Material:** 1 Augenwürfel, Stift und Papier, für jeden Spieler einen andersfarbigen Halmkegel und die gleiche Anzahl Zählleinheiten (Pfennige, Streichhölzer, Chips o.ä.)

Auf das Papier wird zunächst ein Kreis gezeichnet, der in 30 Felder eingeteilt wird und von 1 bis 30 durchnummeriert wird. Statt Zahlen bekommen allerdings einige Felder Städtenamen.



Dann stellt jeder Spieler seine Spielfigur auf das Feld 1. Durch Würfeln um die höchste Zahl wird der Spieler bestimmt, der mit der „Weltreise“ beginnen darf. Reihum hat jeder Spieler einen Wurf mit dem Würfel und zieht dann mit seiner Figur um so viele Felder weiter, wie er Augen geworfen hat. Kommt man auf einem Feld zu stehen, auf dem bereits eine andere Figur steht, wird diese geworfen und wieder auf Feld 1 zurückgestellt. **Was ist, wenn man auf einem Städte-Feld zu stehen kommt?**

In diesem Fall muss man eine Runde aussetzen, um „die Stadt kennenzulernen“. (Man kann vorher auch vereinbaren, dass man dann eine bestimmte Anzahl von Feldern

zurückgehen muss.)

Das 30. und letzte Feld des Rundkurses muss mit einem direkten Wurf erreicht werden. Wer das nicht schafft, muss die geworfene Augenzahl wieder rückwärts ziehen. Gewonnen hat, wer das 30. Feld als erster erreicht.

## 377. Die Reise nach Amerika

**Spieler:** Zwei und mehr

**Material:** 5 Augenwürfel, evt. Notizzettel und Stift zum Notieren der Ergebnisse, Würfelbecher

Das Spiel hat zwei Teile: Zuerst die Reise nach Amerika, dann die Rückreise aus Amerika.

### 1. Die Reise nach Amerika

Jeder Spieler, der an der Reihe ist, hat die Aufgabe, alle Würfelwerte von 1 – 5 zu bekommen.

Dazu darf er so oft würfeln, bis die Würfel in der Reihenfolge 1 – 2 – 3 – 4 – 5 liegen. Im ersten Wurf würfelt der Spieler mit allen 5 Würfeln gleichzeitig. Passende Würfel lässt er stehen und würfelt mit den verbleibenden Würfeln weiter. Die Spielrunde zählt gemeinsam die Anzahl der erforderlichen Würfe mit und notiert sie unter dem Namen des Spielers auf einem Zettel. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe usw. Wenn alle Spieler die „Reise nach Amerika“ hinter sich haben, kommt die Rückreise.

### 2. Die Rückreise aus Amerika

Das Würfelprinzip ist das gleiche wie oben, nur dass man jetzt die Reihenfolge 6 – 5 – 4 – 3 – 2 würfeln muss. Auch hier wird für jeden Spieler die Anzahl der erforderlichen Würfe notiert.

Zum Schluss addiert jeder Spieler seine beiden Ergebnisse. Wer die **niedrigste** Summe besitzt, hat das Spiel gewonnen.

## Weitere Kartenspiele mit dem Skatblatt

### 378. Elfern

**Spieler:** Zwei oder drei

**Material:** Skatblatt und für die Spieler genügend Zählleinheiten (Chips, Pfennige, Streichhölzer)

„Elfern“ kann man zu zweit oder zu dritt spielen. Man braucht dazu das Skatblatt mit 32 Karten. Der Spieler, der die Karten nach dem Mischen ausgibt, verteilt an jeden Spieler dreimal zwei Karten, so dass jeder Spieler 6 Karten besitzt. Der Rest der Karten kommt als verdeckter Stapel auf den Tisch. Es handelt sich um ein Spiel, bei dem reihum jeder Spieler eine Karte ausspielt, wobei die höchste Karte sticht. Gewertet werden in den Stichen aber nur die Bildkarten (Asse, Könige, Damen und Buben) sowie die Zehn von jeder Farbe. Insgesamt sind demnach im Spiel 20 Karten, die gewertet werden. Ein Spieler gewinnt, wenn er mindestens 11 solcher Karten am Ende in seinen Stichen hat. Daher der Name „Elfern“.

Das Spiel selbst geht so: Der erste Spieler bringt die erste Karte, dann spielen alle weiteren Spieler der Reihe nach eine Karte offen aus. Trumpf gibt es nicht, es muss auch weder Farbe bedient werden, noch muss überstochen werden. Folgende Reihenfolge gilt:

Kreuz Ass, dann Pik-Ass, Herz-Ass und Karo-Ass, dann folgen die Könige, die Damen, die Buben und die

Zehner und schließlich die Neuner, Achter und Siebener. Gestochen wird immer nur innerhalb der Farbe, d.h. ein Pik-König sticht nicht einen Kreuz-Buben, sondern nur einen Pik-Buben, wird selbst aber von der Pik-Ass gestochen usw.

Nach jedem Stich nimmt jeder Spieler vom Talon eine neue Karte auf. (Bei drei Spielern bekommt der letzte Spieler keine Karte mehr!)

Wenn alle Karten des Talons verteilt sind, muss Farbe bedient werden.

Bei zwei Spielern hat der Spieler gewonnen, der 11 oder mehr Stiche gemacht hat. Er bekommt vom Verlierer einen vorher festgelegten Betrag an Zählheiten.

Bei 15 Stichen erhält er den doppelten Betrag, bei 20 Stichen den dreifachen Betrag.

Bei drei Spielern gewinnt der Spieler mit den meisten Stichen und gewinnt von den beiden Verlierern deren Beitrag.

### 379. Verirrter König

**Spieler:** Zwei und mehr

**Material:** 32er 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 Asses 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.

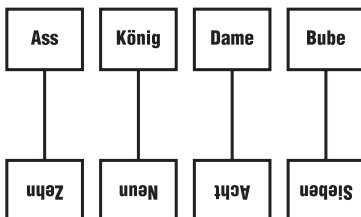
### 380. Meine Tante – Deine Tante

**Spieler:** Zwei und mehr

**Material:** 32er Skatblatt, ein Blatt Papier und einen Stift zum Zeichnen des einfachen Setzbrettes, für jeden Spieler eine genügende Anzahl von Zählheiten (Chips, Pfennige, Streichhölzer)

Zuerst wird ein Bankhalter bestimmt, der auf das Blatt Papier das abgebildete Setzbrett zeichnet.

Für jedes Spiel können dann alle Spieler – mit Ausnahme



des Bankhalters – auf beliebige der acht Setz-Felder beliebig viele Chips setzen.

Dann mischt der Bankhalter die Karten und deckt anschließend nacheinander die beiden obersten Karten auf. Die erste davon legt er links hin und sagt „Meine Tante“ und kassiert dann die Chips, die auf dem Feld liegen, das der gezogenen Karte entspricht. Die zweite Karte legt er rechts hin und sagt „Deine Tante“. Dabei zahlt er so viele Chips aus, wie auf dem Feld liegen, das der zweiten Karte entsprechen. So geht es weiter mit „Meine Tante – Deine Tante“.

**Wichtig:** Vor jedem Aufdecken von zwei Karten können die Spieler ihre Einsätze erhöhen bzw. neu machen, falls ein Feld abgeräumt wurde. Wer gewonnen hatte, darf seinen Einsatz kassieren.

Die letzte Karte des Kartenstapels wird nicht mehr aufgedeckt.

Wenn alle Karten (bis auf die letzte) aufgedeckt sind, wird ein neuer Bankhalter bestimmt.

**Hinweis:** Werden beim Aufdecken zwei gleiche Karten aufgedeckt (z.B. zwei Könige), dann gewinnt immer der Bankhalter.

### 381. Schnipp, Schnapp, Schnurr

**Spieler:** Zwei und mehr

**Material:** 32er Skatblatt

Ein lustiges und altbekanntes Kartenspiel. Die Karten werden gemischt und gleichmäßig an die Spieler verteilt. Der Rest der Karten kommt in einem verdeckten Stapel auf den Tisch. Vor dort müssen die Spieler jeweils die oberste Karte ziehen, wenn es im Spiel nicht mehr weitergeht, weil eine bestimmte Karte fehlt.

Der Spieler, der die Karo-Sieben besitzt, darf mit dem Spiel beginnen. Hat diese Karte kein Spieler, beginnt die Herz-Sieben. Ist auch diese auf keiner Hand, beginnt die Pik-Sieben. Hat auch diese keiner, beginnt die Kreuz-Sieben. Ist kein Siebener im Spiel, muss reihum so oft gezogen werden, bis einer eine Sieben hat.

Gehen wir davon aus, dass man mit der Karo-Sieben beginnt. Der Spieler, der sie hat, legt sie offen auf den Tisch und sagt dazu „**Schnipp**“. Nun muss als nächste Karte die Karo-Acht darauf gelegt werden. Wer sie hat, legt sie auf die Karo-Sieben und sagt „**Schnapp**“. Nun folgt die Karo-Neun. Wer sie ablegen kann, sagt dabei „**Schnurr**“. Es folgt die Karo-Zehn, wobei der Spieler „**Basilorum**“ sagt. Schließlich kommt als Abschluss der Karo-Bube obendrauf und der entsprechende Spieler ruft „**Burr**“. Diese **Fünfer-Serie** ist nun fertig und wird umgedreht. Es geht weiter mit der Karo-Dame, die der Spieler offen auflegt, der sie hat. Er sagt dabei wieder „**Schnipp**“. Darauf kommt der Karo-König („**Schnapp**“) und schließlich das Karo-Ass („**Schnurr**“). Damit ist die **Dreier-Serie** in Karo auch fertig und wird umgedreht.

Der Spieler mit der Herz-Sieben darf eine neue Fünfer-Serie in Herz beginnen. Ist die Herz-Sieben noch nicht im Spiel, beginnt die Pik-Sieben bzw. Kreuz-Sieben. So wird immer – mit den entsprechenden Worten begleitet – in jeder Farbe zuerst die Fünfer- und dann die Dreier-Serie abgelegt. Dabei müssen die Spieler reihum immer dann eine Karte vom Stapel ziehen, wenn die entsprechende Karte bei keinem Spieler auf der Hand ist.

Das Spiel ist zu Ende, wenn der erste Spieler keine Karten mehr auf der Hand hat.

Der betreffende Spieler hat gewonnen.

## 382. Fünf dazu!

**Spieler:** Zwei bis vier

**Material:** 32er Skatblatt, ein Blatt Papier und Stift

Bei „Fünf dazu“ geht es darum, so viele Stiche wie möglich zu machen, wobei nur die Anzahl der Stiche gezählt wird und nicht der Wert der Stiche.

Vor dem Spiel wird eine Tabelle mit den Namen der Spieler erstellt. In diese Tabelle werden jedem Spieler **15 Punkte** als Vorgabe eingetragen.

Nun beginnt das Spiel. Die Rangfolge der Karten für das Stechen ist folgende: Ass, Zehn, König, Dame, Bube, Neun, Acht, Sieben. Trumpf gibt es bei diesem Spiel nicht. Jeder Spieler bekommt vom Geber fünf Karten. Der Rest der Karten kommt zur Seite. (Bei jedem neuen Spiel werden aber immer wieder alle 32 Karten gemischt.) Der erste Spieler spielt eine Karte offen aus. Die anderen Spieler müssen Farbe zugeben und auch überstechen, wenn sie können. Wer die ausgespielte Farbe nicht besitzt, kann eine beliebige Karte abwerfen. Das Ziel aller Spieler ist es, möglichst viele Stiche zu machen. Wenn alle fünf Karten ausgespielt sind, zählt jeder Spieler seine Stiche. Pro Stich wird ihm von seinen 15 Vorgabe-Punkten je 1 Punkt abgezogen und das neue Zwischenergebnis als Vorgabe für das nächste Spiel in der Tabelle notiert.

**Beispiel:** Ein Spieler machte 3 Stiche. Er darf von den 15 Punkten 3 Punkte abziehen und notiert in seine Spalte 12 Punkte als neue Vorgabe. In der nächsten Runde wird wieder für jeden Stich 1 Punkt abgezogen usw.

Wer bei einem Spiel **keinen** einzigen Stich macht, muss zu seinen Punkten **fünf Punkte dazuzählen**. (Daher der Titel des Spieles!) Wer zuerst keine Punkte mehr hat, ist der Gewinner des Spieles.

Dies ist meist erst nach mehreren Spielen der Fall.

---

## Weitere Schreibspiele

### 383. Inkognito

**Spieler:** Zwei und mehr

**Material:** Für jeden Spieler ein Stift und ein Blatt Papier

Jeder Spieler schreibt auf sein Blatt vier Begriffe, die in irgendeiner Weise zusammengehören. Einen fünften Begriff, der mit den vier anderen Begriffen keinen Zusammenhang hat, schmuggelt er mittenrein. Dieser Begriff ist sozusagen „inkognito“ (unerkannt) unter den vier Begriffen.

Wenn jeder Spieler in dieser Weise seine fünf Begriffe zu Papier gebracht hat, gibt man sein Blatt jeweils seinem linken Nachbarn weiter.

Dieser hat jetzt die Aufgabe, den „Inkognito-Begriff“ herauszufinden.

Wer dies richtig macht, bekommt einen Punkt (Tabelle erstellen). Wer den unpassenden Begriff nicht entdeckt, sondern einen anderen benennt, bekommt keinen Punkt. Dann beginnt das Spiel von neuem. Wer nach einer vorher vereinbarten Anzahl von Runden die meisten Punkte hat, gewinnt.

**Beispiele:**

Zitrone, Birne, **Blumenkohl**, Orange, Apfel  
(Blumenkohl ist als Gemüse falsch unter den Früchten.)  
Volleyball, **Football**, Basketball, Fußball, Handball  
(Nur bei Football wird ein eiförmiger Ball verwendet, alle anderen Bälle sind rund.)

## 384. Eine Anzeige aufgeben

**Spieler:** Zwei und mehr

**Material:** Für jeden Spieler einen Stift und ein Blatt Papier

Bei diesem lustigen Spiel entstehen witzige Anzeigen, weil der Text von mehreren Spielern verfasst wird. Zunächst muss jeder Spieler wissen, dass eine Anzeige aus drei Teilen zusammengesetzt ist:

**1.** Die Bezeichnung des Gegenstandes oder Wesens, das man verkaufen, kaufen, mieten oder vermieten will, der verloren oder gefunden wurde.

**2.** Die nähere Beschreibung des Gegenstandes/Wesens, seine Eigenschaften, sein Aussehen und evt. Besonderheiten.

**3.** Der Hinweis, was mit dem Gegenstand geschehen soll. Jeder Spieler schreibt zuerst auf sein Blatt den Gegenstand, also Nummer 1. Vielleicht macht er sogar seine Schrift etwas fetter. Dann knickt er seinen Zettel um, sodass man seinen Gegenstand/sein Wesen nicht mehr lesen kann und gibt das Blatt seinem linken Nachbarn.

Dieser bringt dann die nähere Beschreibung (Nummer 2) zu Papier. Dabei kann er seinen eigenen Gegenstand näher beschreiben, aber auch einen völlig anderen. Wieder wird das Papier umgeknickt und dem linken Nachbarn weitergegeben.

Dieser schreibt schließlich darunter, was mit dem Gegenstand/dem Wesen geschehen soll (Nummer 3). Die Anzeigen sind nun fertig und werden zur Belustigung aller Spieler laut vorgelesen:

Zwei Beispiele verdeutlichen das Prinzip:

**Fast neues Skate-Board,**  
hört auf den Namen „Fritz“  
und frisst aus der Hand,  
sucht Partner nicht über 50 Jahren  
für gemeinsame Wanderungen.

**Rüstige Witwe,**  
ganz aus Edelmetall mit  
zwei Henkeln,  
wurde am Sonntag  
in der Straßenbahn verloren.

---

## 385. Das Frage- und Antwortspiel

**Spieler:** Zwei und mehr

**Material:** Für jeden Spieler einen Stift und ein Blatt Papier

Jeder Spieler bekommt ein Blatt Papier und einen Stift. Dann schreibt jeder Spieler eine beliebige Frage auf, die unbedingt mit dem Fragewort „**Warum**“ beginnen muss, z.B. „Warum haben Kamele Höcker?“ Danach knickt jeder Spieler sein Papier um, sodass man die Frage nicht mehr lesen kann, und gibt sein Blatt seinem linken Nachbarn.

Dieser muss nun eine beliebige Antwort aufschreiben, die mit „**Weil**“ beginnt, z.B. „Weil morgen ein Feiertag ist.“ Jetzt liest jeder Spieler seine Frage mit der Antwort laut vor. Echt witzig, was dabei herauskommt! Und schon wird die nächste Warum-Frage geschrieben, das Papier umgeknickt, weitergegeben usw.



## 386. Die unaussprechliche Sprache

**Spieler:** Zwei und mehr

**Material:** Für jeden Spieler ein Blatt Papier und ein Stift

Jeder Spieler bekommt ein Blatt Papier und einen Stift. Dann schreibt jeder Spieler einen Spruch, ein Sprichwort oder einen markanten Satz auf. Beim Aufschreiben lässt er jedoch jeden Selbstlaut weg und macht auch keine Wortabstände. Ein so geschriebener Satz sieht aus wie ein einziges, langes Wort, das nur aus Mitlauten (Konsonanten) besteht.

Wenn alle fertig sind, werden die Blätter jeweils an den linken Nachbarn weitergereicht, aber noch verdeckt, sodass man den Text noch nicht sehen kann. Reihum hat jetzt jeder Spieler ca. 30 Sekunden Zeit (ein Spieler schaut auf seine Uhr), um die „unaussprechliche Sprache“ zu entziffern und den Spruch richtig vorzulesen. Wenn ein Spieler den Text innerhalb des Zeitlimits entziffern kann, bekommt er einen Punkt, der in einer Tabelle mit den Namen der Spieler eingetragen wird. Wenn er es nicht schafft, gibt es keinen Punkt. Dann ist der nächste Spieler mit dem Entziffern dran usw. Wenn alle Texte entziffert sind, beginnt eine neue Runde. Gewonnen hat, wer nach einer vorher vereinbarten Anzahl von Runden die meisten Punkte hat. (Wenn die Zeit zu knapp ist, kann man sie natürlich verlängern.)

**Und hier zwei Beispiele:**

„Mrgnstndthgldmmnd.“

(Morgenstund' hat Gold im Mund.)

„Wrndrnnrbgrftllsbtshnn.“

(Wer anderen eine Grube gräbt, fällt selbst hinein.)

## 387. Punkt, Punkt, Komma, Strich ...

**Spieler:** Zwei und mehr

**Material:** Mehrere Blatt Papier, ein Stift

Der erste Spieler bekommt ein Blatt Papier und darf darauf nach Belieben Punkte, Striche und Linien zeichnen. Das Ganze muss überhaupt keinen Sinn ergeben. Insgesamt sollten es jedoch nicht mehr als 20 Elemente sein. Wenn er fertig ist, gibt er das Blatt seinem linken Nachbarn weiter. Dieser hat jetzt die Aufgabe, vor den Augen aller Spieler und innerhalb von nur ca. 2 – 3 Minuten durch Verbinden der Elemente eine sinnvolle Zeichnung zu erstellen. Er muss dabei alle Elemente mit einbeziehen und darf selbst nur Verbindungslinien zwischen den Elementen herstellen. Nur wenn ein Element z.B. als Auge oder Nase eines Wesens dienen soll, so darf er es ohne Verbindungslinien stehen lassen. Wenn der Spieler das „Kunstwerk“ zur Zufriedenheit der Runde schafft, bekommt er einen Punkt, der in eine Tabelle mit den Namen der Spieler eingetragen wird. Wenn er innerhalb des Zeitlimits nichts Vernünftiges zustande bringt, gibt es keinen Punkt.

Danach darf der „Künstler“ selbst ein leeres Blatt für seinen linken Nachbarn vorbereiten:

Punkt, Punkt, Komma, Strich ...

Wenn alle Spieler gleich oft an der Reihe waren, werden die Punkte gezählt. Wer hat am meisten?

## 388. Bilderrätsel

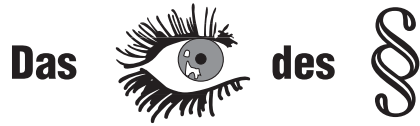
**Spieler:** Zwei und mehr

**Material:** Für jeden Spieler ein Blatt Papier und ein Stift

Bilderrätsel sind ja bekannt aus Zeitungen und

Zeitschriften. Es sind Rätsel, bei denen Wörter, Sprüche oder Sätze in Bilder verwandelt wurden, wobei oft noch einzelnen Buchstaben hinzuzufügen oder wegzustreichen sind, damit das dargestellte Wort erkannt wird.

**Hier ein Beispiel:**



Entziffert heißt es „Das Auge des Gesetzes“.

**Und so wird gespielt:**

Jeder Spieler bekommt ein Blatt Papier und einen Stift. Dann überlegt er sich einen Spruch, ein Sprichwort oder einen anderen markanten Satz und zeichnet ihn als Bilderrätsel auf sein Blatt. Wenn alle fertig sind, werden die Zeichnungen eingesammelt und in einem Stapel verdeckt in die Mitte des Tisches gelegt. Jetzt wird ein Bilderrätsel nach dem anderen aufgedeckt. Alle Spieler sind gefordert, den Spruch, der darin verborgen ist, so schnell wie möglich zu erraten. Wer ihn als erster richtig ausspricht, bekommt einen Punkt, der in einer Tabelle mit den Namen der Spieler eingetragen wird. Dann wird das nächste Bilderrätsel aufgedeckt usw. Der Spieler, der das jeweilige Rätsel gemalt hat, darf natürlich bei seinem Bild nicht mitraten. Deshalb ist es gut, jeweils den Namen des Malers unter das Bild zu schreiben.

Wenn alle Bilder durch sind, werden wieder neue Bilderrätsel gezeichnet und geraten.

Wer nach einer vorher vereinbarten Anzahl von Runden die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.

## 389. Liederrätsel

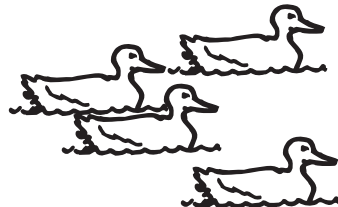
**Spieler:** Zwei und mehr

**Material:** Mehrere Blatt Papier, für jeden Spieler einen Stift

Jeder Spieler bekommt ein Blatt Papier und einen Stift. Dann überlegt sich jeder ein bekanntes Lied, das wirklich alle teilnehmenden Spieler kennen. Am besten sind immer Volkslieder oder Kinderlieder, es können aber auch bekannte Schlager oder Popsongs sein.

Und nun geht es darum, den Liedanfang oder den Titel des Liedes als Bild darzustellen. Manchmal ist es auch nicht der Liedanfang oder der Titel, sondern ein ganz markantes Wort oder ein ganz bestimmter Satz, der das Lied am besten symbolisiert.

**Hier ein Beispiel:**



Das Lied könnte heißen: „Alle meine Entchen ...“

Wenn alle Spieler ihr Lied gezeichnet haben, werden die Bilder eingesammelt und in einem Stapel verdeckt in die Mitte des Tisches gelegt. Jetzt wird ein Liederrätsel nach dem anderen aufgedeckt. Alle Spieler sind gefordert, das Lied, das darin verborgen ist, so schnell wie möglich zu erraten. Wer es als erster richtig nennt, bekommt einen Punkt, der in einer Tabelle mit den Namen der Spieler eingetragen wird.

Dann wird das nächste Liederrätsel aufgedeckt usw. Der Spieler, der das jeweilige Liederrätsel gemalt hat, darf natürlich bei seinem Bild nicht mitraten. Deshalb ist es gut, jeweils den Namen des Malers unter das Bild zu schreiben.

Wenn alle Liederrätsel geraten sind, werden wieder neue Lieder gezeichnet und geraten.

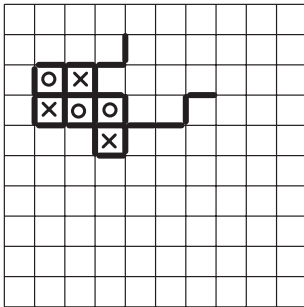
Wer nach einer vorher vereinbarten Anzahl von Runden die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.

### 390. Käsekistchen

**Spieler:** Zwei

**Material:** Ein Blatt kariertes Papier und Stifte

Dieses seit Generationen beliebte Schreibspiel wird zu zweit gespielt. Das Kästchenpapier liegt zwischen beiden Spielern oder wird jeweils hin- und hergereicht. Vor dem Spiel muss ein 10 x 10 Kästchen großes Feld auf dem Papier eingegrenzt werden. Dieses Quadrat mit ins-



gesamt 100 Kästchen ist das Spielfeld. Nun ist jeder Spieler im Wechsel an der Reihe und darf jeweils eine Karoseite (5 mm lang) mit seinem Stift nachzeichnen. Dabei hat er nur ein Ziel, nämlich geschlossene Karos zu erzielen – die sog. „Käsekistchen“. Wenn er mit einer Linie ein Karo schließen kann, dann gehört es ihm und er darf sein Zeichen (einen Kreis, ein Kreuz, eine bestimmte Zahl o.ä.) hineinzeichnen. Das Spiel ist zu Ende, wenn man keinen Strich mehr ziehen kann. Jetzt zählt jeder Spieler seine „Käsekistchen“. Wer die meisten besitzt, hat gewonnen. Als Variante kann man auch vereinbaren, dass man seine eigenen Striche nur an die Striche des Gegners ansetzen darf. Dadurch wird das Spiel raffinierter.

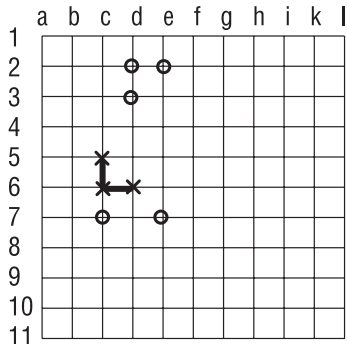
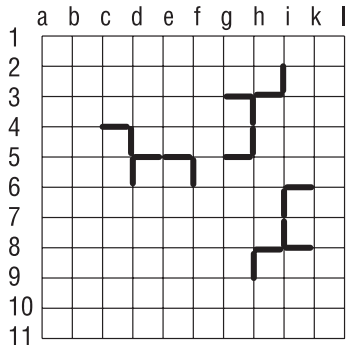
### 391. Hunde verstecken

**Spieler:** Zwei

**Material:** Ein Blatt kariertes Papier und Stifte

Jeder Spieler bekommt ein Karopapier und einen Stift. Dann zeichnet er zunächst zwei 10 x 10 Kästchen große,

identische Quadrate, wie es auch beim Spiel „Schiffe versenken“ gemacht wird. Da es bei diesem Spiel jedoch auf die Linien ankommt, muss die Beschriftung so angelegt werden, dass sich Zahlen und Buchstaben auf die Linien beziehen.



Nun versteckt jeder Spieler auf einem seiner Quadrate drei Hunde (siehe Zeichnung), die mit Strichen gezeichnet werden. Sie können ihren „Kopf“ nach links oder nach rechts wenden und sie können aufrecht, aber auch mit dem Kopf nach unten stehen.

Nun versuchen die beiden Spieler, die drei Hunde ihres Gegners zu fangen. Sie nennen dabei im Wechsel immer einen Kreuzungspunkt (z.B. b-3 oder f-7). Wenn der genannte Kreuzungspunkt auf einer Linie eines eigenen Hundes liegt (auch Endpunkte zählen dabei mit), dann muss man sagen „getroffen“. Wenn der genannte Punkt dagegen nicht auf einem Hund liegt, sagt man „daneben“. Wer getroffen hat, darf sofort noch einmal nach einem Kreuzungspunkt fragen.

Im zweiten Quadrat kennzeichnet sich jeder Spieler die getroffenen Kreuzungspunkte seines Gegners mit Hilfe von kleinen Kreuzchen. Wenn man nicht getroffen hat, macht man sich dagegen auf dem Kreuzungspunkt einen kleinen Kreis. So nehmen die drei Hunde des Gegners langsam Gestalt an. Wer zuerst alle drei Hunde seines Gegenspielers vollständig erfasst hat, hat das Spiel gewonnen.

## Kimspiele

### 392. Geschmacks-Kim

**Spieler:** Drei und mehr  
**Material:** Verschiedene essbare Dinge mit unterschiedlichem Geschmack, z.B. Apfel, Birne, Orange, Brot, Käse, Wurst usw.

Dieses Spiel gehört zu den sog. Kim-Spielen. Ein Spieler macht den Spielleiter, alle anderen Spieler müssen raten. Zunächst werden etwa 10 und 15 essbare Dinge aus der Speisekammer geholt und bereitgelegt. Der Spielleiter verwahrt diese Dinge so, dass sie niemand sehen kann. Nun werden dem ersten Spieler die Augen verbunden. Dann gibt ihm der Spielleiter der Reihe nach von jeder Speise ein Stückchen zum Probieren. Danach muss der Spieler die Speise, die er ja nicht sehen kann, benennen. Tippt er richtig, ist er weiter an der Reihe. Der Spieler darf so lange probieren, bis er einen Fehler „schmeckt“. Dann kommt der nächste Spieler an die Reihe. Ihm wird wieder ein Stückchen von jeder Speise gereicht, natürlich jeweils ein neues! Wer die meisten Speisen in Folge schmecken konnte, gewinnt das Spiel.  
**Hinweis:** Auf keinen Fall ungenießbare Dinge o.ä. schmecken lassen.  
**Variante:** Als Verschärfung kann man zusätzlich noch die Nase mit einer Wäscheklammer schließen, denn dadurch wird das Schmecken schwieriger.

### 393. Maskenball

**Spieler:** Drei und mehr  
**Material:** Kein Material nötig!

Dieses Spiel gehört zu den sog. Kim-Spielen. Es kann nur am Abend oder in einem verdunkelten Zimmer gespielt werden. Zunächst ist das Licht eingeschaltet. Alle Spieler setzen sich in einen Kreis und prägen sich genau ein, welche Kleidung jeder anhat, welche Frisur er hat, welchen Schmuck er trägt usw. Dann wird das Licht für einige Zeit ausgeschaltet. Während es dunkel ist, darf jeder Spieler an sich etwas verändern: Seine Brille abnehmen, ein Kleidungsstück ausziehen, die Ärmel hochkrempeln, einen Gegenstand in die Hand nehmen, eine Krawatte anziehen oder ablegen, einen Knopf öffnen, den Ring an einen anderen Finger stecken oder ganz abnehmen usw. Wenn das Licht wieder eingeschaltet ist, stellt jeder Spieler fest, was sich an seinen Mitspielern verändert hat und nennt die Anzahl der Veränderungen. Danach müssen die Veränderungen nachgewiesen werden. Wer am meisten Veränderungen bemerkt hat, gewinnt das Spiel.

### 394. Richtig schätzen

**Spieler:** Drei und mehr  
**Material:** Maßstab oder Maßband

Dieses Spiel gehört zu den sog. Kim-Spielen. Ein Spieler ist der Spielleiter. Er hat den Maßstab oder das Maßband und bestimmt eine Länge, die nicht kleiner als 20 cm und nicht größer als 150 cm sein soll. Zwischen diesen Eckdaten kann er jedoch jedes Maß auf

den Zentimeter genau als Länge angeben. Sagen wir einmal, er bestimmt die Länge von 90 cm. Nun müssen alle Spieler dieses Maß mit ihren beiden Händen abschätzen und dann die Hände bewegungslos halten. Der Spielleiter misst jetzt bei jedem Spieler den Abstand zwischen beiden Händen nach. Wer dem genannten Maß am nächsten kam, ist der neue Spielleiter und darf ein neues Maß bestimmen.

### 395. Zeit-Kim

**Spieler:** Drei und mehr  
**Material:** Eine Uhr mit Sekundenanzeige

Dieses Spiel gehört zu den sog. Kim-Spielen. Ein Spieler ist der Spielleiter und bekommt die Uhr. Dann bestimmt er für den ersten Spieler eine bestimmte Zeit, die nicht unter 5 Sekunden und nicht über 2 Minuten liegen sollte. Mit einem „Los!“ startet er seine Uhr. Der Spieler hat nun die Aufgabe, seine „innere Uhr“ laufen zu lassen und „Stopp“ zu rufen, wenn er glaubt, dass die genannte Zeit abgelaufen ist. Der Spielleiter stoppt in diesem Moment seine Uhr. Nun stellt sich heraus, wie genau der Spieler die Zeitspanne eingeschätzt hat. Der nächste Spieler muss nun die gleiche Zeit einschätzen usw. Gewonnen hat der Spieler, der die genannte Zeitspanne am besten eingeschätzt hat. Er ist in der nächsten Runde der Spielleiter und bestimmt eine neue Zeit.

## Kommunikationsspiele

### 396. Zuzwinkern

**Spieler:** Mindestens sechs bis acht Personen  
**Material:** Kein Material erforderlich!

„Zuzwinkern“ ist ein ideales Spiel für eine Gruppe, in der männliche und weibliche Personen in etwa gleichem Verhältnis vorhanden sind. Zunächst stellt man einen Stuhlkreis auf, wobei man etwa halb so viele Stühle braucht wie Mitspieler vorhanden sind. Dann setzen sich alle Mädchen (Damen) auf die Stühle, während die Jungen (Herren) jeweils hinter dem Stuhl stehen und die Arme auf dem Rücken verschränkt halten müssen. Nur ein Mann steht hinter einem Stuhl, der **nicht** besetzt ist. Die Männer sind die Bewacher und müssen darauf achten, dass die Dame auf ihrem Stuhl ihnen nicht entkommt. Nun beginnt das Spiel. Der Bewacher des **leeren** Stuhles zwinkert einer beliebigen Dame, die auf einem Stuhl sitzt, zu. Diese muss nun blitzartig reagieren, aufspringen und zu dem leeren Stuhl eilen. Da jedoch der Bewacher hinter ihr das Zwickern sicherlich bemerkt hat, darf er seine Hände nach vorne reißen, um die Dame am Weglaufen zu hindern. Kann er „seine“ Dame halten, so dass sie ihm nicht entkommt, muss der Bewacher des leeren Stuhles einen erneuten „Zwinker-Versuch“ unternehmen. Entkommt die Dame aber, dann ist jetzt ein anderer Stuhl leer und dessen Bewacher ist mit dem Zwickern an der Reihe. Nach einiger Zeit wird gewechselt – die Herren setzen sich auf die Stühle und die Damen sind die Bewacher. **Hinweis:** Nicht immer sind in einer Spielrunde etwa gleich viele Herren wie Damen. In diesem Fall spielt man eben mit gemischten Gruppen.

## 397. Flaschen-Drehen

**Spieler:** Drei und mehr  
**Material:** Eine leere Flasche

Es handelt sich um eines der beliebtesten Party-Spiele. Die Spielrunde (ideal wären Mädchen und Jungen gemischt) sitzt um einen Tisch. In der Mitte des Tisches liegt eine Flasche waagrecht.

Nun überlegt die Runde gemeinsam, welche Aufgabe derjenige ausführen muss, auf den anschließend die gedrehte Flasche zeigen wird. Als Aufgabe gilt alles, was nicht gefährlich ist, im Zimmer gemacht werden kann, und was die normalen Anstandsregeln nicht verletzt.

**Beispiele** wären: Einen Kopfstand machen, dem Nachbarn ein nettes Kompliment machen, ein Lied singen usw. Hier kennt die Phantasie der Gruppe sicherlich keine Grenzen.

Dann wird die Flasche gedreht. Wenn sie zum Stillstand gekommen ist, muss derjenige die vereinbarte Aufgabe machen, auf den der Hals der Flasche zeigt.

Und schon wird die nächste Aufgabe ausgeheckt ...

---

## 398. Schwarze Kunst

**Spieler:** Drei und mehr  
**Material:** Kein Material nötig!

Dieses Spiel eignet sich gut für größere Gruppen. Der Spielleiter muss vorher – ohne dass die anderen Spieler das wissen – einen Spieler der Runde einweihen. Dieser „Eingeweihte“ wird dann auch hinausgeschickt, nachdem das Spiel erklärt worden ist. Die Spielrunde bestimmt einen beliebigen Gegenstand (oder eine Person), der sich innerhalb, aber auch außerhalb des Raumes befinden kann. Wenn der Gegenstand feststeht, wird der „Eingeweihte“ hereingebeten. Der Spielleiter stellt diesem dann eine Reihe von beliebigen Fragen, z.B. „Ist es der Gummibaum hier im Zimmer?“

Antwort: „Nein!“

„Ist es der Bundeskanzler?“

Antwort: „Nein!“

„Ist es ein Stück Kohle?“

Antwort: „Nein!“

„Ist es der Kölner Dom?“

Antwort: Ja!“

Die Runde wird erstaunt sein, dass derjenige, der hinausging (und auch noch öfter hinausgehen kann), jedesmal weiß, welcher Gegenstand bestimmt wurde.

**Des Rätsels Lösung:** Der Spielleiter fragt immer – bevor er nach dem gesuchten Gegenstand fragt – nach einem Ding, das eindeutig **schwarz** ist. Daher der Name „Schwarze Kunst“ ...

---

## 399. Gedanken-Übertragung

**Spieler:** Drei und mehr  
**Material:** Kein Material nötig!

Dieses Spiel eignet sich gut für Gruppen. Der Spielleiter behauptet, Gedanken lesen zu können und exakt die Zahl zu erraten, welche die Spielrunde in seiner Abwesenheit bestimmt. Er muss jedoch vor dem Spiel eine Person der Runde „einweihen“, ohne dass dies die anderen wissen. Dann verlässt der Spielleiter den Raum. Die Spielrunde bestimmt nun eine Zahl zwischen 1 und 20. Jetzt wird der Spielleiter wieder hereingebeten. Seine Aufgabe ist es, die Gedanken der Spieler zu lesen.

Zu diesem Zweck geht er mit geheimnisvoller Miene von Spieler zu Spieler und betastet mit seinen Händen deren Schläfen, so als würden „die Gedanken aus dem Kopf heraus in seine Hände fließen“.

Das macht er bei allen Spielern und verweilt auch eine gewisse Zeit bei jedem. Der „eingeweihte“ Spieler macht in dem Augenblick, in dem seine Schläfen berührt werden, so viele Kaubewegungen mit seinen Zähnen, wie der gesuchten Zahl entsprechen. Obwohl man die Kaubewegungen nicht sieht, kann man sie an den Schläfen spüren. Große Überraschung bei der Spielrunde, dass der Spielleiter tatsächlich die richtige Zahl verkünden kann!

---

## 400. Vor „K“ – nach „T“

**Spieler:** Drei und mehr  
**Material:** Kein Material nötig!

Die Spieler sitzen im Kreis. Ein Freiwilliger geht in die Mitte, geht auf einen in der Runde zu und sagt:

„**Vor K – nach T**“ oder jede andere Buchstaben-Kombination des Alphabets. Der Angesprochene muss nun – so schnell er kann – den entsprechenden Buchstaben vor dem „K“ (das ist das „I“) und den entsprechenden Buchstaben nach dem „T“ (das ist das „U“) nennen. Wenn er es richtig macht, sagt er also „**I**“ und „**U**“. Nennt er jedoch einen oder zwei falsche Buchstaben oder braucht er zu lange, muss er selbst in die Mitte.

**Variationen:** Man kann auch vereinbaren, dass man – statt der Buchstaben – auch Tiere, Pflanzen, Speisen o.ä. nennen muss, die mit den entsprechenden Buchstaben beginnen.

---

## Viel Spaß beim Spielen!

# Inhaltsverzeichnis

1. Nur keine Aufregung.....	2
2. Nur keine Aufregung – 2 x 2.....	2
3. Mühle.....	2
4. Dame.....	3
5. Raubdame.....	3
6. Pyramiden-Dame.....	3
7. Räuberdame.....	3
8. Kesselschlacht.....	4
9. Römische Dame.....	4
10. Englische Dame.....	4
11. Französische Dame.....	4
12. Hasami Yogi.....	4
13. Wolf und Schafe.....	4
14. Frösche und Kröten.....	5
15. Eckdame.....	5
16. Einfache Charade.....	5
17. Doppel-Charade.....	5
18. Sprichwörter-Charade.....	6
19. Pferderennen.....	6
20. Vogelhochzeit.....	6
21. Puff.....	7
22. Taiga-Puff.....	7
23. Langes Puff.....	8
24. Toccadille.....	8
25. Zick-Zack.....	8
26. Revertier.....	8
27. Backgammon.....	8
28. Zehntausend.....	9
29. Läusespiel.....	9
30. Knubbel/Yatzy/Knobelix.....	9
31. Chicago Nr. 1.....	10
32. Chicago Nr. 2.....	10
33. Lügen.....	10
34. Einundzwanzig.....	11
35. Fünfer-Spiel.....	11
36. Vabanquespiel.....	11
37. Max und Moritz.....	11
38. Las Vegas.....	12
39. Langsamer Heiner.....	12
40. Die dumme Eins.....	12
41. Die schlimme Drei.....	12
42. Nackter Spatz.....	12
43. Trumpf.....	12
44. Himmel und Hölle.....	12
45. Hoffentlich 5!.....	12
46. Schluck Hansel.....	13
47. Sultan.....	13
48. Höchste Hausnummer.....	13
49. Niedrigste Hausnummer.....	13
50. Häuser würfeln.....	13
51. Hölzer auswürfeln.....	13
52. Max.....	13
53. Verflixte 66.....	14
54. Gerneklein.....	14
55. Kaiser Nero.....	14
56. Sprung ins Wasser.....	14
57. Ramba Zamba.....	15
58. Killroy.....	15
59. Alle Neune.....	15
60. Unter Zehn gewinnt.....	15
61. Die gute Zehn.....	16
62. Lügenmäxchen.....	16
63. Las Vegas Nr. 1.....	17
64. Gerade oder ungerade.....	17
65. Saubermachen.....	17
66. Plus-Minus.....	17
67. Sechsendsechzig.....	17
68. Teilen.....	17
69. Pasch.....	18
70. Versteckte Hausnummern.....	18
71. Tarnkappe.....	18
72. Malnehmen.....	18
73. Zwillinge.....	18
74. Craps.....	18
75. Elf hoch.....	18
76. Julchen springt vom Turm.....	19
77. Blindaug.....	19
78. Errate Würfelwerte.....	19
79. Landsknechtsspiel.....	19
80. Glückshaus.....	19
81. Liesl.....	19
82. Stumme Liesl.....	20
83. Magic Number.....	20
84. Pyramide.....	20
85. Auf und ab.....	20
86. Kreuz und quer.....	20
87. Rauf und runter.....	20
88. Ausgleichende Gerechtigkeit.....	20
89. Quinze (Fünfzehn).....	21
90. Unter oder über Neun.....	21
91. August und Auguste.....	21
92. Macao.....	21
93. Einundzwanzig mal eins.....	21
94. Kartenwürfeln.....	21
95. Farbe oder Wert.....	21
96. Mau-Mau.....	22
97. Letzter Stich.....	22
98. Herz As – Herz Zehn.....	22
99. Siebzehn und Vier.....	22
100. Schwarze Sau.....	23
101. Zwölf gewinnt.....	23
102. Offiziers-Skat.....	23
103. Ecarté.....	24
104. Häufeln.....	25
105. Einundfünfzig.....	25
106. Mogeln.....	25
107. Schlafmütze.....	26
108. Alle Acht.....	26
109. Spitz paß auf!.....	27
110. Bettelmann.....	27
111. Hindernislauf.....	27
112. Skat.....	28
113. Deutscher Schafkopf.....	30
114. Wendischer Schafkopf.....	30
115. Wendischer Schafkopf zu zweit.....	31
116. Patience Nr. 8.....	31
117. Skat „Camerun“.....	31
118. Dreiblatt.....	32
119. Dreiblatt mit Schieben.....	32
120. Wie heißt die Karte?.....	32
121. Auf den Kopf gestellt.....	32
122. Der Duft, der sie begleitet.....	32
123. Unter einer Decke.....	32
124. Das Dreikönigstreffen.....	32

125. Karten-Magie.....	33	188. Lange Rede – kurzer Sinn!.....	47
126. Hexen mit Karten.....	33	189. Die Zeitungs-Story.....	47
127. Pärchen raten.....	33	190. Schiffe versenken.....	47
128. Wenn zwei dasselbe tun.....	33	191. Tic-Tac-Toe.....	48
129. In fremder Umgebung.....	34	192. Zahlen-Tic-Tac-Toe.....	48
130. Die bösen Buben.....	34	193. Die Bleistift-Reise.....	48
131. Die magischen Asse.....	34	194. Kreuzworträtsel.....	49
132. Welche Karte fehlt?.....	34	195. Linien ziehen.....	49
133. Die geheimnisvolle Sieben.....	35	196. Wörter raten.....	49
134. Ich erkenne die Karte!.....	35	197. Die unmöglichen Wesen.....	50
135. Der Trick mit dem Klebstoff.....	35	198. Onkel Otto sitzt fett im Bett.....	50
136. Der Karten-Salto.....	35	199. Blind zeichnen.....	50
137. Die Verwandlung der Karte.....	35	200. Sich selbst erraten.....	50
138. Die Ladendiebe.....	36	201. Stopp!.....	50
139. Ungerade oder gerade?.....	36	202. Das Karten-Würfel-Aktionsspiel.....	51
140. Die Karte an der richtigen Stelle.....	36	203. Ich sehe was, was du nicht siehst.....	51
141. Blind sehen.....	36	204. Lustiges Beruferaten.....	51
142. Der geheimnisvolle Wind.....	36	205. Das Autokennzeichen-Spiel.....	52
143. Das Geldstück ins Glas!.....	37	206. Das Wortschlangen-Spiel.....	52
144. Das geheimnisvolle Kreuz.....	37	207. Das Buchstaben-Suchspiel.....	52
145. Das verschnürte Kartenpaket.....	37	208. Das verrückte Lexikon-Spiel.....	52
146. In welcher Hand?.....	37	209. Alles, was naß ist.....	53
147. Der Karten-Seiltanz.....	37	210. Törterversuchen – Wörterversuchen.....	53
148. Der Papierkorb-Trick.....	37	211. Zum Lachen bringen.....	53
149. Der Zauberfinger.....	38	212. Lustiges Tiere-Raten.....	54
150. Der Trick mit dem Messer.....	38	213. Superschlager.....	54
151. Der Trick mit dem Zaubertuch.....	38	214. bis.....	
152. Der undurchschaubare Trick.....	38	294. Knifflige Streichholz-Knobeleyen und -Spiele.....	54 – 60
153. Ist es diese Karte?.....	38	295. Leo Schlaumeier.....	60
154. Schwarz oder Rot?.....	39	296. Land verteilen.....	60
155. Kartenzauber.....	39	297. Die stehengebliebene Uhr.....	61
156. Das Kartenwunder.....	39	298. Wie alt sind die Kinder?.....	61
157. Die magischen Karten.....	39	299. Teekessel.....	61
158. Telepathie.....	39	300. Gleiche Buchstaben.....	61
159. Zwei auf einen Streich.....	40	Lösungen zu den Denksportaufgaben.290/295/297/298.....	61
160. Die zwei letzten Karten.....	40	Lösungen zu den Streichholz-Knobeleyen und -Spielen. 62 – 64.....	62 – 64
161. Zwei Karten zur gleichen Zeit.....	40	301. Das zauberhafte Glas.....	65
162. Die todsichere Voraussage.....	40	302. Wo ist die rote Karte?.....	65
163. Die Karte mit der Nummer 21.....	41	303. Der Trick mit der Büroklammer.....	65
164. Die erratene Karte.....	41	304. Die lebende Karte.....	66
165. Meine Karte – deine Karte.....	41	305. Das mysteriöse Karo-As.....	66
166. Die Spezial-Karte.....	41	306. Der Balance-Akt.....	66
167. Die verlorene Karte.....	42	307. Die Vierfach-Karte.....	66
168. Eine Karte erraten.....	42	308. Magnetische Karten.....	67
169. Die gewünschte Karte.....	42	309. Die Voraussage.....	67
170. Mit einem Blick.....	42	310. Karten blind erkennen.....	67
171. Die forcierte Karte.....	42	311. Vier Asse.....	68
172. Die zwei bekannten Karten.....	43	312. Die Karte wird herausgefischt.....	68
173. Die sechste Karte.....	43	313. Messerstecherei.....	68
174. Die buchstabierte Karte.....	43	314. Der Handkantenschlag.....	68
175. Die unzertrennlichen Damen.....	43	315. Gerecht verteilt.....	69
176. Der Trick mit den vier Assen.....	44	316. Kartentasten.....	69
177. An 17. Stelle.....	44	317. Die gezinkte Karte.....	69
178. Das As wird erraten.....	44	318. Das Postgeheimnis.....	69
179. Wer zuletzt lacht.....	44	319. Das Loch in der Zeitung.....	70
180. Bube und König.....	44	320. Der Summentrick.....	70
181. Der einfache Rosenkranz.....	45	321. Der Zylinder-Trick.....	70
182. Ein echt witziger Trick!.....	45	322. Abheben bitte!.....	70
183. Quartett.....	45	323. Wie ist das möglich?.....	70
184. Der lange Unsinnssatz.....	46	324. Der Rechentrick.....	70
185. Stadt, Land, Fluß.....	46	325. Ich heiße, wohne, esse gern.....	71
186. Gefüllte Kalbsbrust.....	46	326. Der Kaufmann aus Hamburg.....	71
187. Wörter finden.....	46	327. Geigenspielen – Eselsohren.....	72

328. Feuer, Luft, Wasser, Erde.....	72	364. Mini-Street (Mini-Straße).....	84
329. Rippel-Tippel.....	72	365. Knipser.....	84
330. Funken.....	72	366. Krebsgang.....	84
331. Telegrafieren.....	73	367. Rechenmeister.....	84
332. Dichter-Akademie.....	73	368. Kreuze löschen.....	84
333. Zahlen im Rhythmus.....	73	369. Blaue Augen.....	85
334. Mikado.....	74	370. Graue Augen.....	85
335. Spiel, Satz und Sieg.....	74	371. Sequenzen.....	85
336. Das Buchstaben-Wortspiel.....	74	372. Bierdeckel-Turm.....	85
337. Meine Kennzeichen sind Blumen.....	74	373. Gleichpasch.....	85
338. Die unendliche Spaßgeschichte.....	75	374. Hoher Türke.....	85
339. Verrückte Welt.....	75	375. Beelzebub.....	86
340. Tiere imitieren.....	75	376. Weltreise.....	86
341. Wetten, daß.....	75	377. Die Reise nach Amerika.....	86
342. Schweigen ist Gold.....	75	378. Elfern.....	86
343. Was ist weg?.....	76	379. Verirrter König.....	87
344. Zeugenaussage.....	76	380. Meine Tante - Deine Tante.....	87
345. Abtasten.....	76	381. Schnipp, Schnapp, Schnurr.....	87
346. Geruchs-Kim.....	76	382. Fünf dazu!.....	88
347. Die wandernden Möbel.....	76	383. Inkognito.....	88
348. Gut zuhören!.....	76	384. Eine Anzeige aufgeben.....	88
349. Das Augen-Kim.....	77	385. Das Frage-und Antwortspiel.....	88
350. Hände erkennen.....	77	386. Die unaussprechliche Sprache.....	89
351. Schach.....	78	387. Punkt, Punkt, Komma, Strich.....	89
352. Fress-Schach.....	80	388. Bilderrätsel.....	89
353. Recycling-Schach.....	80	389. Liederrätsel.....	89
354. Der Springer-König.....	80	390. Käsekistchen.....	90
355. Das Umzingelungsspiel.....	80	391. Hunde verstecken.....	90
356. Glücksrad.....	80	392. Geschmacks-Kim.....	91
357. Glücksrad-Lotto.....	81	393. Maskenball.....	91
358. Domino.....	81	394. Richtig schätzen.....	91
359. Domino ohne Kaufen.....	82	395. Zeit-Kim.....	91
360. Halma.....	82	396. Zuzwinkern.....	91
361. Das Flohspiel.....	82	397. Flaschen drehen.....	92
362. Solitär.....	83	398. Schwarze Kunst.....	92
363. Festung.....	83	399. Gedanken-Übertragung.....	92
		400. Vor "K" - nach "T".....	92

**Hinweis: Aus technischen Gründen befinden sich die Lösungen der Streichholzknobeleyen und Denksportaufgaben auf den Seiten 61 bis 64!**

**Und nun viel Spaß beim Spielen!**

