

# Spielesammlung

## 300 Spielmöglichkeiten



### Material

- 1 beidseitig bedruckter Spielplan Leiterspiel/Mensch-ärgere-Dich-nicht®
- 1 beidseitig bedruckter Spielplan Dame/Mühle
- 1 beidseitig bedruckter Spielplan Backgammon/Halma
- 53 Spielfiguren (je 15 in den Farben blau, grün, rot, je 4 in den Farben gelb, schwarz)
- 32 Dame/Mühlesteine (je 16 in den Farben weiß, schwarz)
- 32 Schachfiguren (je 16 in den Farben weiß, schwarz)
- 1 Dopplerwürfel
- 6 Würfel
- 1 Würfelbecher
- 45 Chips
- 110 Spielkarten (je 55 mit roter bzw. blauer Rückseite)
- 1 Spielanleitung



**Spiel auf dem Leiterspiel-Plan**

1. Lustiges Leiterspiel. . . . . 3

**Spiele auf dem Mensch-ärgere-Dich-nicht®-Plan**

2. Mensch ärgere Dich nicht® . . . . . 3

3. Einigkeit macht stark – zwei helfen zusammen . . . . . 3

4. Sperre . . . . . 3

5. Kette . . . . . 3

6. Springen. . . . . 3

7. Buntes Ärgern . . . . . 3

8. Wer den Pfennig nicht ehrt . . . . . 3

9. Schneller Pasch . . . . . 3

**Spiele auf dem Dame-Plan**

10. Dame . . . . . 3

11. Draught (Checkers) . . . . . 4

12. Polnische Dame . . . . . 4

13. Englische Dame . . . . . 4

14. Altdeutsche Dame . . . . . 4

15. Türkische Dame . . . . . 4

16. Schachdame . . . . . 4

17. Eckdame . . . . . 4

18. Halma-Dame . . . . . 4

19. Schach-Halma . . . . . 4

20. Go-Dame . . . . . 4

21. Wolf und Schafe . . . . . 4

22. Pyramiden-Dame . . . . . 4

23. Italienische Dame . . . . . 4

24. Räuberdame . . . . . 5

25. Hasami Yogi . . . . . 5

26. Frösche und Kröten . . . . . 5

27. Schach . . . . . 5

28. Räuberschach. . . . . 5

29. Bienenhauerschach . . . . . 5

30. Maharadscha-Schach . . . . . 5

31. Acht Ritter . . . . . 5

32. Schachbrett-Wanderung. . . . . 6

**Spiele auf dem Mühle-Plan**

33. Mühle. . . . . 6

34. Ceylonesisches Mühlespiel. . . . . 6

**Spiele auf dem Backgammon-Plan**

35. Backgammon . . . . . 6

36. Puff . . . . . 7

37. Langes Puff . . . . . 7

38. Russisches Puff . . . . . 7

39. Toccadille . . . . . 7

40. Zick-Zack . . . . . 7

41. Tric-Trac . . . . . 8

42. Taffi . . . . . 8

43. Revertier. . . . . 8

44. Catch me . . . . . 8

45. Doppelsteine . . . . . 8

**Spiele auf dem Halma-Plan**

46. Sternhalma. . . . . 8

47. Halma-Solo . . . . . 9

48. Verfolgungsjagd. . . . . 9

**Würfelspiele**  
**Spiele mit einem Würfel**

49. Jule. . . . . 9

50. Stumme Jule . . . . . 9

51. Kuhschwanz . . . . . 9

52. Ochenschwanz . . . . . 9

53. Hin und her . . . . . 9

54. Läuse würfeln. . . . . 9

55. Die böse Eins . . . . . 9

56. Die böse Drei . . . . . 9

57. Auf und ab . . . . . 9

58. Plus-Minus . . . . . 9

59. Justitia . . . . . 9

60. Die 21. Eins . . . . . 9

61. Marathon . . . . . 9

62. Quinze (Fünfzehn) . . . . . 9

63. Zeppelin . . . . . 9

64. Nackter Spatz. . . . . 9

65. Sultan. . . . . 10

66. Das große Herz . . . . . 10

67. Sechserspiel . . . . . 10

68. Mariechen vorwärts . . . . . 10

69. Mariechen rückwärts . . . . . 10

70. Filzlaus . . . . . 10

71. Doppelte Filzlaus . . . . . 10

72. Kombinierte Filzlaus . . . . . 10

73. Doppelte Liebe . . . . . 10

74. Knipsen . . . . . 10

75. Knipsen mit Schikane. . . . . 10

76. Langsamer Peter . . . . . 10

77. Hohe Hausnummer . . . . . 10

78. Niedrige Hausnummer . . . . . 10

79. Versteckte Hausnummer . . . . . 10

80. Früh verliert . . . . . 10

81. Häuser würfeln . . . . . 10

82. Hüttenspiel. . . . . 10

83. Hindernisrennen. . . . . 10

84. Abseits . . . . . 10

85. Sprung ins Wasser . . . . . 11

86. Tarnkappe . . . . . 11

87. Glückshaus. . . . . 11

88. Unter und über Neun . . . . . 11

89. Macao – Zwölf gewinnt! . . . . . 11

**Spiele mit zwei Würfeln**

90. Himmel und Hölle . . . . . 11

91. Tollpatsch und Xanthippe . . . . . 11

92. Lustige Sieben . . . . . 11

93. Todessprung . . . . . 11

94. Kreuze löschen . . . . . 11

95. Punktlöschen . . . . . 11

96. Finke . . . . . 11

97. Händchen . . . . . 11

98. Elf hoch . . . . . 11

99. Gestrichene Zwölf . . . . . 11

100. Die Spinne . . . . . 11

101. Teilen . . . . . 12

102. Schluck, Hansel . . . . . 12

103. Glückspeter . . . . . 12

104. Duft Hundert . . . . . 12

105. Duft Hundert mit Schikane . . . . . 12

106. Teure Sieben . . . . . 12

107. Unter oder über sieben . . . . . 12

108. Einfacher Pasch . . . . . 12

109. Craps . . . . . 12

110. Plus-Minus Nr. 2 . . . . . 12

111. Pasch . . . . . 12

112. Malnehmen . . . . . 12

113. Zwillinge . . . . . 12

114. Lügenmäxchen-Schummelmaxe . . . . . 12

**Spiele mit drei Würfeln**

115. Blaue Augen . . . . . 13

116. Graue Augen . . . . . 13

117. Sterne würfeln . . . . . 13

118. Um den Stern . . . . . 13

119. Gefängnisfenster würfeln . . . . . 13

120. Bauernfenster würfeln . . . . . 13

121. Kirchenfenster würfeln . . . . . 13

122. Fensterkombination würfeln . . . . . 13

123. Einundzwanzig . . . . . 13

124. Chicago . . . . . 13

125. Chicago hoch-tief . . . . . 13

126. Sequenzen . . . . . 13

127. Pasch Nr. 2 . . . . . 13

128. Gleichpasch . . . . . 13

129. Einmaleins . . . . . 13

130. Rentmeister . . . . . 13

131. Streichhölzer auswürfeln . . . . . 13

132. Kleeblatt. . . . . 13

133. Tausend . . . . . 14

134. Doppeltes Lottchen . . . . . 14

135. Siamesische Zwillinge . . . . . 14

136. Faulse Sechs . . . . . 14

137. Turmbläser . . . . . 14

138. Zentavesta (Die gute Zehn) . . . . . 14

139. Zehnerspiel. . . . . 14

140. Familie Meier . . . . . 14

141. Gerade und aufwärts . . . . . 14

142. Gerade und abwärts . . . . . 14

143. Fünf-Finger-Spiel . . . . . 14

144. Hoch gewinnt. . . . . 14

145. Niedrig gewinnt. . . . . 14

146. Einer gleich zwei . . . . . 14

147. Eins bis sechzehn . . . . . 14

148. Chicago Nr. 2 . . . . . 14

149. Max und Moritz. . . . . 14

150. Las Vegas . . . . . 15

151. Max . . . . . 15

152. Verflixte 66. . . . . 15

153. Gerneklein . . . . . 15

154. Ramba Zamba . . . . . 15

155. Killroy. . . . . 15

156. Alle Neune . . . . . 16

157. Sechsendsechzig . . . . . 16

158. Errate Würfelwerte. . . . . 16

**Spiele mit vier Würfeln**

159. Pärchen . . . . . 16

160. Beelzebub . . . . . 16

**Spiele mit fünf Würfeln**

161. Kniffel® . . . . . 16

162. Va banque (große Bank) . . . . . 16

163. Würfelpoker . . . . . 16

164. Zehntausend . . . . . 17

**Spiele mit sechs Würfeln**

165. Stielaugen . . . . . 17

166. Dreimal Pasch. . . . . 17

167. Zwölf minus neun . . . . . 17

168. Die Reise nach Amerika . . . . . 17

169. Die böse Sieben . . . . . 17

170. Kaiser Nero . . . . . 17

171. Dreitausend . . . . . 17

172. Ohio . . . . . 17

**Kartenspiele**

173. Préférence . . . . . 17

173. Préférence . . . . . 17

174. Spitz, pass auf! . . . . . 18

175. Herz Ass – Herz 10. . . . . 18

176. Schnipp, Schnapp, Schnurr . . . . . 18

177. Herzeln . . . . . 18

178. Brandeln. . . . . 18

179. Verirrter Ritter . . . . . 18

180. Meine Tante – deine Tante . . . . . 18

181. Elfern . . . . . 19

182. Mau-Mau . . . . . 19

183. Fünf dazu! . . . . . 19

184. Siebzehn und Vier . . . . . 19

185. Hund . . . . . 19

186. Einundfünfzig. . . . . 19

187. Ecarté. . . . . 19

188. Lasst fünf gerade sein . . . . . 19

189. Der letzte Stich gewinnt. . . . . 19

190. Sechsendsechzig . . . . . 20

191. Sechsendsechzig zu dritt . . . . . 20

192. Türkensäbel . . . . . 20

193. Red Dog . . . . . 20

194. Camerun-Skat . . . . . 20

195. Dreiblatt. . . . . 20

196. Dreiblatt mit Schieben . . . . . 20

197. Zwanzig ab. . . . . 20

198. Troupier . . . . . 20

199. Leben und Tod . . . . . 20

200. Schlafmütze . . . . . 21

201. Poker . . . . . 21

202. Der Jackpot . . . . . 22

203. Stud-Poker . . . . . 22

204. Kartenhaus. . . . . 22

205. Karten-Domino . . . . . 22

206. Rot und Schwarz . . . . . 22

207. Hölzeln . . . . . 22

208. Alte Jungfer . . . . . 22

209. Päckchen wenden . . . . . 22

210. Fünferlei. . . . . 22

211. Zwickern. . . . . 22

212. Die Reihe . . . . . 23

213. Napoleon-Patience. . . . . 23

214. Königs-Patience . . . . . 23

215. Versteck-Patience . . . . . 23

216. Hochzeits-Patience. . . . . 24

217. Schiebe-Patience . . . . . 24

218. Die kleinen Fächer . . . . . 24

219. Die Wunsch-Patience oder Orakel . . . . . 24

220. Die Kletterpartie. . . . . 24

221. Die Päckchen . . . . . 24

222. Das Versteckspiel . . . . . 24

223. Die Ernte . . . . . 24

224. Tot . . . . . 24

225. Ochse, leg dich . . . . . 24

226. Schwimmen . . . . . 24

227. Mogeln . . . . . 25

228. Wegschnappen . . . . . 25

229. Rommé . . . . . 25

230. Krambambuli . . . . . 25

231. Amerikanisches Rummy. . . . . 25

232. Knock Rummy . . . . . 25

233. Gin Rummy . . . . . 25

234. Karo-Bluff . . . . . 26

235. Buben. . . . . 26

236. Canasta . . . . . 26

237. Callabra . . . . . 27

238. Bridge . . . . . 27

239. Quartett . . . . . 29

240. Farbenjagd . . . . . 29

241. Bezique . . . . . 29

242. Yukon. . . . . 29

243. Die Jagd . . . . . 29

244. Russische Patience . . . . . 29

245. Der Schild . . . . . 29

246. Die Treppe . . . . . 30

247. Farbe oder Wert . . . . . 30

248. Letzter Stich . . . . . 30

249. Schwarze Sau. . . . . 30

250. Zwölf gewinnt . . . . . 30

251. Offiziers-Skat . . . . . 31

252. Alle Acht. . . . . 31

253. Bettelmann . . . . . 31

254. Hindernislauf . . . . . 31

255. Skat . . . . . 31

256. Deutscher Schafkopf . . . . . 32

257. Wendischer Schafkopf . . . . . 33

258. Wendischer Schafkopf zu zweit . . . . . 33

259. Quartett Nr. 2. . . . . 33

**Tüfteleien**  
**(Gedankenspiele für 1 Person)**

260. Der Rösselsprung . . . . . 34

261. Schachpuzzle . . . . . 34

262. Das Euler'sche Brückenproblem . . . . . 34

263. Für Eisenbahner . . . . . 34

264. Von Ziegen, Kohlköpfen und eifersüchtigen Ehemännern . . . . . 34

265. Die Straßenplaner . . . . . 34

266. Für Kriminalisten . . . . . 34

267. Kaufmannsorgen . . . . . 34

268. Wer zahlt die Zeche? . . . . . 34

269. Drückeberger . . . . . 34

270. Die Eisbären . . . . . 34

271. Leo Schlaumeier. . . . . 34

272. Die kaputte Uhr . . . . . 34

273. Wie alt sind die Kinder? . . . . . 35

**Schreib- und Zeichenspiele**

274. Die gefüllte Kalbsbrust . . . . . 35

275. Verwandlungskünstler . . . . . 35

276. Missverständnisse . . . . . 35

277. In einem Zug . . . . . 35

278. Punkt für Punkt . . . . . 35

279. Viele Köche verderben den Brei . . . . . 35

280. Wie geht es weiter? . . . . . 35

281. Anfang gleich Ende . . . . . 35

282. Wörterkette . . . . . 35

283. Buchstabensuppe . . . . . 35

284. Codeknacker . . . . . 35

285. Galgenmännchen . . . . . 36

286. Was ist falsch? . . . . . 36

287. In der Kürze liegt die Würze . . . . . 36

288. Kraut und Rüben . . . . . 36

289. Politiker, Himmelskörper und Schlagertexte . . . . . 36

290. Drudeln . . . . . 36

291. Fantastische Gestalten . . . . . 36

292. Dreiecke . . . . . 36

293. Die Kette . . . . . 36

294. Den Letzten beißen die Hunde . . . . . 36

295. Nummernschilder-Spiel . . . . . 36

296. Wer bildet den längsten Satz? . . . . . 36

297. Langer Rede kurzer Sinn . . . . . 37

298. Schiffe versenken . . . . . 37

299. Tic-Tac-Toe . . . . . 37

300. Zahlen Tic-Tac-Toe . . . . . 37

301. Kreuzworträtsel . . . . . 37

302. Ungefährliche (Wort-)Schlangen . . . . . 37

303. Das verrückte Lexikon-Spiel . . . . . 37

304. Käsekästchen . . . . . 38

305. Schnittpunkt . . . . . 38

306. Chinesische Mauer. . . . . 38

**Ohne Alles -**  
**Spiele ohne Spielmaterial**

307. Ich sehe was, was du nicht siehst . . . . . 38

308. Beruferaten . . . . . 38

309. Teekessel . . . . . 38

**Lösungen**

Lösung: Der Rösselsprung . . . . . 38

Lösung: Schachpuzzle . . . . . 38

Lösung: Das Euler'sche Brückenproblem . . . . . 38

Lösung: Für Eisenbahner . . . . . 39

Lösung: Von Ziegen, Kohlköpfen und eifersüchtigen Ehemännern . . . . . 39

Lösung: Die Straßenplaner . . . . . 39

Lösung: Für Kriminalisten . . . . . 39

Lösung: Kaufmannsorgen . . . . . 39

Lösung: Wer zahlt die Zeche? . . . . . 39

Lösung: Drückeberger . . . . . 39

Lösung: Die Eisbären . . . . . 39

Lösung: Leo Schlaumeier . . . . . 39

Lösung: Die kaputte Uhr . . . . . 39

Lösung: Wie alt sind die Kinder? . . . . . 39

**Kopiervorlage**

Kniffel® . . . . . 40

# Spiel auf dem Leiterspiel-Plan

## 1. Lustiges Leiterspiel (2-4 Spieler)

Der Spielplan wird für alle Spieler gut erreichbar in die Mitte des Tisches gelegt. Jeder Spieler erhält eine Spielfigur und stellt sie auf das gleichfarbige Startfeld. Der jüngste Spieler beginnt. Danach wird reihum im Uhrzeigersinn weitergespielt. Spielverlauf: Wer an der Reihe ist, würfelt. Entsprechend der gewürfelten Augenzahl darf man mit seiner Spielfigur vorrücken. Landet ein Spieler am Ende seines Zuges auf einem roten Feld, benutzt er die Leiter, die an diesem Feld beginnt oder endet, klettert sie hinauf oder hinab und stellt seine Spielfigur auf das rote Feld am anderen Ende der Leiter. Das Feld mit der Nummer (3) ist eine Ausnahme: Wer sich gleich zu Beginn ein Eis gönnt, muss leider eine Runde aussetzen. Spielende: Wer als Erster mit seiner Spielfigur das Zielfeld erreicht, hat gewonnen. Allerdings kann man nur mit der passenden Augenzahl ins Ziel ziehen, ansonsten muss man die überzähligen Punkte rückwärts ziehen. Steht ein Spieler zum Beispiel auf Feld (97) muss er eine 2 würfeln, um ins Ziel zu gelangen. Würfelt er aber ein 6, muss er die zwei Felder vor und die restlichen vier Felder zurücklaufen und landet auf Feld (95).

# Spiele auf dem Mensch-ärgere-Dich-nicht®-Plan

## 2. Mensch ärgere Dich nicht® (2-4 Spieler)

Jeder Spieler nimmt 4 Spielfiguren einer Farbe; eine davon kommt auf das A-Feld der jeweiligen Farbe, die restlichen auf die gleichfarbigen B-Felder. Außerdem braucht man noch einen Würfel. Wer die höchste Zahl würfelt, fängt an; gespielt wird im Uhrzeigersinn. Wer dran ist, würfelt einmal und zieht seine Figur vor. Und zwar um so viele Felder in Pfeilrichtung, wie der Würfel Punkte zeigt. Eigene und fremde Figuren können übersprungen werden, zählen aber mit. Wer mehrere Figuren draußen hat, kann sich aussuchen, mit welcher er läuft. Auf jedem Feld darf immer nur eine Figur stehen. Landet man also mit dem letzten Punkt seines Würfels auf einem besetzten Feld, wirft man diese Figur raus – sie kommt auf das B-Feld ihrer Farbe – und stellt sich selbst auf deren Platz. Aufpassen: Es herrscht kein Schlagzwang! Eigene Figuren können nicht geschlagen werden, in diesem Fall muss der Spieler mit einer anderen Figur ziehen. Solange noch Figuren auf dem B-Feld stehen, muss das dazugehörige A-Feld immer sofort freigemacht werden. Denn würfelt man eine Sechs, muss eine B-Feld-Figur sofort aufs A-Feld der gleichen Farbe gesetzt werden. Ist das noch von einer anderen eigenen Figur besetzt, wird diese erst mit der Sechs weitergezogen; eine fremde Figur wird rausgeworfen. Außerdem wird bei einer Sechs nach dem Ziehen gleich noch mal gewürfelt. Hat man eine Sechs und keine Figur mehr auf den B-Feldern, zieht man mit einer beliebigen seiner Figuren auf der Laufbahn sechs Felder weiter. Dann erst noch mal würfeln. Wer einmal eine Runde um den Spielplan gedreht hat, zieht seine Figur auf die Zielfelder seiner Farbe. Auch diese zählen beim Vorrücken einzeln; Figuren können übersprungen werden. Wer mit einer Sechs seine letzte Figur ins Ziel bringt, braucht nicht noch einmal zu würfeln. Der Erste, der alle seine Figuren ins Ziel gebracht hat, gewinnt. Die anderen spielen um die nächsten Plätze weiter.

## 3. Einigkeit macht stark - zwei helfen zusammen (4 Spieler)

Zunächst mal gelten die gleichen Regeln wie bei Mensch ärgere Dich nicht® – jedoch mit Ausnahmen: Gespielt wird zu viert. Die beiden diagonal gegenüberliegenden Farben spielen als Partner zusammen. Partner können sich nicht rauswerfen. Würfelt man eine Sechs, kann man sich aussuchen, ob man mit seiner Figur lieber auf der Laufbahn zieht oder eine seiner Figuren vom B-Feld aufs A-Feld setzt. Übersieht ein Spieler der Konkurrenz, dass er rauswerfen konnte, muss seine Figur zurück auf die entsprechenden B-Felder. Kommen zwei eigene – oder eine Figur des Partners – auf einem Feld zusammen, bilden sie eine Mauer. Diese darf weder übersprungen noch rausgeworfen werden – auch nicht mit eigenen Figuren. Mauert man auf dem A-Feld eines Gegners, fliegen die Maurer raus, wenn der blockierte Spieler eine Sechs würfelt. Ansonsten kann eine Mauer beliebig lange stehen bleiben. Es sei denn, die Baumeister können selbst keine Figur mehr bewegen; dann müssen sie die Mauer abreißen. Können die Gegner vor einer Mauer nicht mehr ziehen, müssen sie aussetzen. Drei Figuren dürfen nie auf einem Feld stehen. Wer keine Figuren mehr im Spiel hat, z.B. weil alle wieder auf den B-Felder sitzen, darf dreimal

würfeln. Gewonnen hat das Partner-Paar, dessen acht Figuren zuerst auf den Zielfeldern stehen.

## 4. Sperre (2-4 Spieler)

Zieht man eine zweite Figur auf ein Feld, auf dem bereits eine andere steht, kann eine Sperre aufgebaut werden, anstatt die Figur zu schlagen. Die Sperre kann von anderen Figuren nicht übersprungen werden. Zu hohe Würfelzahlen können nicht gesetzt werden. Sie muss aufgelöst werden, nachdem eine Figur direkt davor zum Stehen kommt und anklopft, oder wenn sie geschlagen wird. Die beiden Figuren in der Sperre dürfen die Sperre nur verlassen, wenn man sonst nicht ziehen könnte. (Variante nach Fritz Schön und Herta Köppen)

## 5. Kette (2-4 Spieler)

Die Figuren, die direkt hinter oder vor einer anderen stehen und somit eine Kette bilden, werden gemeinschaftlich gezogen. Wenn also eine Figur der Kette gezogen wird, dürfen alle anderen in der Kette mitgehen, ohne dass dafür gewürfelt werden müsste. Innerhalb einer solchen Kette darf nicht geschlagen werden. Von außen darf sehr wohl geschlagen werden, und auch die Kette schlägt. Dabei können mehrere Figuren gleichzeitig geschlagen werden. Durch Rückwärtsziehen kann man aus der Kette ausscheiden, wenn dabei kein anderer geschlagen wird. Man darf nicht über sein A-Feld zurückgehen, sehr wohl aber angekettet darüber hinaus gezogen werden. (Variante nach Wolfgang Rückers und Herta Köppen)

## 6. Springen (2-4 Spieler)

Figuren dürfen übersprungen werden, ohne dass das Überspringen einen Bewegungspunkt zählt. Das Spiel wird dadurch etwas schneller. Wenn man auf ein Feld kommt, das bereits besetzt ist, kann man es sich aussuchen, ob man schlagen will oder springt und seine Figur davor platzieren möchte. (Variante nach Familie Pieplak)

## 7. Buntes Ärgern (2-4 Spieler)

Die Spielfiguren eines jeden Spielers werden auf alle vier Häuschen verteilt. Die Startplätze sind also unterschiedlich, eine Figur steht dem Ziel am nächsten, eine am weitesten entfernt. Wer rausfliegt, kommt in das zuletzt passierte Häuschen. Wenn das voll ist (wenn darin so viele Figuren wie Mitspieler sind), kommt die geschlagene Figur in das darauf folgende Haus. Das normale Spiel wird dadurch erheblich kürzer. (Variante nach Sandra Zydek)

## 8. Wer den Pfennig nicht ehrt (2-4 Spieler)

Zusätzliches Spielmaterial: 45 Chips.

Jede Figur bekommt beim Raussetzen auf dem A-Feld einen Chip untergelegt. Wird sie geschlagen, verliert sie den Chip an die andere Figur. Dabei können auch riesige Pfennigabsätze entstehen. Erst im Ziel sind die Chips sicher. Wer am Ende die meisten Chips hat, gewinnt. (Variante nach Michael Dickenschied)

## 9. Schneller Pasch (2-4 Spieler)

Es wird mit zwei Würfeln gewürfelt. Beide Würfel gelten. Die Augen können auf zwei Figuren verteilt werden oder nur von einer gezogen werden. Bei jedem Pasch wird nach dem Setzen noch mal gewürfelt. Bei drei Paschen hintereinander muss die eigene Figur, die dem Ziel am nächsten steht, zurück auf die B-Felder. (Variante nach Ferdinande Strauß, Eva Jussen, Familie Alexy und der Projektgruppe Spiele des Marie-Curie-Gymnasiums Düsseldorf)

# Spiele auf dem Dame-Plan

## 10. Dame (2 Spieler)

Man benötigt 12 weiße und 12 schwarze Spielsteine. Durch Auslösen wird bestimmt, welcher der beiden Spieler Weiß und damit das Recht des ersten Zugs erhält. Der Spielplan wird so gelegt, dass jeder Spieler ein schwarzes Eckfeld zur Linken hat. Mit den Steinen belegt jeder alle schwarzen Felder der ersten drei Reihen vor sich. Ziel des Spiels ist es, alle Steine des Gegners zu schlagen (aus dem Spielfeld zu nehmen) oder einzukesseln, so dass sie nicht mehr ziehen können. Abwechselnd ziehen die Spieler mit einem Stein um ein Karo auf das nächste freie Feld. Es darf nur vorwärts gezogen werden und nur auf schwarzen Feldern, also stets in schräger Richtung. Geschlagen wird ein Stein, wenn er unmittelbar vor einem Gegner steht und hinter ihm in gleicher Linie ein Feld frei ist. Man springt dann über den zu schlagenden Stein, landet auf dem freien Feld dahinter und nimmt den geschlagenen Stein vom Feld. Landet der Schlagstein erneut vor einem Gegner, hinter dem ein Feld frei ist, wird weiter geschlagen, auch in Zickzack-Richtung, aber stets nur vorwärts. Es muss

geschlagen werden. Übersieht ein Spieler eine Schlagmöglichkeit und führt einen anderen Zug aus, kann der Gegner eine Korrektur verlangen oder den Stein mit der Schlagmöglichkeit blasen, d. h. vom Spielplan nehmen. Hat ein Stein durch Zug oder durch Schlagen ein Feld der gegenüberliegenden letzten Reihe erreicht, wird er zur Dame. Man legt einen geschlagenen Stein gleicher Farbe auf ihn. Ein Spieler kann auch mehrere Damen haben. Die Dame bewegt sich ebenfalls nur über schwarze und freie Felder, aber vorwärts und rückwärts und in der eingeschlagenen Richtung beliebig weit. Und auch sie muss jeden alleinstehenden gegnerischen Stein auf ihrer Linie schlagen, muss aber nicht auf dem nächsten freien Feld hinter ihm landen, sondern kann in gleicher Richtung über weitere freie Felder ziehen und gegebenenfalls weiterschlagen. Sie muss ebenfalls wie jeder andere Stein geschlagen werden, wenn der Gegner die Möglichkeit dazu hat. Eigene Steine dürfen nie übersprungen werden. Das Spiel ist entschieden, wenn einer keine Steine mehr hat oder seine Steine so eingeschlossen sind, dass er nicht mehr ziehen kann.

### 11. Draught (Checkers) (2 Spieler)

Diese Dame-Variante wird in England und Amerika bei Turnieren bevorzugt. Gegenüber der ursprünglichen Dame-Regel hat sich Folgendes geändert: Die Dame zieht wie ein normaler Stein, also 1 Feld in der Diagonalen; sie darf aber vorwärts und rückwärts ziehen. Es herrscht Schlagzwang, wobei sich der Spieler aussuchen kann, welche Schlagmöglichkeit er nimmt. Er ist also nicht verpflichtet, die Möglichkeit mit der größten Anzahl zu schlagender gegnerischer Steine zu wählen.

### 12. Polnische Dame (2 Spieler)

Diese Variante des Dame-Spiels ist auch als Französische Dame bekannt. Es gelten dieselben Regeln wie beim Dame-Spiel mit folgenden Abweichungen: Die einfachen Steine dürfen ebenfalls nur vorwärts ziehen, aber beliebig vor- und rückwärts schlagen. Auch hier besteht Schlagzwang, und zwar müssen in einem Zug (auch Zickzack oder vor- und rückwärts) alle Steine genommen werden, die zu schlagen sind. Kommt also jemand durch Schlagen auf die gegnerische Endreihe und kann rückwärts weiterschlagen, so muss er es tun und erhält keine Dame, falls er nicht mit einem weiteren Schlagsprung erneut die Endreihe erreicht.

### 13. Englische Dame (2 Spieler)

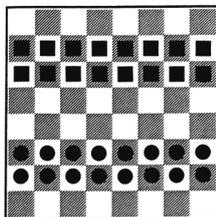
Bei dieser Dame-Variante gelten alle Regeln des Dame-Spiels mit folgender Abweichung: Die Dame darf in jede Richtung ziehen, also nicht nur schräg auf den schwarzen Feldern vor- und rückwärts, sondern auch beliebig geradeaus oder nach links und rechts. Sie muss aber stets auf einem schwarzen Feld landen. Übersprungene gegnerische Steine sind geschlagen. Aber auch hier dürfen nur einzelne, freistehende Gegner-Steine übersprungen werden.

### 14. Altdeutsche Dame (2 Spieler)

Jeder Spieler erhält hier 16 Spielsteine und legt diese auf die schwarzen Felder der vier Reihen vor sich. Die Steine werden diagonal nach vorne gezogen. Züge nach hinten sind also verboten. Geschlagen werden darf diagonal, aber auch senkrecht nach vorn und waagrecht zur Seite. Geschlagen wird hier, indem man den Platz des gegnerischen Steins einnimmt, also nicht durch überspringen. Eine Dame bewegt sich und schlägt senkrecht, waagrecht und diagonal in alle Richtungen. Es darf immer nur ein Stein geschlagen werden.

### 15. Türkische Dame (2 Spieler)

Die Spielsteine werden, wie aus der Abbildung ersichtlich, aufgestellt. Die Spielsteine dürfen nur senkrecht nach vorne oder waagrecht zur Seite gezogen werden; diagonale Spielzüge und Spielzüge nach hinten sind verboten. Diese Spielregel gilt auch dann, wenn ein Spieler gegnerische Steine schlagen will. Erreicht ein Spieler mit Spielsteinen die gegnerische Grundlinie, so werden diese Steine zu Damen. Die Damen dürfen auch nur senkrecht oder waagrecht ziehen, allerdings vor- und rückwärts. Ansonsten gelten die Regeln des Dame-Spiels.



### 16. Schlagdame (2 Spieler)

Bei dieser lustigen Dame-Abart ist derjenige Sieger, der zuerst alle Steine verloren hat. Man muss also die eigenen Steine dem Gegner so zuspülen, dass er möglichst viele schlagen muss, denn auch hier besteht Schlagzwang. Ansonsten gelten bei dieser verkehrten Dame die normalen Dame-Spielregeln.

### 17. Eckdame (2 Spieler)

Der Dame-Plan wird so übereck gelegt, dass beide Spieler ein schwarzes Eckfeld vor sich haben. Der eine erhält 9 weiße, der andere 9 schwarze Steine. Sie werden so auf die schwarzen Felder gelegt, dass ein Dreieck mit der Spitze im Eckfeld entsteht. Ziel des Spiels ist es, mit den eigenen Steinen die neun an-

fangs vom Gegner besetzten Felder zu erreichen. Es ähnelt also Halma. Es wird abwechselnd mit einem Stein gezogen, und zwar nur vorwärts oder seitwärts auf das nächste schwarze Feld, also niemals rückwärts oder auf ein weißes Feld. Gegnerische Steine dürfen übersprungen werden, wenn man direkt davor steht und das Feld dahinter frei ist. Steht man dann erneut vor einem freien Gegnerstein, darf weitersprungen werden. Geschlagen wird aber nicht, d. h., die übersprungenen Steine bleiben auf dem Spielfeld. Einen Zwang zu springen gibt es nicht. Eigene Steine dürfen aber nie übersprungen werden. Wer als Erster die neun Eckfelder des Gegners besetzt hat, ist Sieger.

### 18. Halma-Dame (2 Spieler)

Das ist sozusagen Eckdame in normaler Dame-Aufstellung. Man spielt also mit 12 Steinen, die abwechselnd je ein Feld weiterziehen dürfen, und zwar vor- oder rückwärts, aber immer nur schräg, also auf den schwarzen Feldern. Steht man unmittelbar vor einem freistehenden Gegner, darf er übersprungen werden. Landet man wieder vor einem freistehenden gegnerischen Stein, darf weitersprungen werden, auch im Zickzack. Die übersprungenen Steine bleiben im Feld. Sieger ist, wer seine 12 Steine als Erster auf den Feldern der gegnerischen Ausgangsposition stehen hat.

### 19. Schach-Halma (2 Spieler)

Der Dame-Plan wird so übereck gelegt, dass vor jedem der beiden Spieler ein schwarzes Eckfeld liegt. Jeder erhält 8 Schachbauern in einer Farbe. Sie werden so auf die schwarzen und weißen Felder der Ecke gestellt, dass ein auf die Spitze gestelltes Quadrat gefüllt wird, dessen oberste Spitze frei bleibt. Dann wird nach den Regeln von Halma gespielt. Jeder Spieler ist jedoch verpflichtet, seine Bauern möglichst rasch aus der eigenen Ecke herauszubringen. Kein Stein darf aus strategischen Gründen zur Heimatverteidigung zurückgelassen werden, wenn man mit ihm ziehen kann. Diese kurze Halma-Variante empfiehlt sich immer dann, wenn die Zeit für ein normales Halma-Spiel nicht ausreicht.

### 20. Go-Dame (2 Spieler)

Dieses Spiel ist auch unter Bezeichnungen wie Blockade, Kesselschlacht, Krieg oder Mauern bekannt. Der eine erhält 12 weiße, der andere 12 schwarze Steine, die wie bei Dame aufgestellt werden. Wie immer beginnt Weiß. Gezogen wird abwechselnd mit einem Stein um ein Feld, aber beliebig vor- und rückwärts, jedoch stets nur auf den schwarzen Feldern. Andere Steine werden nie übersprungen, denn es kommt nicht darauf an, gegnerische Steine zu schlagen, sondern sie so einzukreisen, dass sie keine Verbindung mehr mit eigenen Steinen aufnehmen können. Sind einzelne oder mehrere Steine mitten im Feld oder am Spielfeldrand so eingeschlossen, dass sie nicht mehr ausbrechen können, werden sie vom Brett genommen und scheiden aus. Sieger ist, wer dem Gegner sämtliche Steine genommen hat.

### 21. Wolf und Schafe (2 Spieler)

Durch Auslösen wird ermittelt, wer den Wolf spielt. Er bekommt einen einzigen schwarzen Stein. Der andere erhält 4 weiße Steine als Schafe und stellt sie auf die schwarzen Felder seiner Grundlinie. Der Wolf darf zu Beginn auf ein beliebiges anderes schwarzes Feld gestellt werden. Gezogen wird stets schräg, also nur auf den schwarzen Feldern. Die Schafe dürfen dabei nur vorwärts, der Wolf vor- und rückwärts ziehen, beide aber stets nur um ein Feld und immer abwechselnd. Ziel der Schafe ist es, den Wolf so einzukreisen, dass er nicht mehr davonlaufen kann. Der Wolf hingegen versucht, die Reihe der Schafe an einer Lücke zu durchbrechen und hinter sie zu gelangen. Schafft er das, ist er der Sieger, denn die Schafe dürfen ja nicht rückwärts ziehen.

### 22. Pyramiden-Dame (2 Spieler)

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 oder gegnerische Steine überspringen, und zwar entweder in einem Sprung oder in einer Serie von Sprüngen. Übersprungene Steine werden nicht geschlagen, sie bleiben auf dem Brett. Sieger ist, wer seine Pyramide als Erster wieder aufgebaut hat.

### 23. Italienische Dame (2 Spieler)

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, jedoch nicht 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 dem man die meisten gegnerischen Steine schlagen kann.

## 24. Räuberdame (2 Spieler)

Vor Beginn des Spiels werden 12 weiße und 12 schwarze Steine wie beim Dame-Spiel auf die schwarzen 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, 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.

## 25. Hasami Yogi (2 Spieler)

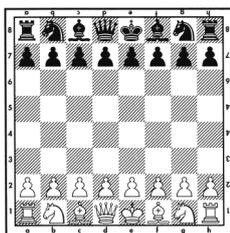
Gespielt wird dieses reizvolle, alte japanische Brettspiel auf dem Dame-Plan mit 8 weißen und 8 schwarzen Spielsteinen. Der Spieler, der als Erster 4 Steine außerhalb der Grundlinie in eine eigene Reihe bringt, hat gewonnen. Jeder Spieler bekommt 8 gleichfarbige Spielsteine und legt sie auf die 8 Felder der ersten Reihe des Spielplans. 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 Dame-Spiel. Man kann auch über mehrere Felder in eine Richtung ziehen, sofern diese frei sind. Vor einem besetzten Feld muss man jedoch anhalten. Sofern dieses Feld vom Gegner besetzt ist, und das Feld dahinter frei ist, darf es im nächsten Zug übersprungen werden – geschlagen wird in diesem Fall nicht! Jeder Spieler versucht nun, mit seinen Spielsteinen eine Vierer-Reihe zu bilden und gleichzeitig den Gegner aber an der Bildung einer Vierer-Reihe zu hindern. Eine Vierer-Reihe kann waagrecht, senkrecht und diagonal zustande kommen. Dabei darf sich aber keiner der vier Steine auf der Grundlinie befinden. Gelingt es, einen gegnerischen Stein mit vier eigenen Steinen einzukreisen (schräge Nachbarfelder gelten nicht), darf dieser umzingelte Stein vom Spielbrett genommen werden. 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.

## 26. Frösche und Kröten (2 Spieler)

Wer springt geschickter – die Frösche oder die Kröten? Bei diesem schnellen und spannenden Spiel spielt der eine Spieler mit 3 weißen Steinen – der andere mit 3 schwarzen. Die Aufstellung der Spielsteine erfolgt so: Die 3 weißen Steine kommen auf die Felder D8 – D7 – D6, die 3 schwarzen Steine kommen 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. Kein Stein darf mehr als viermal hintereinander bewegt werden, um Pattsituationen zu vermeiden. Gewonnen hat derjenige, der als Erster die 3 Ausgangsfelder des Gegners besetzt hat.

## 27. Schach (2 Spieler)

Dieses uralte und weltweit bekannte königliche Spiel bietet so viele Möglichkeiten der Kombination, dass wir hier nur die Anfangsgründe für den Laien erklären können. Alles Weitere lernt man am besten im Spiel mit einem erfahrenen Gegner. Durch Ausloten wird bestimmt, wer Weiß und damit das Recht des ersten Zuges hat. Er erhält die 16 weißen, der andere die 16 schwarzen Schachfiguren. Die 8 gleichförmigen, kleinen Schachfiguren sind Bauern, die anderen 8 Schachfiguren nennt man Figuren: 2 Türme (mit dem Zinnenkranz), 2 Springer (mit Pferdekopf), 2 Läufer (schlanke Figuren), eine Dame (höher als die Läufer) und einen König (mit Kreuz auf dem Haupt). Das Schachbrett (Dame-Plan) wird so hingelegt, dass jeder Spieler ein schwarzes Eckfeld zur Linken hat. Auf die beiden Eckfelder links und rechts stellt man die Türme, daneben zur Mitte hin die beiden Springer, einen links, einen rechts, danach die beiden Läufer und in die Mitte Dame und König. Dabei steht die weiße Dame stets auf einem weißen Feld, die schwarze Dame auf einem schwarzen, so dass alle gegnerischen Figuren einander genau gegenüberstehen. Vor diese 8 Figuren werden die 8 Bauern in die zweite Reihe nebeneinandergestellt (siehe Abbildung). Die Bauern und die Figuren haben unterschiedliche Bewegungsfreiheit. Die Bauern dürfen nur vorwärts gehen. Von ihrem Ausgangspunkt aus können sie um ein oder zwei Felder in gerader Richtung ziehen, danach nur noch um je ein Feld pro Zug, aber immer nur auf und über freie Felder. Auch die Figuren (außer den Springern) dürfen nur auf und über freie Felder ziehen, aber sowohl vor- als auch rückwärts. Der Turm zieht nur waagrecht über die Reihen 1 bis 8 oder senkrecht über die Linien a bis h beliebig weit. Die Läufer ziehen ebenfalls beliebig weit über freie Felder, aber in



schräger Richtung. Sie bleiben also stets auf der Feldfarbe, die sie anfangs innehatten. Die Dame ist gewissermaßen die Kombination aus Turm und Läufer und damit die stärkste, schlagkräftigste Figur: Sie zieht beliebig über freie Felder in jeder Richtung, schräg, senkrecht oder waagrecht, muss aber, wie alle bisher genannten Figuren, die einmal eingeschlagene Richtung einhalten. Die Springer sind die einzigen Figuren, die während eines Zuges die Richtung ändern und eigene oder gegnerische Schachfiguren überspringen können: Sie ziehen stets um ein Feld in gerader und um ein weiteres in schräger Richtung, und zwar ebenfalls nach allen Seiten. Der König, um den sich schließlich alles dreht, darf sich nach allen Richtungen bewegen, vorwärts, rückwärts, schräg oder gerade, aber stets nur um ein einziges Feld. Zur Eröffnung des Spiels werden gewöhnlich die Bauern vor den beiden Damen oder vor den Königen bewegt. Man kann aber auch mit anderen Bauern oder mit einem Springer beginnen. In der Anfangsphase versucht man seine Bauern und Figuren in möglichst günstige Positionen für den Angriff auf den gegnerischen König zu bringen. Dabei trachtet man danach, den Gegner zu schwächen, indem man ihm Schachfiguren raubt: Kann eine Schachfigur im Rahmen ihrer Zugmöglichkeiten auf ein Feld ziehen, das von einem Gegner besetzt ist, so wird die gegnerische Schachfigur geschlagen und aus dem Spiel genommen. Alle Figuren schlagen in ihrer normalen und oben beschriebenen Zugrichtung, die Bauern aber, die sonst stets geradeaus ziehen, dürfen nur schräg nach links oder rechts schlagen und wie beim Ziehen nur vorwärts. Bei jedem Schlagen muss beachtet werden, ob die gegnerische Schachfigur nicht gedeckt ist, d. h., ob der Gegner nicht im nächsten Zug seinerseits die feindliche schlagende Schachfigur schlagen könnte. Da kein Schlagzwang besteht, wird man auf das Rauben vor allem dann verzichten, wenn man dadurch postwendend eine eigene stärkere Schachfigur verlieren würde. Wird eine Schachfigur auf ein Feld gestellt, von wo aus sie den gegnerischen König unmittelbar bedroht (ihn also im nächsten Zug schlagen könnte), so muss Schach geboten (angesagt) werden. Der Gegner ist dann verpflichtet, seinen König zu schützen, indem er mit ihm auf ein anderes Feld zieht oder zwischen ihn und die bedrohende Schachfigur eine eigene Schachfigur stellt oder den feindlichen Angreifer schlägt. Ist ihm nichts davon möglich, so ist matt geboten und die Partie darf nicht geschlagen werden; das ausweglose Schachmatt beendet das Spiel. Daraus folgt, dass der König nie auf ein Feld ziehen darf, das von einem Gegner beherrscht wird, d. h. beim nächsten Zug von ihm erreicht werden könnte. Eine Besonderheit sei noch erwähnt: die Rochade. Damit bringt man seinen König aus der anfänglichen Position in der Mitte an eine der beiden Seiten. Man führt ihn dabei um zwei Felder (einzige Ausnahme!) nach links oder rechts und springt mit dem nächststehenden Turm über den König auf das angrenzende Feld. Eine Rochade ist allerdings nur möglich, wenn König und Turm noch nicht bewegt wurden, wenn alle Felder zwischen ihnen frei sind und keines davon durch eine feindliche Schachfigur bedroht ist. Beherrscht man diese Anfangskenntnisse, so lernt man alles Weitere (und das ist noch viel!) leichter im Spiel mit einem Gegner, der Schach kennt, als von einer Spieleanleitung.

## 28. Räuberschach (2 Spieler)

Eine gute Möglichkeit für Anfänger, die verschiedenen Zugmöglichkeiten der Bauern und Figuren in den Griff zu bekommen, ist dieses Raubspiel, das für Schach das Gleiche ist wie Schlagdame für das Dame-Spiel. Für das Aufstellen, Ziehen und Schlagen gelten die genannten Regeln des Schachs. Ziel des Spiels ist es aber, möglichst rasch alle eigenen Schachfiguren zu verlieren. Man kann dabei einen Schlagzwang vereinbaren: Jede Möglichkeit zu schlagen muss also vom Gegner ausgenutzt werden. Schach wird nicht geboten. Der König kann also wie jede andere Schachfigur geschlagen werden. Das Spiel geht in jedem Falle so lange weiter, bis ein Gegner keine Figuren und Bauern mehr hat und damit zum Sieger geworden ist. Starke Figuren wie Dame oder Türme bietet man dabei dem Gegner möglichst bald zum Opfer an.

## 29. Bienenhusschach (2 Spieler)

Es gelten dieselben Regeln wie beim Schach, mit der Ausnahme, dass alle geschlagenen Schachfiguren sofort wieder eingesetzt werden von dem Spieler, der sie geschlagen hat. Und zwar auf irgendeinem freien Feld, so dass sie die Schachfiguren des Spielers, dem sie weggenommen wurden, behindern bzw. den König weniger gut schützen können. Lediglich die Läufer müssen auf einen Platz derselben Feldfarbe gesetzt werden, auf dem sie geschlagen wurden.

## 30. Maharadscha-Schach (2 Spieler)

Der Spieler mit den weißen Figuren stellt seine Schachfiguren wie beim Schach auf. Der Gegenspieler erhält lediglich einen König (Maharadscha genannt), der am Anfang des Spiels auf einem freien Feld seiner Wahl platziert wird. Der schwarze Maharadscha kann wie ein Pferd springen und wie ein König ziehen. Gewonnen hat, wer den gegnerischen König zuerst schachmatt gesetzt hat. Die Partie ist unentschieden, wenn kein Spieler ein Schachmatt bieten kann.

## 31. Acht Ritter (2 Spieler)

Jeder Spieler platziert 4 Bauern auf folgenden Feldern:

Schwarz: B2 – D2 – F2 – H2

Weiß: A8 – C8 – E8 – G8

Weiß beginnt, anschließend wird abwechselnd weitergespielt. Pro Zug darf ein Bauer bewegt werden, entweder wie die Dame oder der Springer im Schach. Zwischen diesen beiden Zugmöglichkeiten kann von Zug zu Zug immer wieder neu gewählt werden. Wer einen gegnerischen Ritter so in die Enge treiben kann, dass er sich nicht mehr aus einer Bedrohung befreien kann, gewinnt, indem er ihn anschließend schlägt.

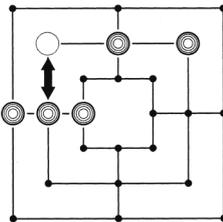
### 32. Schachbrett-Wanderung (1 Spieler)

Über dieses alte Problem haben sich schon kluge Leute den Kopf zerbrochen. Wir brauchen dazu ein normales Schachbrett (Dame-Plan). Aufgabe ist es, einen Wanderer in einem Zug über alle 64 Felder des Schachbrettes spazieren zu lassen. Er darf dabei mit Ausnahme eines einzigen Feldes jedes Feld nur einmal berühren.

## Spiele auf dem Mühle-Plan

### 33. Mühle (2 Spieler)

Der eine Spieler spielt mit 9 weißen, der andere mit 9 schwarzen Spielsteinen. Wer Weiß hat, beginnt und setzt einen Stein auf einen der Eck- oder Kreuzungspunkte des Mühle-Plans. Danach setzt Schwarz, und so geht's abwechselnd weiter, bis jeder seine 9 Steine gesetzt hat. Schon beim Setzen versucht man, 3 Steine nebeneinander auf eine Seitenlinie von einem der drei Quadrate oder auf eine der vier Verbindungslinien zu bringen und so eine Mühle zu bauen. Der Gegner verhindert dies nach Möglichkeit, indem er rechtzeitig einen Stein dazwischensetzt. Nach dem Setzen wird gezogen. Abwechselnd zieht jeder mit einem beliebigen Stein auf einen angrenzenden freien Punkt und versucht auch dabei, Mühlen zu schließen oder gegnerische Mühlen zu verhindern. Sobald nämlich ein Spieler eine Mühle geschlossen hat, darf er dem Gegner einen beliebigen Stein vom Feld nehmen, jedoch nicht aus einer geschlossenen Mühle. Eine Mühle wird geöffnet, indem man einen ihrer 3 Steine wegzieht. Jetzt ist sie für den Gegner angreifbar. Mit dem nächsten Zug kann die Mühle aber wieder geschlossen werden. Besonders vorteilhaft ist eine Zwickmühle (siehe Abbildung): Durch Verschieben nur eines Steins wird eine Mühle geöffnet und gleichzeitig eine zweite geschlossen. Man kann dann mit jedem Zug einen Stein des Gegners nehmen. Sobald ein Spieler nur noch 3 Steine hat, darf er, anstatt zu ziehen, mit einem Stein auf jeden beliebigen freien Punkt springen. Verliert er aber noch einen weiteren Stein, hat er verloren, da er nun keine Mühle mehr zustande bringen kann. Ein Spieler kann auch mit mehr als 3 Steinen verlieren, wenn er vom Gegner so eingemauert wurde, dass er nicht mehr ziehen kann.



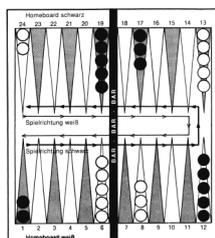
### 34. Ceylonesisches Mühlespiel (2 Spieler)

Die Regeln sind mit einer Ausnahme unverändert: Auch wenn beim anfänglichen Hereinsetzen der Spielsteine eine Mühle entsteht, darf kein gegnerischer Spielstein weggenommen werden. Der Spieler, dem es gelingt, in dieser ersten Spielphase eine Mühle zu schließen, hat jedoch einen weiteren Spielzug. Sind alle Steine im Spiel und gelingt es einem Spieler, eine Mühle zu schließen, so nimmt er dem Gegner einen Stein weg und hat einen weiteren Spielzug.

## Spiele auf dem Backgammon-Plan

### 35. Backgammon (2 Spieler)

Dieses Spiel, auch wenn es dafür viele andere Bezeichnungen und auch leicht unterschiedliche Spielarten gibt, ist eines der ältesten und meistgespielten zugleich. Funde in den Königsgräbern von Ur, der alten babylonischen Hauptstadt, weisen darauf hin, dass man ähnliche Spiele bereits vor 5000 Jahren gekannt haben muss. Auch die römischen Kaiser von Caligula über Claudius bis Nero sollen bei diesem Spiel, das sie Tabula nannten, gern ihr strategisches Geschick unter Beweis gestellt haben. Zwischen 300 und 800 n.Chr. breitete sich das Spiel in der gesamten arabischen Welt aus und war bald in ganz Asien beliebt. In unseren Regionen sind Martin Luther, König



Ludwig XVI. und später die Romanows die bekanntesten Spieler dieses Spiels, um nur ein paar wenige zu nennen. Es war vor allen Dingen in der feinen Gesellschaft beliebt, und sicher ging es da oft um große Einsätze. Es gibt wohl kaum ein Spiel, das schon so lange gespielt wird und dabei so viele Namen erhielt. Die Grundregeln dieses Spiels sind jedoch seit über 2000 Jahren unverändert geblieben.

#### Zum Spiel gehören

- 2 x 15 Spielsteine in den Farben weiß und schwarz,
- 2 Augenzwürfel,
- 1 mit Zahlen versehener, sogenannter Dopplerwürfel,
- 1 Spielplan mit 24 Zacken, der so aufgeteilt ist, dass sich jeweils 12 Zacken gegenüberstehen. Genau in der Mitte ist dieser Spielplan senkrecht durch eine sogenannte Bar in zwei Hälften geteilt. Durch diese Teilung entstehen auf dem Spielplan vier Abschnitte mit jeweils sechs Zacken. Die Zacken 1 – 6 sind das Homeboard (letztes Viertel) des Spielers mit den weißen Steinen, die Felder 19 – 24 sind das Homeboard des Spielers mit den schwarzen Steinen (siehe Abbildung).

**Ziel des Spiels:** Von der Grundstellung ausgehend bemüht sich jeder Spieler, seine 15 Steine so schnell wie möglich in sein Homeboard zu bringen, um dann seine Steine als Erster herauszuwerfen. Der Spieler, dem dies zuerst gelungen ist, hat diese Spielrunde gewonnen. Durch geschicktes Ausnutzen der Würfelzahlen, mögliches Kombinieren der geworfenen Augenzahlen und durch gegenseitiges Blockieren versucht sich jeder Spieler eine bessere Position zu verschaffen und den anderen am Schlagen der eigenen Figuren zu hindern.

**Aufstellung und Zugrichtung:** Jeder Spieler bekommt 15 Steine einer Farbe. Die Grundaufstellung und Nummerierung der einzelnen Felder ist auf der Abbildung gezeigt. Ebenso ist dort die Zugrichtung der einzelnen Farben angegeben. Die Spieler ziehen ihre Steine, wie auf der Skizze gezeigt, gegenläufig. Die Nummern 1 – 6 kennzeichnen das Homeboard (Heimfeld oder letztes Viertel) weiß. Die Nummern 19-24 kennzeichnen das Homeboard schwarz. Bei dieser Ausgangsstellung muss Schwarz seine Steine von 1 über alle Felder bis mindestens zur Nr. 19 (Beginn seines Homeboards) ziehen. 5 Steine hat er schon zu Beginn des Spiels im Homeboard. Ebenso ist mit den Steinen von 12 und 17 zu verfahren. Weiß zieht genauso, jedoch gegenläufig. Weiß zieht immer im Uhrzeigersinn, Schwarz gegen den Uhrzeigersinn.

**Spielbeginn und Ziehen:** Zunächst wird der Spieler bestimmt, der das Spiel eröffnet. Dabei würfeln beide Spieler mit einem Würfel. Wer die höhere Zahl würfelt, beginnt. Werfen beide Spieler dieselbe Augenzahl (einen Pasch), so müssen beide nochmals würfeln. Jetzt beginnt der Spieler, der die höhere Augenzahl gewürfelt hat, setzt die von ihm gewürfelte Augenzahl und die Augenzahl, die sein Mitspieler gewürfelt hat. Der nächste Zug ist dann bei dem zweiten Spieler, der zur Eröffnung die gleichen Zahlen zu ziehen hat wie der Spieler, der das Spiel begonnen hat. Ab jetzt wird abwechselnd jeweils mit 2 Würfeln gewürfelt. Die hierbei erzielten Augen können getrennt, d. h. mit zwei Steinen, zum Vorrücken verwendet werden oder aber auch nur mit einem Stein. Es besteht bis zu dem Zeitpunkt, wenn sich von der Farbe alle Steine im Homeboard befinden, Zugzwang, soweit es möglich ist. Kann man nur eine der beiden gewürfelten Augenzahlen vorrücken, so muss es die höhere sein. Ist diese Augenzahl nicht zu ziehen, muss auf das Ziehen für diesen Wurf ganz verzichtet werden, und der Gegenspieler ist an der Reihe. Die angespielte Spitze muss in jedem Fall anspielbar sein, d. h., diese Spitze muss entweder leer sein oder darf von Steinen der eigenen Farbe besetzt sein (Ausnahme: Schlagen des Gegners, siehe Schlagen). Wird die Bewegung nur mit einem Stein, d. h. mit der Addition der beiden Würfelaugen durchgeführt, so sind dies zwei einzelne Züge, d. h., wenn einer der beiden Züge nicht möglich ist, so ist auch der darauf folgende nicht durchzuführen.

**Beispiel:** Wird eine 4 und eine 5 gewürfelt, so kann man entweder zuerst die 4 und dann die 5 oder zuerst die 5 und dann die 4 ziehen. Auf jeden Fall muss dann die 4. oder 5. Spitze vom Spielstand aus gerechnet anspielbar sein. Der Spieler kann frei entscheiden, in welcher Reihenfolge er die Würfelzahlen verwenden möchte.

**Züge bei einem Pasch:** Beim Pasch (beide Würfel zeigen die gleiche Augenzahl) wird die gewürfelte Zahl eines Würfels 4 x gesetzt. Bei einem 4er-Pasch darf 4 x 4 Zacken (= 16) weitergezogen werden. Es gibt also die Möglichkeit, 16 Zacken mit einem Stein weiterzuziehen.

#### Beispiele für Zugmöglichkeiten bei einem 4er-Pasch:

- 1 Stein 4 x 4 Zacken = 16 Zacken,
- 2 Steine 2 x 4 Zacken, jeder Stein 8 Zacken = 16,
- 4 Steine 4 Zacken = 16,
- 1 Stein 8 Zacken, 2 Steine je 4 Zacken = 16,
- 1 Stein 12 Zacken, 1 Stein 4 Zacken = 16.

Beim Pasch gelten auch die Regeln wie beim fortgesetzten Zug; bei unserem Beispiel muss also jeweils das Feld nach 4 Steinen anspielbar sein. Wenn bei einem Pasch nicht alle Züge gezogen werden können, so müssen jedoch alle möglichen Züge gezogen werden. Die verbleibenden Zugmöglichkeiten verfallen.

**Schlagen:** Endet ein Zug auf einem Zacken, der nur von einem gegnerischen Stein besetzt ist, so wird dieser geschlagen. Es können mit einem Zug mehrere

gegnerische Steine geschlagen werden, also bis zu viermal bei einem Pasch. Die geschlagenen Steine werden aus dem Spielfeld genommen und auf die Bar gesetzt. Wenn sich ein oder mehrere Steine eines Spielers auf der Bar befinden, darf dieser erst weiterspielen, wenn er alle Steine ins Spiel zurückgewürfelt hat.

**Einsetzen der geschlagenen Steine:** Die geschlagenen Steine müssen in das Homeboard des gegnerischen Spielers eingewürfelt werden. Dies geschieht wie folgt: Befinden sich z.B. zwei schwarze Steine auf der Bar und Schwarz würfelt eine 4 und eine 5, so kommt auf den Zacken 5 und auf den Zacken 4 je ein Stein ins Spiel zurück. Ist der Zacken 5 jedoch durch ein Band (siehe Abschnitt Bänder) besetzt, so kann man keinen Stein ins Spiel zurücksetzen, da zuerst die höhere Augenzahl gezogen werden muss. Der Spieler muss auf diesen Zug verzichten und erst den Gegner wieder würfeln lassen.

**Bänder:** 2 oder mehrere Steine auf einer Zacke bilden ein Band. Diese Zacke kann von einem Gegner weder angespielt noch besetzt werden. Hat der Gegner 6 Bänder hintereinander aufgebaut, nennt man dies eine Brücke oder ein geschlossenes Brett. Eine besondere Bedeutung kommt dieser Spielsituation zu, wenn sich eine geschlossene Brücke im Homeboard des Mitspielers befindet und der Mitspieler noch einen Stein auf der Bar hat.

**Ausspielen:** Erst wenn ein Spieler alle 15 Steine in sein Homeboard gebracht hat, darf er mit dem Ausspielen der Steine beginnen. Hat er mit dem letzten Wurf mit nur einer Würfel-Augenzahl das Homeboard erreicht, darf er mit der zweiten, nicht verwendeten Würfelzahl bereits mit dem Auswürfeln beginnen. Auch beim Auswürfeln zählt der Pasch viermal. Das Ausspielen eines Steins aus dem Homeboard kann immer nur mit der genauen Augenzahl erfolgen. Um z.B. je einen Stein vom ersten und letzten Zacken des Homeboards (Nr. 1 und 6 bzw. 24 und 19) auszuspälen, muss eine 1 oder eine 6 gewürfelt werden. Ist der angewürfelte Zacken nicht besetzt, kann der Spieler den Wurf verfallen lassen oder den Zug mit einem anderen Stein innerhalb des Homeboards ausführen. Wird während des Auswürfeln ein Stein im Homeboard durch das Einsetzen des Gegners geschlagen, darf erst dann mit dem Ausspielen fortgefahren werden, wenn wieder alle Steine im Homeboard sind. Im Unterschied zu den geschlagenen Steinen werden die herausgewürfelten Steine auf die Seite gelegt.

**Ende des Spiels und Bewertung:** Das Spiel endet, wenn ein Spieler alle seine Steine herausgewürfelt hat. Je nach der Lage, in der sich der Gegner zu diesem Zeitpunkt befindet, spricht man von einem einfachen, doppelten oder dreifachen Sieg.

**Der einfache Sieg:** Wenn der Gegner nur einige Steine herauswürfeln konnte.

**Der doppelte Sieg (Gammon):** Wenn der Gegner noch keinen Stein ausspielen konnte.

**Der dreifache Sieg (Backgammon):** Wenn der Gegner noch einen Stein im Homeboard des Siegers oder auf der Bar hat.

**Verdoppeln:** Beim Spielen um Einsätze kann der Einsatz jeweils verdoppelt werden. Dazu wird der Dopplerwürfel benutzt. Nach der Eröffnung des Spiels ist jeder der beiden Spieler berechtigt, die erste Verdoppelung anzukündigen. Man wird dies tun, wenn man glaubt, gegenüber dem Mitspieler im Vorteil zu sein. Eine Verdoppelung muss grundsätzlich vor jedem Würfeln angekündigt werden. Die Verdoppelung wird dadurch angekündigt, dass man bei der ersten Verdoppelung den Zahlenwürfel mit der 2 nach oben vor den Gegner legt. Kündigt Schwarz die erste Verdoppelung an, so kann Weiß die Herausforderung annehmen und weiterspielen oder aber das Spiel sofort verloren geben, dann tritt die Verdoppelung nicht in Kraft. Hat Weiß jedoch die Herausforderung angenommen, und das Spielglück ändert sich, und Weiß meint nun seinerseits in einer günstigen Position zu sein, so kann Weiß den Dopplerwürfel mit der Zahl 4 nach oben vor den Gegenspieler legen. Auch dieser kann sich jetzt entscheiden, ob er die Herausforderung annimmt und weiterspielt oder aufgibt. Gibt er auf, geht es nur wie vorher um den zweifachen Einsatz, nimmt er jedoch die Herausforderung an, hat sich jetzt der Spieleinsatz bereits auf das Vierfache erhöht. Das Recht der weiteren Verdoppelung liegt jetzt wieder bei Schwarz. Es kann also kein Spieler mehrmals hintereinander in ununterbrochener Folge verdoppeln, sondern das Recht der Verdoppelung liegt immer bei dem Spieler, der die vorherige Verdoppelung angenommen hat. Unabhängig von der vorherigen Verdoppelung entscheidet zum Schluss noch einmal die Situation beim Ausspielen (siehe Regel Ausspielen), d. h., wenn im Verlauf des Spiels der Dopplerwürfel bereits auf 8 steht, und es wird um den achtfachen Einsatz gespielt, und einer der Mitspieler gewinnt das Spiel mit Backgammon, so wird dieser achtfache Einsatz noch einmal durch die Endspielphase verdreifacht.

### 36. Puff (2 Spieler)

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

**Zugrichtung und Setzen:** Bei Beginn sind alle Steine außerhalb des Spielplans und müssen erst ins 1. Viertel des betreffenden Spielers eingesetzt werden. Die

Zacken 1 – 6 sind das 1. Viertel für Schwarz; er zieht von dort über 12, 13 bis 24. Die Zacken 24 – 19 sind das 1. Viertel für Weiß; er zieht in entgegengesetzter Richtung. Jeder Spieler wirft mit 2 Würfeln. Wer die höchste Augenzahl würfelt, beginnt. Beim Einsetzen werden keine fortgesetzten Züge ausgeführt. Wirft Schwarz z.B. 4 und 2, so setzt er einen Stein auf Zacke 4 und einen auf Zacke 2. Erst wenn alle Steine ins 1. Viertel gebracht worden sind, dürfen sie von dort aus weitergezogen werden.

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

**Ziehen:** Sobald alle Steine auf dem Brett sind, wird gezogen, wobei nun auch fortgesetzte Züge mit einem Stein erlaubt sind. Die niedrigere Würfelzahl muss immer zuerst gezogen werden; ist dies nicht möglich, so darf auch mit der höheren Zahl nicht gezogen werden. Kann ein Spieler nur mit der niedrigeren Zahl ziehen, so verfällt die höhere Zahl. Ebenso darf er mit der Unterseite eines Pasches nicht ziehen, wenn er mit der Oberseite nicht ziehen kann. Kann er mit der Oberseite eines Pasches ziehen, so braucht die Unterseite nicht voll ausgenutzt werden.

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

### 37. Langes Puff (2 Spieler)

Eine Variante des normalen Puffs: Beide marschieren in die gleiche Richtung! Hierbei beginnen beide Spieler bei Zacke 1 und spielen bis Zacke 24. Alle anderen Spielregeln wie Einsetzen, Ziehen, Schlagen, Pasch-Regel und Ausspielen entsprechen der des vorher beschriebenen Spiels.

### 38. Russisches Puff (2 Spieler)

Sobald ein Spieler zwei Steine gesetzt hat, kann er wählen, ob er gleich ziehen oder ob er weitere Steine nachsetzen will. Wenn ein Stein geschlagen worden ist, muss er erst wieder eingesetzt werden, ehe mit den übrigen Steinen weitergezogen werden kann.

### 39. Toccadille (2 Spieler)

Gespielt wird ähnlich wie beim Puff. Alle Steine befinden sich zunächst außerhalb des Spielplans. 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 so genannten Huckenzacken. Auf diesen Huckenzacken dürfen beliebig viele Steine stehen, allerdings niemals ein einzelner. Eine Hücke kann also zuerst nur durch ein Band besetzt werden. Ein Spieler darf die Hücke auf der gegnerischen Seite (die Fremdhücke) grundsätzlich nicht betreten. Würfelt er aber eine Augenzahl, die es erfordert, die gegnerische Hücke zu besetzen, darf er von jedem Würfel ein Auge abziehen und die eigene Hücke anfahren. (Dieses aber nur, wenn er mit keinem anderen Stein in die eigene Hücke 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 Spielstein 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 3. Zacke hinausgekommen, wird dreifach gerechnet, und wenn er noch keine Marke auf dem Brett hat, vierfach.

### 40. Zick-Zack (2 Spieler)

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

**Beispiel:** Beim ersten Wurf mit 3 und 5 setzt der Spieler je einen Stein auf das dritte und fünfte Feld. Der Gegner wirft nun 3 und 6. Er darf jetzt den gegnerischen Stein von Feld 3 seinem Eigentümer zurückgeben und seinen Stein auf Feld 3 und den zweiten Stein auf Feld 6 stellen. Solange ein einzelner Stein auf einem Feld liegt, ist er nicht geschützt. Der Gegner versucht, solche Steine hinauszuwürfen und diese Felder mit einem, möglichst aber mit zwei eigenen Steinen zu besetzen, da ein Feld mit mindestens zwei Steinen gleicher Farbe vom Gegner nicht mehr angegriffen werden darf. Bei gleicher Augenzahl auf beiden Würfeln 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 ge-

worfenen Augen vorwärts bewegt, z. B. bei einem Wurf von 3 und 5 rückt je ein Stein um 3 bzw. 5 Felder vor oder ein Stein um 8 Felder. Sind auf diese Weise alle 15 Steine auf den letzten 6 Feldern angelangt, so beginnt das Herauswerfen der eigenen Steine. Sitzen zum Beispiel noch Steine auf dem fünftletzten Feld, und es werden 3 und 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 beim Spielen auf den letzten 6 Feldern nicht gestattet. 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 6 Felder untergebracht sind. Wer zuerst alle Steine herausgewürfelt hat, ist Sieger. Durch sinnreiches Blockieren und bedachtes Bewegen der eigenen Steine kann der Gegner sehr behindert werden.

#### **41. Tric-Trac (2 Spieler)**

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

**Aufstellung und Zugrichtung:** Schwarz setzt alle 15 Steine in drei Türmen auf Zacke 1. Seine Zugrichtung ist von 1 über 12, 13 bis 24. Weiß setzt alle 15 Steine in drei Türmen auf 24. Seine Zugrichtung ist von 24 über 13, 12 bis 1. Die Zacken 1 und 24 sind Start- bzw. Zielfelder; Steine auf diesen Zacken befinden sich nicht im Spiel.

**Spielbeginn und Ziehen:** Mit 2 Würfeln wird darum geworfen, wer das Spiel eröffnet. Wer den höheren Wurf erzielt, beginnt und führt seine ersten Züge nach diesem Wurf aus. Zunächst müssen alle 15 Steine von der Zacke 1 bzw. 24 ins Spiel gebracht werden, bevor mit den Steinen weitere Züge ausgeführt werden dürfen. Es steht den Spielern frei, zwei Steine oder einen Stein in fortgesetztem Zug ins Spiel zu bringen. Würfelt Schwarz z. B. 4 und 6, so setzt er entweder einen Stein auf Zacke 4 und einen auf Zacke 6 oder einen Stein auf Zacke 10. Die Steine müssen auf den erreichten Zacken stehen bleiben, bis die Startzacke geräumt ist. Grundsätzlich muss, wenn möglich, für beide Würfelzahlen ein Zug ausgeführt werden. Die Reihenfolge, in der die Zahlen verwendet werden, ist beliebig. Kann nur ein Zug ausgeführt werden, so verfällt der zweite Wurf. Bei Pasch werden die Würfelzahlen nur einfach gesetzt; nach einem Pasch darf der Spieler noch mal würfeln.

**Die Hücke:** Zacke 13 für Weiß und Zacke 12 für Schwarz sind die sogenannten Hücken, die besonderen Zugbeschränkungen unterliegen. Die eigene Hücke darf zuerst nur mit einem Band (2 Steinen zugleich) besetzt werden, also z. B. bei einem Wurf 4 und 2 (Schwarz) mit einem Stein von 10 und einem Stein von 8. Danach können beliebig viele Steine, auch einzeln, auf der Hücke angehäuft werden. Die Steine können auch wieder einzeln von der Hücke weiterziehen bis auf die beiden letzten Steine; diese müssen zusammen – mit einem Wurf – von der Hücke abgezogen werden. Die gegnerische Hücke ist, auch wenn sie unbesetzt ist, wie eine durch ein gegnerisches Band blockierte Zacke zu behandeln; kein Zug darf auf der gegnerischen Hücke enden. Hat man die eigene Hücke noch nicht besetzt und macht einen Wurf, mit dem man die Hücke des Gegenspielers besetzen könnte, so darf man in die eigene Hücke gehen. Man darf also mit den betreffenden Steinen einen Schritt weniger machen, als der Wurf erlaubt hätte. Dies ist jedoch nur dann gestattet, wenn es nicht möglich ist, durch diesen Wurf auch mit anderen Steinen in die Hücke zu gelangen.

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

**Ausspielen:** Steine können jederzeit ausgespielt werden, wenn ein Wurf vorliegt, der den betreffenden Stein bis auf die letzte Zacke seiner Spielbahn oder darüber hinaus bringt (für Schwarz Zacke 24, für Weiß Zacke 1). Auf diesen Zacken wird nicht geschlagen.

**Punktebewertung und Gewinner:** Jeder geschlagene Stein und jeder ausgespielte Stein erbringen jeweils 1 Punkt. Gelingt es, die Hücke zu besetzen und außerdem die fünf davor liegenden Zacken auf der eigenen Seite mit Bändern zu blockieren, so hat man die sogenannte große Brücke errichtet, die für den Gegenspieler ein unüberwindbares Hindernis ist. Die große Brücke erbringt 2 Punkte. Solange die große Brücke bei den folgenden Würfeln des Spielers noch gehalten werden kann, erzielt er damit jeweils nochmals 2 Punkte. Sobald ein Spieler – auch mit dem ersten seiner beiden Züge – 12 Punkte erreicht oder überschritten hat, hat er die Partie gewonnen. Ist der Gegenspieler mit seiner Markierungsfigur noch nicht über 6 gekommen, so zählt der Sieg doppelt, ist er nicht über 2, dreifach, und hat er noch gar keinen Punkt, vierfach.

**Fortgesetzte Spielrunde:** Tric-Trac wird häufig in fortgesetzten Runden gespielt, in der Regel dann über 12 Partien zu je 12 Punkten. Der Gewinner kann verlangen, dass die nächste Partie wieder völlig neu mit der Grundaufstellung begonnen wird, oder dass die nächste Partie aus der erreichten Situation heraus fortgesetzt wird. Wird die Partie fortgesetzt, so darf der Gewinner die zuvor über 12 hinaus erzielten Punkte sofort für die neue Partie in Anrechnung bringen. Wird mit neuer Aufstellung begonnen, so verfallen überschüssige Punkte. Bei einer fortgesetzten Partie werden zunächst alle Steine ausgespielt und dann zusammen wieder in drei Türmen auf die Startzacke gesetzt; dies gilt nicht als Zug. Anschließend setzt der betreffende Spieler sein Spiel wie bei einem völligen Neubeginn fort.

#### **42. Tafli (2 Spieler)**

Dies ist die griechische Variante von Backgammon. Hier stehen alle Steine zu Beginn auf den Feldern 1 und 24. Einzelne stehende Steine werden nicht geschlagen. Der Mitspieler kann aber seinen Stein auf ein solches Feld stellen. Er hält damit den einzelnen Stein fest. Dieser kann das Feld erst wieder verlassen, wenn der blockierende Stein weitergezogen ist. Auf dieses Feld können weitere Steine gezogen werden. Dies verlängert die Blockade. Mit diesem Spielzug kann man einen Gegner sehr stark behindern. Ansonsten gelten die Backgammon-Regeln.

#### **43. Revertier (2 Spieler)**

In den Hauptzügen wird Revertier wie Puff gespielt. Beim Einsetzen werden alle Steine auf der ersten Zacke aufgebaut. Da aber auf der eigenen Seite kein Band aufgebaut werden darf, ausgenommen die Hücken, ist das Einsetzen der geschlagenen Steine besonders schwierig. Es müssen immer freie Felder zum Einsetzen gefunden werden. Ansonsten gelten die Regeln von Puff.

#### **44. Catch me (2 Spieler)**

Es wird mit je 6 Spielsteinen gespielt, die auf die Felder 1 – 6 bzw. 13 – 18 der jeweiligen Seite platziert werden. Der Spieler mit der niedrigsten Würfelzahl beginnt. Es wird mit jeweils 2 Würfeln gespielt, es zählen jedoch nur Würfe mit einer 1 oder 6 und Paschwürfe. Die Figuren ziehen dem Uhrzeigersinn entgegengesetzt im Kreis, bis einer der Spieler sämtliche Steine verloren hat. Enthält ein Wurf einen oder mehrere 1er oder 6er, darf eine eigene Figur um die Summe der gewürfelten Augenzahl weiterziehen. Zusätzlich darf nach jedem Pasch ein weiteres Mal gewürfelt werden. Kommt ein Stein auf einem Feld, auf dem sich bereits ein Stein des Gegners befindet, zu stehen, wird dieser hinausgeworfen. Sollte ein Stein auf ein Feld kommen, auf dem sich bereits ein eigener befindet, wird der Stein auf dem nächsten freien oder vom Gegner besetzten Feld platziert. Hat ein Spieler nur noch einen Stein übrig, verändert sich seine Zugweise. Sein Stein zieht sofort auf das nächste Eckfeld, das wäre 1, 6, 7, 12 oder 13, 18, 19, 24. Ist dieses Feld vom Gegner besetzt, wird dessen Figur hinausgeworfen. Würfelt der Spieler dann eine 1, zieht der Stein ein Eckfeld weiter, bei einer 6 zwei Eckfelder. Bei einem 1er- oder 6er-Pasch kann der Stein die doppelte Feldanzahl weiterziehen. Andere Pasche sind nicht verwertbar, es darf jedoch noch einmal gewürfelt werden. Gewinner ist, wer zuerst alle gegnerischen Steine geworfen hat.

#### **45. Doppelsteine (2 Spieler)**

Jeder Spieler bekommt 12 Steine und stapelt jeweils 2 auf die 6 rechten Felder seiner Seite. Es beginnt der Spieler mit der höchsten Würfelzahl. Jeder agiert nur auf seinen 6 Feldern. Es wird mit 2 Würfeln gewürfelt. Die Steine nimmt man entsprechend den gewürfelten Zahlen von den unteren Steinen ab und platziert sie davor. Bei einem Pasch darf nur ein Stein abgenommen, jedoch nochmals gewürfelt werden. Wird eine Zahl gewürfelt, deren zugehöriger Stein bereits abgenommen wurde, kommt der andere an die Reihe. Hat ein Spieler sämtliche oberen von den unteren Steinen genommen, beginnt er auf dieselbe Weise, diese wieder hinaufzuwürfeln. Wie beim Backgammon werden die Steine nun nach rechts hinausgewürfelt. Gewinner ist, wer alle Steine vom Brett gewürfelt hat.

## **Spiele auf dem Halma-Plan**

#### **46. Sternhalma (2-3 Spieler)**

Auf die Schnittpunkte der Linien in den Spitzen (Höfe) des sternförmigen Spielplans werden jeweils 15 Spielfiguren gesetzt. Jeder Spieler wählt einen Hof aus. Der gegenüberliegende Hof ist dann sein Zielfeld. Die Höfe müssen so gewählt werden, dass die beiden benachbarten Höfe leer bleiben. Ist man an der Reihe, darf man eine Spielfigur bewegen – ein Feld weit ziehen oder benachbarte Spielfiguren überspringen. Kettensprünge sind erlaubt. Es gewinnt, wer zuerst alle seine Spielfiguren in den gegenüberliegenden Zielhof gebracht hat.

## 47. Halma-Solo (1 Spieler)

Halma-Solo ist eine Denksportaufgabe für einen Spieler, der mit möglichst wenigen Zügen all seine Spielfiguren in den gegenüberliegenden Hof bringen soll. Sinnvoll ist es, dabei jeden Zug mit einem Strich auf einem Blatt zu notieren.

## 48. Verfolgungsjagd (2-6 Spieler)

Jeder Spieler wählt eine Spielfigur und stellt sie auf eine der Spitzen des Plans. Alle Spieler würfeln, wer die höchste Augenzahl erreicht, beginnt. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn. Jeder Spieler, der an die Reihe kommt, würfelt und zieht dann seine Spielfigur auf der Außenlinie des Sterns entlang. Andere Spielfiguren können dabei überholt werden. Wer aber genau auf dem Punkt landet, auf dem eine fremde Spielfigur steht, schlägt diese – er muss von vorne beginnen. Wer eine 1 würfelt, zieht seine Figur und würfelt dann noch einmal. Wer zuerst mit genauer Würfelzahl seinen Startpunkt erreicht, gewinnt das Spiel. Punkte, die über den Startpunkt hinausführen, verfallen.

# Würfelspiele

### Im Allgemeinen gelten folgende Grundregeln:

- Es wird mit dem Becher gewürfelt.
- Vor dem Wurf sind die Würfel gut zu schütteln.
- Mit dem eigentlichen Spiel beginnt, wer zuvor die höchste Augenzahl geworfen hat.
- Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Jeder gibt also die Würfel an seinen linken Nachbarn weiter.
- Jeder füllt den Becher eigenhändig, weil das angeblich Glück bringen soll.
- Stehen Würfel auf der Kante, lehnen sie sich irgendwo an (es brennt) oder sind sie vom Tisch gefallen, muss der Wurf wiederholt werden.

## Spiele mit einem Würfel

### 49. Jule (ab 2 Spielern)

Reihum wird gewürfelt. Es kommt darauf an, so schnell wie möglich alle Augenzahlen von 1 bis 6 zu werfen. Und zwar in der richtigen Reihenfolge. Wer eine 1 würfelt, schreibt sie auf. Fällt bei seinem nächsten Wurf eine 2, schreibt er sie darunter, usw. bis zur 6. Dann werden die Zahlen bei entsprechenden Würfeln in fallender Reihenfolge von 6 bis 1 wieder ausgestrichen. Sieger ist, wer zuerst alle Zahlen aufschreiben und dann wieder durchstreichen konnte.

### 50. Stumme Jule (ab 2 Spielern)

Dieses Spiel wird wie Jule gespielt; mit einer Ausnahme: Es darf während des ganzen Spiels nicht gesprochen werden. Wer dennoch redet, muss wieder ganz von vorne anfangen.

### 51. Kuhschwanz (2-6 Spieler)

Jeder Spieler legt 21 Chips (oder 21 Spielfiguren oder 21 Spielsteine) zu einem Dreieck aus; in die erste Reihe einen Chip, in die zweite Reihe zwei Chips usw. und in die sechste Reihe sechs Chips. Es wird reihum gewürfelt. Jeder darf aus seinem Kuhschwanz die Reihe einkassieren, die der geworfenen Augenzahl entspricht. Wer z.B. eine 3 würfelt, darf die Reihe mit den 3 Chips entfernen. Würfelt ein Spieler eine Zahl, deren Reihe er schon weggenommen hat, erhält er nichts und der Nächste kommt dran. Sieger ist, wer seinen Kuhschwanz zuerst kassieren konnte. Sein Gewinn sind dann die Chips, Spielfiguren oder Spielsteine, die noch auf dem Tisch geblieben sind.

### 52. Ochenschwanz (2-6 Spieler)

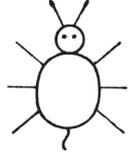
Dieses Spiel wird wie Kuhschwanz gespielt; mit einer Ausnahme: Würfelt ein Spieler eine Zahl, deren Reihe er schon weggenommen hat, darf er die entsprechende Reihe aus dem Ochenschwanz des linken Nachbarn herausnehmen. Fehlt sie auch dort, dann beim übernächsten Nachbarn usw. Fehlt die Reihe bereits bei allen, so verfällt der Wurf, und der Nächste kommt dran.

### 53. Hin und her (ab 2 Spielern)

Jeder Spieler schreibt die Ziffern von 1 bis 6 untereinander auf ein Papier. Reihum wird gewürfelt. Die geworfene Augenzahl wird durchgestrichen. Ist diese Ziffer aber bereits gestrichen, muss sie wieder neu angeschrieben werden. Gewonnen hat, wer zuerst alle Ziffern durchstreichen konnte.

### 54. Läuse würfeln (ab 2 Spielern)

Jeder Spieler wählt eine Glückszahl von 1 bis 6 und schreibt sie auf. Abwechselnd wird je einmal gewürfelt. Wer seine Glückszahl werfen konnte, darf ein Stück der Laus auf sein Blatt malen. Sieger ist, wer zuerst alle 13 Teile seiner Laus zu Papier gebracht hat. Eine Laus besteht aus Kopf, Körper, 2 Augen, 6 Beinen, 2 Fühlern und einem Schwänzchen.



### 55. Die böse Eins (ab 2 Spielern)

Jeder würfelt reihum jeweils fünfmal. Die Summe der geworfenen Augen wird notiert. Wer jedoch eine 1 würfelt, scheidet sofort aus. Nur die bis dahin addierte Summe gilt. Der Spieler mit der höchsten Gesamtsumme ist Sieger.

### 56. Die böse Drei (ab 2 Spielern)

Jeder darf beliebig oft hintereinander würfeln. Die geworfenen Augen werden addiert. Wer dabei aber eine 3 wirft, verliert alle erreichten Punkte und scheidet aus. Gewonnen hat, wer nach einer Runde die höchste Augenzahl erreicht hat. Der letzte Spieler hat den Vorteil, sich nach den Ergebnissen seiner Mitspieler richten zu können. Deshalb beginnt bei jeder Runde ein anderer Spieler.

### 57. Auf und ab (ab 2 Spielern)

Jeder hat 7 Würfe hintereinander. Wurf 1 und Wurf 2 werden zusammengezählt, Wurf 3 davon abgezogen, Wurf 4 wieder addiert, Wurf 5 wieder subtrahiert, Wurf 6 wieder dazugezählt und Wurf 7 noch einmal abgezogen. Wer bei den Zwischensummen auf einen Minuswert kommt, muss ausscheiden. Sieger ist der Spieler mit dem besten Endergebnis.

### 58. Plus-Minus (ab 2 Spielern)

Jeder Spieler würfelt neunmal hintereinander. Jeder dritte Wurf wird subtrahiert, also Wurf 1 + Wurf 2 - Wurf 3 + Wurf 4 + Wurf 5 - Wurf 6 + Wurf 7 + Wurf 8 - Wurf 9. Wer einen Minuswert erreicht, darf weitermachen.

### 59. Justitia (2-9 Spieler)

Jeder Spieler erhält 5 Chips. Jeder würfelt reihum jeweils dreimal. Wer dabei die höchste Gesamtaugenzahl erreicht, muss einen Chip in die Kasse bezahlen. Erreichen 2 Spieler die höchste Summe, bezahlen beide. Wer als Erster nach einigen Runden alle seine Chips verloren hat, gewinnt die gesamte Kasse. Ausgleichende Gerechtigkeit!

### 60. Die 21. Eins (ab 2 Spielern)

Es wird reihum gewürfelt und mitgezählt, wie oft die 1 fällt. Gewinner ist, wer die 21. 1 wirft.

### 61. Marathon (ab 2 Spielern)

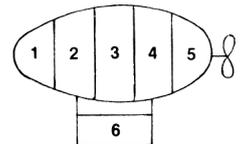
Bei dieser Variante des vorhergehenden Spiels geht es über 42 Kilometer, d. h. über 42 Einsen. Der Sieger bei der Halbzeit (21 Einsen) darf zur Belohnung beim Stand von 40 dreimal würfeln.

### 62. Quinze (Fünfzehn) (2-5 Spieler)

Bei diesem französischen Spiel erhält jeder Spieler zu Beginn 8 Chips, es wird reihum beliebig oft gewürfelt. Jeder versucht, 15 Augen zu erreichen oder eine Zahl, die dicht darunter liegt. Wer über 15 wirft, scheidet aus. Sieger ist, wer genau 15 oder am dichtesten darunter geworfen hat. Bei gleicher Summe ist entscheidend, wer dazu die wenigsten Würfe benötigte. Der Sieger erhält von den Ausgeschiedenen je 2 Chips, von den anderen je 1 Chip. Sobald ein Spieler keine Chips mehr hat endet das Spiel. Es gewinnt der Spieler mit den meisten Chips.

### 63. Zeppelin (2-7 Spieler)

Ein großer Zeppelin wird zu Papier gebracht. Der Rumpf wird in die Felder 1 bis 5 aufgeteilt, die Gondel ist das 6. Feld, die Kasse. Jeder Spieler erhält 6 Chips. Reihum wird gewürfelt. Wer eine Zahl von 1 bis 5 wirft, legt einen Chip in das entsprechende Feld. Ist dieses Feld aber schon belegt, darf er seinen Chip behalten und den bereits ausgelegten zusätzlich kassieren. Die Gondel fasst jedoch beliebig viele Chips und wird bei jeder 6 belegt. Hat ein Spieler seine 6 Chips verloren, muss er ausscheiden. Wer übrig bleibt, ist der Sieger und darf alle Chips von den Feldern 1 bis 6 nehmen.



### 64. Nackter Spatz (ab 2 Spielern)

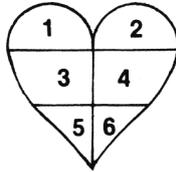
Jeder würfelt für seinen rechten Nachbarn. Dem Nachbarn gehört die geworfene Augenzahl; mit einer Ausnahme: Wer eine 1 (einen nackten Spatz) würfelt, muss von der Summe einen Punkt abziehen. Gewonnen hat, wer nach 6 Runden die meisten Punkte hat.

## 65. Sultan (3-5 Spieler)

Jeder Spieler bekommt 8 Chips. Es wird reihum gewürfelt. Wer zuerst eine 6 wirft, wird zum Sultan ernannt. Er schreibt seinen Mitspielern den Trumpf vor, eine Augenzahl von 1 bis 5, die sie würfeln müssen. Wer den Befehl des Sultans nicht erfüllt, muss einen Chip in die Kasse des hohen Herrn bezahlen. Wer dagegen die geforderte Zahl wirft, bekommt vom Sultan einen Chips. Würfelt jemand eine 6, wird der Sultan abgelöst. Sobald ein Spieler keine Chips mehr hat endet das Spiel. Es gewinnt der Spieler mit den meisten Chips.

## 66. Das große Herz (ab 2 Spielern)

Jeder zeichnet auf ein Papier ein großes Herz und teilt es in 6 Kammern. Im weiteren Spielverlauf muss in jedes Feld eine Augenzahl von 1 bis 6 so eingetragen werden, dass am Ende die Felder hintereinander mit 1 – 2 – 3 – 4 – 5 – 6 besetzt sind. Die Spieler würfeln reihum und tragen die geworfenen Augenzahlen ein. Kann einer die gewürfelte Zahl nicht mehr verwerten, muss er diese Augen seinem linken Nachbarn überlassen. Kann der sie ebenfalls nicht brauchen, geht die Zahl an den Übernächsten usw. Wenn kein Spieler die weitgereichte Augenzahl verwerten kann, verfällt der Wurf. Verlierer ist, wer als Letzter noch eine oder mehrere Herzkammern frei hat.



## 67. Sechsserspiel (ab 2 Spielern)

Zunächst wird eine kleine Tabelle gezeichnet, mit den Reihen 1 bis 6 und mit einer Spalte für jede teilnehmende Person. Die Spieler würfeln abwechselnd, multiplizieren die geworfene Zahl mit einer beliebigen bisher noch nicht verwendeten Zahl vom Rand der Tabelle und tragen das Ergebnis in dieser Reihe unter ihrem Namen ein. Gute Würfe sind möglichst mit hohen Multiplikatoren in Verbindung zu bringen. So bringen z. B. 6 Augen in der Sechserreihe 36 Punkte, in der Zweierreihe jedoch nur 12 Punkte. Sieger ist, wer nach 6 Würfeln die meisten Punkte sammeln konnte.

|       | Anton | Berta | Claudia | Dora | Emil |
|-------|-------|-------|---------|------|------|
| 1     |       |       |         |      |      |
| 2     |       |       |         |      |      |
| 3     |       |       |         |      |      |
| 4     |       |       |         |      |      |
| 5     |       |       |         |      |      |
| 6     |       |       |         |      |      |
| Summe |       |       |         |      |      |

## 68. Mariechen vorwärts (ab 2 Spielern)

Jeder hat 6 Würfe hintereinander. Gewertet werden nur diejenigen Würfe, die in der Reihenfolge mit der geworfenen Augenzahl übereinstimmen. Ideal wäre: 1. Wurf: 1, 2. Wurf: 2, 3. Wurf: 3, 4. Wurf: 4, 5. Wurf: 5, 6. Wurf: 6.

Alle gelungenen Würfe werden addiert. Sieger ist, wer die meisten gültigen Augen erzielen konnte.

## 69. Mariechen rückwärts (ab 2 Spielern)

Eine Variante: Hierbei müssen gewürfelte Augenzahl und Wurfreihenfolge genau gegenläufig sein: 1. Wurf: 6, 2. Wurf: 5, usw.

## 70. Filzlaus (ab 2 Spielern)

Jeder Spieler darf zehnmal hintereinander würfeln. Er hört auf, sobald er eine 1 geworfen hat. Verloren hat, wer keine 1 werfen konnte, oder wer dafür die meisten Würfe benötigte.

## 71. Doppelte Filzlaus (ab 2 Spielern)

Dies ist eine Variante des vorhergehenden Spiels: Es muss eine 2 geworfen werden.

## 72. Kombinierte Filzlaus (ab 2 Spielern)

Bei dieser Variante kann sich der Spieler vor jedem seiner 10 Würfe entscheiden, ob er eine 1 oder eine 2 werfen möchte.

## 73. Doppelte Liebe (ab 2 Spielern)

Jeder Mitspieler malt die Ziffern 1 bis 6 auf ein Papier, oder - noch zünftiger - mit Kreide vor sich auf den Tisch. Ziel des Spiels ist es, so schnell wie möglich alle Ziffern von 1 bis 6 in beliebiger Reihenfolge zu würfeln. Wer eine Zahl wirft, die noch nicht ausgestrichen ist, streicht sie durch und darf weiterwürfeln. Wer eine Zahl würfelt, die schon gelöscht ist, gibt den Würfelbecher an seinen linken Nachbarn weiter. Gewonnen hat, wer als Erster alle 6 Ziffern vom Zettel – oder von der Tischplatte – getilgt hat.

## 74. Knipsen (ab 2 Spielern)

Dieses Spiel wird ohne Becher durchgeführt. Die Spieler knipsen mit dem Zeigefinger gegen die Oberkante des Würfels, so dass er hochspringt. Reihum wird geknipst. Sieger ist, wer zuerst eine zuvor bestimmte Augenzahl erreicht (im Allgemeinen wird bis 50 geknipst).

## 75. Knipsen mit Schikane (ab 2 Spielern)

Eine Variante: Wer beim Addieren der geknipsten Augen die runden Zahlen 10, 20, 30 oder 40 erreicht, muss von der Summe 10 abziehen.

## 76. Langsamer Peter (ab 2 Spielern)

Jeder Spieler nennt eine Zahl von 1 bis 6 und versucht dann, diese Augenzahl möglichst schnell zu werfen. Wer dazu die meisten Würfe benötigt, ist der langsame Peter und hat verloren.

## 77. Hohe Hausnummer (ab 2 Spielern)

Es kommt darauf an, die höchste Hausnummer zu erreichen. Jeder hat 3 Würfe. Nach jedem muss er sofort entscheiden, ob die gewürfelte Augenzahl an die Einer-, Zehner- oder Hunderterstelle einer dreistelligen Hausnummer kommen soll. Wer anfangs eine 1 wirft, wird sie an die Einerstelle setzen. Wer zu Beginn eine 6 würfelt, wird sie an die vorderste Stelle der Hausnummer schreiben.

## 78. Niedrige Hausnummer (ab 2 Spielern)

Es gelten die Regeln des vorangehenden Spiels. Nur gewinnt hier, wer mit 3 Würfeln die niedrigste Hausnummer zusammenstellen kann.

## 79. Versteckte Hausnummer (ab 2 Spielern)

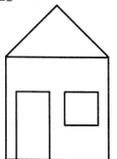
Dieses Spiel wird wie Hohe Hausnummer gespielt. Der einzige Unterschied: Beim dritten Wurf wird die versteckte, also die untere Zahl (die der Tischfläche zugewandte Zahl) notiert.

## 80. Früh verliert (ab 2 Spielern)

Ein Spieler würfelt und gibt damit den Trumpf vor. Diese Augenzahl sollte man möglichst nicht werfen. Anschließend hat jeder 10 Würfe. Es gewinnt, wer diese Zahl überhaupt nicht würfelt. Es verliert, wer sie mit den wenigsten Würfeln erreicht.

## 81. Häuser würfeln (ab 2 Spielern)

Jeder Spieler würfelt einmal und notiert diese Zahl als seine Glückszahl. Dann wird reihum gewürfelt. Jeder, der seine Glückszahl würfelt, darf einen Teil seines Hauses zeichnen. Gewonnen hat, wer als Erster alle 13 Teile beisammen hat. Das Haus besteht aus einem Viereck (4 Teile), dann einer Tür (3 Teile), einem Fenster (4 Teile) sowie einem Dach (2 Teile).



## 82. Hüttenspiel (ab 2 Spielern)

Auf ein Blatt Papier wird für jeden Spieler eine Zahlenspalte von 1–6 aufgeschrieben (mit der 1 oben beginnend). Das Ziel ist, die eigene Zahlenspalte zu löschen. Es wird reihum gewürfelt. Der Spieler löscht jeweils die gewürfelte Augenzahl. Hat er die gewürfelte Zahl bereits gestrichen, so muss er sie, so vorhanden, bei seinem linken Nachbarn löschen, andernfalls bei dem rechten Nachbarn. Steht sie bereits auch bei diesem nicht mehr in der Reihe, so ist der Spieler verpflichtet, die gewürfelte Zahl wieder in seine Reihe aufzunehmen. Wem es zuerst gelingt, alle Zahlen zu tilgen, der hat gewonnen.

## 83. Hindernisrennen (ab 2 Spielern)

Jeder Spieler würfelt siebenmal. Der erste Wurf gilt positiv, der zweite Wurf wird hiervon abgezogen, der Dritte hinzugezählt, der Vierte wieder abgezogen und so weiter. Der siebente Wurf wird also wieder hinzugezählt und die erreichte Punktzahl dann dem Spieler gutgeschrieben. Kommt ein Spieler durch Würfeln ins Minus, so muss er nicht ausscheiden. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

## 84. Abseits (ab 2 Spielern)

Zu Beginn des Spiels wird eine beliebige Zahl zwischen 30 und 50 festgelegt. Es wird immer reihum gewürfelt. Die gewürfelten Augenzahlen aller Spieler werden addiert. Ziel ist es, an die festgelegte Zahl heranzukommen, ohne sie zu überschreiten. Wer das Pech hat, so zu würfeln, dass er die festgelegte Zahl erreicht oder überschreitet, scheidet aus dem Spiel aus. Die anderen Spieler beginnen wieder bei Null. Wer nach der letzten Runde übrig geblieben ist, gewinnt.

### 85. Sprung ins Wasser (ab 3 Spielern)

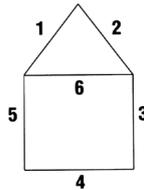
Zu Beginn des Spiels nennt ein Spieler eine Zahl unter 30. Im Uhrzeigersinn würfelt nun jeder reihum einmal, wobei die Ergebnisse immer zur Summe aller bisherigen Würfe addiert werden. Erreicht ein Spieler die genannte Zahl oder kommt darüber, springt er ins Wasser und muss ausscheiden. Vorher muss er 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 weiterzusammengezählt. 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 übrig bleibt.

### 86. Tarnkappe (ab 2 Spielern)

Ein Spieler schüttelt den Würfelbecher mit dem Würfel und stülpt ihn auf den Tisch, ohne ihn hochzuheben. Sein linker Nachbar muss nun „drunter“ sagen oder „drüber“, d. h., 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 Fehlansage 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.

### 87. Glückshaus (ab 2 Spielern)

Wer baut sein Haus als Erster ab? Außer dem Augwürfel braucht man Bleistift und Papier für jeden Spieler. Jeder Spieler zeichnet auf sein Blatt folgendes Glückshaus: 1 und 2 bilden das Dach und 3, 4, 5 und 6 das Viereck. 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 Spiels ist, wer sein Glückshaus als Erster abgebaut hat.



### 88. Unter und über Neun (2-4 Spieler)

Jeder Spieler bekommt 11 Chips. Abwechselnd ist der Reihe nach jeder einmal Spielmacher und wettet gegen die anderen Spieler, ob er mit drei Würfeln nacheinander über oder unter neun Punkte werfen wird. Die anderen Spieler setzen dagegen. Gewinnt der Spielmacher, erhält er von jedem Mitspieler einen Chip. Verliert der Spielmacher, zahlt er an jeden Mitspieler einen Chip. Bei einem Neunerwurf bekommt der Spielmacher von jedem Mitspieler 2 Chips. Das Spiel endet, wenn ein Spieler keine Chips mehr besitzt. Es gewinnt der Spieler mit den meisten Chips.

### 89. Macao - Zwölf gewinnt! (ab 2 Spielern)

Jeder Spieler muss dreimal würfeln. Ziel des Spiels ist es, zwölf Augen zu erwürfeln. Wer mehr als zwölf Augen erzielt, hat verloren. Wer weniger Augen erreicht, kann durch einen vierten Wurf versuchen, sein Ergebnis zu verbessern.

## Spiele mit zwei Würfeln

### 90. Himmel und Hölle (ab 2 Spielern)

Die Rundenzahl festlegen und reihum würfeln. Bei jedem Wurf werden die oben liegenden Augen (Himmel) als Zehner, die unten liegenden Augen (Hölle) als Einer gerechnet. Hat z.B. jemand eine 6 und 2 gewürfelt, 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 ist dann  $61 + 25 = 86$ .

Wer nach der festgelegten Rundenzahl das höchste Gesamtergebnis hat, gewinnt.

### 91. Tollpatsch und Xanthippe (ab 2 Spielern)

Reihum wird mit folgendem Ziel gewürfelt: Wer wirft als Erster einen Tollpatsch (einen Pasch = zwei gleiche Augenzahlen) und dann eine Xanthippe (sieben Augen), oder umgekehrt?

### 92. Lustige Sieben (3-5 Spieler)

Zuerst wird nebenstehende Zeichnung angefertigt. Jeder bekommt gleich viele Chips, Spielfiguren, Spielsteine oder Schachfiguren als Zahlungsmittel. Einer

übernimmt die Bank und würfelt für alle anderen. Die Gegenspieler der Bank setzen in beliebiger Höhe auf eine beliebige Zahl. Jeder merkt sich, was er wo gesetzt hat. Wirft der Bankhalter eine Zahl in der linken Reihe, dann darf er alle Einsätze der linken Seite und die Einsätze auf der Sieben kassieren. Die Einsätze auf der rechten Seite muss er verdoppeln und zurückbezahlen. Wirft der Bankhalter eine Zahl der rechten Reihe, kassiert er die rechte Seite ab und zahlt doppelt die linke Seite aus. Die Einsätze auf der Sieben bleiben in diesem Falle stehen. Wird aber eine Sieben gewürfelt, so haben die beiden Seiten verloren, während alle Einsätze auf der Sieben in dreifacher Höhe ausbezahlt werden.

|    |    |
|----|----|
| 7  |    |
| 2  | 3  |
| 4  | 5  |
| 6  | 8  |
| 9  | 10 |
| 11 | 12 |

### 93. Todessprung (ab 2 Spielern)

Ein Spieler nennt eine Zahl zwischen 30 und 50. Links von ihm beginnend wird reihum gewürfelt. Jeder kann wahlweise mit einem oder mit beiden Würfeln werfen. Die Augenzahlen aller Spieler werden zusammengezählt. Wer kommt möglichst nahe an die genannte Zahl heran, ohne sie zu überschreiten? Wer die genannte Zahl erreicht oder überschreitet, hat verloren, weil ihm der Todessprung misslungen ist.

### 94. Kreuze löschen (ab 2 Spielern)

Jeder Spieler malt 20 Kreuze auf ein Papier. Dann wird reihum mit zwei Würfeln geworfen. Jeder darf so viele Kreuze löschen (durchstreichen), wie er Augen wirft. Würfelt einer mehr Augen, als er Kreuze hat, muss er die Differenz dazu-malen. Gewinner ist, wer als Erster alle Kreuze weglöschen konnte.

### 95. Punktlöschen (ab 2 Spielern)

Ein altes Landsknecht-Spiel. Im ersten Durchgang malt jeder, der in einer Runde die niedrigste Augenzahl erreichte, mit Kreide einen Punkt vor sich auf die Tischplatte. Nach 10 Runden stehen also 10 Punkte auf dem Tisch. Im zweiten Durchgang erfolgt das Löschen: Wer die höchste Augenzahl erreichte, darf einen Punkt auslöschen. Gewonnen hat, wer zuerst alle seine Punkte gelöscht hat. Wer nach dem ersten Durchgang keinen Punkt bekam, darf bei der Löschrunde nicht mitspielen. Er kann also nicht mehr gewinnen. (Anstatt Kreide und Tischplatte kann man heutzutage natürlich Stift und Papier nehmen.)

### 96. Finke (2-8 Spieler)

Noch ein Spiel, das auf eine alte Landsknecht-Tradition zurückgeht. Zunächst wird eine Finke gezeichnet, oder – noch besser – mit Kreide auf den Tisch gemalt. Jeder Spieler bekommt ein Startkapital von mindestens 20 Chips, Spielfiguren, Spielsteinen oder Schachfiguren. Nun wird reihum gewürfelt. Die geworfene Augenzahl muss auf das betreffende Feld eingezahlt werden. Liegt dort aber schon ein Einsatz, darf dieser kassiert werden. Jeder darf so lange würfeln, bis er auf ein Feld trifft, das noch nicht belegt ist, um dort einzuzahlen. Eine Ausnahme bildet die Sieben: Dort muss auch eingezahlt werden, wenn dieses Feld schon belegt ist. Die Sieben fasst also unbeschränkt viele Chips. Wer nun aber eine Zwei oder eine Zwölf wirft, darf alle Einsätze wegnehmen, also auch die Einsätze auf der Sieben. Dann muss er nochmals würfeln. Wirft er wiederum 2 oder 12 Augen, muss er alle Felder (auch die Zwei und die Zwölf) mit je einem Chip belegen. Wer sein Startkapital verloren hat, scheidet aus. Wer zuletzt übrig bleibt, kassiert alle Felder ab. Bei einer Variante darf man bei 2 Augen nur die normalen Felder (also nicht das Feld 7) abräumen, bei 12 Augen aber alle Felder.

|    |    |    |
|----|----|----|
| 2  |    |    |
| 3  | 4  | 5  |
| 6  | 7  | 8  |
| 9  | 10 | 11 |
| 12 |    |    |

### 97. Händchen (ab 2 Spielern)

Die Rundenzahl wird festgelegt. Dann würfelt man reihum. Gezählt wird nur die 5 (das Händchen) als 5 Augen. Ein Fünfer-Pasch gilt als  $5 \times 5 = 25$  Augen. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

### 98. Elf hoch (2-5 Spieler)

Jeder setzt 3 Chips in den Pott. Wer als Erster 11 Augen wirft, darf alles kassieren. Wer 12 Augen wirft, muss die Kasse verdoppeln. Wer unter 11 Augen würfelt, muss die Differenz auf 11 in die Kasse legen.

### 99. Gestrichene Zwölf (ab 2 Spielern)

Jeder Spieler schreibt die Zahlen 2 bis 12 nebeneinander auf ein Papier. Wer an der Reihe ist, würfelt, so lange er auf seinem Zettel die geworfenen Augenzahlen durchstreichen kann. Dann kommt der Nächste dran. Nur die Sieben darf mehrfach durchgestrichen werden. Wer zuerst alle seine Zahlen streichen konnte, hat gewonnen.

### 100. Die Spinne (3-6 Spieler)

Jeder malt eine Spinne auf sein Papier. Mit der Sieben in der Mitte und mit den Zahlen 2 bis 6 und 8 bis 12 rundherum. In der ersten Runde würfelt jeder

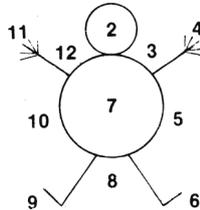
einmal und streicht die geworfene Zahl ab. Ab der zweiten Runde würfelt und streicht jeder so lange, bis er auf eine bereits gestrichene Zahl trifft. Nur die Sieben darf mehrmals abgestrichen werden. Das Spiel ist aus, wenn ein Spieler alle Zahlen – die Sieben eventuell mehrmals – durchgestrichen hat. Er zahlt an jeden Mitspieler für jede auf dessen Blatt noch nicht gestrichene Zahl einen Chip. Er erhält andererseits für jeden Strich von jedem Spieler einen Chip.

### 101. Teilen (ab 2 Spielern)

Jeder Spieler hat zwei Würfe, den ersten mit 2 Würfeln und den zweiten mit einem Würfel. Lässt sich die addierte Augenzahl des ersten Wurfes durch die Augenzahl des zweiten Wurfes ohne Rest teilen, so erhält der Spieler einen Punkt. Wer zuerst 10 Punkte erreicht hat, ist der Sieger.

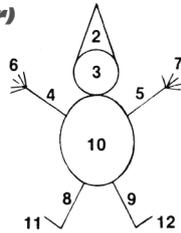
### 102. Schluck, Hansel (2-11 Spieler)

Der Hansel wird auf ein Blatt gemalt. Jeder bekommt 4 Chips, und dann wird reihum gewürfelt. Jeder besetzt die Augenzahl, die er geworfen hat, mit einem Chip. Aber nur, wenn dort noch nichts liegt. Liegt auf der gewürfelten Augenzahl bereits ein Chip, darf dieser kassiert werden. Eine Ausnahme ist wieder die Sieben. Wer 7 Augen würfelt, legt auf jeden Fall einen Chip dem Hansel in den unersättlichen Bauch. Wer alle 4 Chips versetzt hat, scheidet aus. Wer als Letzter übrig bleibt, hat gewonnen.



### 103. Glückspeter (2-6 Spieler)

Das ist der österreichische Vetter vom Hansel. Zunächst wird der Glückspeter auf ein Blatt Papier gezeichnet. Jeder bekommt 7 Chips, und dann wird reihum gewürfelt. Die geworfene Augenzahl wird mit einem Chip belegt, wenn dort noch nichts liegt. Sonst muss dieser Chip kassiert werden. Eine Ausnahme ist das Feld 10. Dort darf immer eingezahlt werden. Gewonnen hat diesmal, wer als Erster seine Chips loswerden konnte.



### 104. Dufte Hundert (ab 2 Spielern)

Gewürfelt wird reihum. Gewonnen hat, wer als Erster 100 Augen erreicht hat. Bei jedem Wurf werden die Augenzahlen beider Würfel addiert, bei einem Pasch (2 gleiche Augenzahlen) sogar multipliziert und zur Gesamtsumme gezählt. Ein Sechserpasch bringt also auf einen Schlag 36 Augen, während 6 und 5 nur 11 Punkte ergeben.

### 105. Dufte Hundert mit Schikane (ab 2 Spielern)

Variante: Übersieht ein Spieler das Multiplizieren von Paschaugen, so bekommt sie derjenige gutgeschrieben, der sie zuerst entdeckt.

### 106. Teure Sieben (ab 2 Spielern)

Jeder Spieler hat einen Zettel mit den Zahlen 2 – 3 – 4 – 5 – 6 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 vor sich liegen. Die Eins und die Sieben fehlen also. Jeder würfelt so lange, wie er die gewünschte Augenzahl von seinem Blatt abstreichen kann. Wirft er eine Augenzahl, die bei ihm bereits abgestrichen ist, kommt der linke Nachbar an die Reihe und übernimmt diese Augenzahl als Bonus. Kann er sie auch nicht mehr abstreichen, geht die Zahl an den Übernächsten usw. Kann keiner diese Augenzahl verwerten, so verfällt der Wurf. Wer eine Sieben wirft, bekommt – von unten her – 7 Zahlen gestrichen. Verloren hat derjenige, dessen Zahlen zuerst abgestrichen sind.

### 107. Unter oder über sieben (3-6 Spieler)

Reihum ist jeder einmal Spielmacher und wettet gegen die anderen, ob er unter oder über 7 Augen werfen wird. Seine Mitspieler setzen dagegen. Wer die Wette gewonnen hat, darf kassieren. Fällt jedoch eine Sieben, muss der Einsatz verdoppelt werden. Als Zahlungsmittel benutzt man am besten die Chips, Spielfiguren, Spielsteine und Schachfiguren.

### 108. Einfacher Pasch (ab 2 Spielern)

Die Rundenzahl festlegen und reihum würfeln. Nur die Paschwürfe werden gewertet. Gewonnen hat, wer mit Paschwürfen die höchste Summe erreicht.

### 109. Craps (3-6 Spieler)

Dieses Wett- und Würfelspiel kommt aus den USA. Man benutzt dazu keinen Becher, sondern wirft die Würfel mit der Hand auf den Tisch oder gegen eine Mauer. Zunächst wird eine Runde gewürfelt, um den ersten Spielmacher zu bestimmen. Dieser nennt eine beliebige Zahl von 2 bis 12 und setzt darauf

einen Betrag. Die Gegenspieler setzen zusammen in gleicher Höhe dagegen. Wirft der Macher die von ihm genannte Zahl, so hat er gewonnen. Wirft er eine andere Zahl, so hat er jedoch noch nicht verloren! Es wird weitergewürfelt! Nun ist die gewürfelte Zahl diejenige, die ihm Glück bringt, wenn sie noch einmal fällt. Fällt vorher aber die ursprünglich genannte Zahl, so hat der Macher verloren. Dann kassieren die Gegenspieler entsprechend ihren Einsatz-Anteil. Beim nächsten Spiel wird der Nächste in der Runde zum neuen Spielmacher.

### 110. Plus-Minus Nr. 2 (2-4 Spieler)

Man braucht außer den zwei Würfeln pro Spieler 11 Chips. Ein Startspieler 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, einen Chip. Danach würfelt der nächste Spieler und verrechnet den Unterschied wieder mit seinem linken Nachbarn. So geht es reihum weiter. Sobald ein Spieler keine Chips mehr hat, muss er ausscheiden. Wer zum Schluss als Letzter übrig bleibt, 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 Chips ist dann der Gewinner.

### 111. Pasch (ab 2 Spielern)

Man benötigt außer den zwei Würfeln, einen Würfelbecher und 45 Chips. Vor dem Spiel werden die 45 Chips 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 Chips 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 Spiels ist derjenige, der nach der vereinbarten Anzahl von Runden (oder wenn der Pott vorher geleert wird) die meisten Chips gewonnen hat.

### 112. Malnehmen (ab 2 Spielern)

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.

### 113. Zwillinge (ab 2 Spielern)

Mit den zwei Würfeln wird reihum gewürfelt. Gewertet werden nur die Zweien. Wer nach 10 Runden die meisten Zweien hat, ist der Gewinner.

### 114. Lügenmäxchen-Schummelmaxe (2-11 Spieler)

Ein lustiges, bayrisches Würfelspiel! Man benötigt außer den zwei Würfeln, einen Würfelbecher, einen Bierdeckel o.ä. (Achtung: Nicht in dieser Spielsammlung enthalten!) und 44 Chips. Ziel des Spiels 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 Würfelergebnis 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 niedrige.)

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

- 1) 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.
- 2) 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 einen Chip aus der Mitte nehmen. Wurde jedoch weniger geworfen als gesagt, so muss der Lügner einen Chip nehmen. Derjenige, der keinen Chip nehmen musste, eröffnet die nächste Runde.

Bekommt ein Spieler von seinem rechten Nachbarn ein Mäxchen angeboten hat er zwei Möglichkeiten:

- 1) Er glaubt die Ansage, nimmt sich einen Chip aus der Mitte und beginnt – ohne den Becher zu heben – kräftig zu schütteln. Anschließend guckt er verdeckt hinein und gibt eine Kombination seinem linken Nachbarn weiter, eröffnet somit also eine neue Runde.
- 2) Er glaubt die Ansage nicht und deckt den Becher auf. In diesem Fall muss der Ungläubige oder der Lügner sogar 2 Chips aus der Mitte nehmen. Derjenige, der keine Chips nehmen musste, eröffnet wieder die nächste Runde.

Wer als Erster 5 Chips vor sich liegen hat, scheidet aus, die anderen spielen weiter.

## **Spiele mit drei Würfeln**

### **115. Blaue Augen (ab 2 Spielern)**

Reihum wird gewürfelt. Nur die geraden Zahlen (2, 4, 6) gelten und werden zusammengezählt. Der Spieler mit der höchsten Summe gewinnt.

### **116. Graue Augen (ab 2 Spielern)**

Bei dieser Variante des vorangehenden Spiels gelten nur die ungeraden Zahlen (1, 3, 5) und werden addiert. Hier gewinnt der Spieler mit der niedrigsten Summe.

### **117. Sterne würfeln (ab 2 Spielern)**

Jeder darf dreimal würfeln. Nur die Einsen (die Sterne) werden gezählt. Wer die meisten Sterne würfeln konnte, gewinnt.

### **118. Um den Stern (ab 2 Spielern)**

Gewertet werden nur die Augen, welche um den mittleren Punkt liegen. Die 1 hat zwar einen Mittelpunkt, doch liegt nichts darum herum, zählt also nichts. Die 2, die 4 und die 6 zählen ebenfalls nichts, da sie keinen Stern haben. Hingegen gilt die 3 für 2 Augen und die 5 für 4 Augen, da diese um einen Mittelpunkt herum liegen. Es werden 3 Runden gespielt. Die höchste Augensumme gewinnt.

### **119. Gefängnisfenster würfeln (ab 2 Spielern)**

Jeder hat je Runde 3 Würfe. Nur die Zweien (die Gefängnisfenster) werden gewertet. Wenn sie einzeln vorkommen, gelten sie einfach. Wenn sie als Zweierpasch (2 + 2) erscheinen, gelten sie doppelt, also als 4 Zweien. Wenn sie als Dreierpasch (2 + 2 + 2) gewürfelt werden, zählen sie dreifach, also als 9 Zweien. Gewonnen hat, wer als Erster 30 Zweien wirft.

### **120. Bauernfenster würfeln (ab 2 Spielern)**

Die Bauernfenster sind eine Variante der Gefängnisfenster: Nur die Vieren werden gezählt und einfach, doppelt oder dreifach gewertet.

### **121. Kirchenfenster würfeln (ab 2 Spielern)**

Die Variante Kirchenfenster wird gewöhnlich über 10 Runden gespielt. Diesmal werden die Sechsen gezählt. Wieder gelten sie entweder einfach, doppelt (beim Zweierpasch) oder dreifach (beim Dreierpasch).

### **122. Fensterkombination würfeln (ab 2 Spielern)**

Bei der Fensterkombination hat jeder 2 Würfe. Beim ersten werden die Gefängnisfenster gewertet, beim zweiten die Bauernfenster. Bei einem Zweierpasch gelten sie doppelt und bei einem Dreierpasch dreifach. Gewonnen hat hier, wer als Erster 30 Punkte aus Zweien und Vieren wirft.

### **123. Einundzwanzig (2-5 Spieler)**

Das ist eine Variante von Quinze. Sie wird mit 3 Würfeln gespielt. Gewonnen hat, wer genau 21 Augen erreicht oder möglichst dicht darunter bleibt. Die

erste Runde wird mit 3 Würfeln durchgeführt, die Zweite mit 2 Würfeln und ab der dritten Runde wirft man mit einem Würfel.

### **124. Chicago (2-15 Spieler)**

Hier ist eines der beliebtesten Würfelspiele. Es werden 44 Chips in die Mitte des Tisches gelegt. Für die Augen gibt es eine Sonderregelung: Die 1 zählt = 100, die 6 zählt = 60 und die übrigen Werte gelten entsprechend ihrer Augenzahl. Der erste Spieler wirft zunächst mit 3 Würfeln. Ist er mit der geworfenen Summe zufrieden, hört er auf. Er kann aber wahlweise mit 1 bis 3 Würfeln noch ein zweites und drittes Mal werfen, wobei die nicht mehr benutzten Würfel stehen bleiben und am Schluss mitzählen. Wirft er z.B. 1-4-2, kann er die 1 stehen lassen und mit 2 Würfeln ein zweites Mal werfen. Erzielt er dann 6-3 und hört dann auf, so hat er 163 Punkte erzielt. Die anderen Spieler dürfen nun nicht öfter werfen als der Erste. Gewonnen hat der Spieler mit der höchsten Punktzahl bzw. bei gleicher Punktzahl derjenige, der am wenigsten Würfe benötigte. Die höchste Punktzahl, die man erreichen kann, ist dreimal die 1 (Chicago) = 300. Der Verlierer bekommt einen Chip. Der Sieger startet die nächste Runde. Wer als Erster 3 Chips kassieren musste, scheidet aus. Gewinner ist, wer am Schluss übrig bleibt. Eine zusätzliche Regel ist wahlweise folgende: Wer beim ersten oder zweiten Wurf 2 Sechser wirft, kann dafür einen Würfel mit der 1 nach oben (= 100) stehen lassen.

### **125. Chicago hoch-tief (2-15 Spieler)**

Eine Variante von Chicago: Der erste Spieler bestimmt nach seinem ersten Wurf, ob es bei der Endabrechnung auf hoch (höchste Punktzahl wie beim einfachen Chicago) oder auf tief (niedrigste Punktzahl) ankommt. Beim Tiefspiel zählen die Augen normal, die 1 also = 1 und die 6 = 6. Gewonnen hat bei tief, wer die niedrigste Punktzahl erreichte, und den Chip bekommt der Spieler mit der höchsten Augenzahl.

### **126. Sequenzen (ab 2 Spielern)**

Jeder Spieler hat 1 bis 3 Würfe. Gezählt werden nur die Zahlenfolgen 1-2-3, 2-3-4, 3-4-5, 4-5-6. Gewonnen hat, wer die höchste Sequenz erzielte. Erreichen zwei Spieler die gleiche Folge, so gewinnt, wer dazu weniger Würfe benötigte. Bei einer Variante kann ein Spieler beim ersten oder zweiten Wurf 2 Würfel stehen lassen.

### **127. Pasch Nr. 2 (ab 2 Spielern)**

Jeder hat 3 Würfe. Gewertet werden nur die Paschzahlen. 5-5 zählen also 5 und 3-3 zählen 3. Ein Dreierpasch wird jedoch vierfach bewertet. 6-6-6 zählen also 24.

### **128. Gleichpasch (ab 2 Spielern)**

Jeder hat 3 Würfe. Ein Zweierpasch und ein Dreierpasch (Gleichpasch) werden nach Augen bewertet. 4-3-4 zählen also z.B. 8, 3-3-3 zählen 9, 4-3-2 zählen 0.

### **129. Einmaleins (ab 2 Spielern)**

Ein Würfel wird mit Bleistift grau gefärbt. Jeder Spieler hat einen Wurf. Er addiert dann die Augen der beiden weißen Würfel und multipliziert die Summe mit der Augenzahl des grauen Würfels.

### **130. Rentmeister (ab 2 Spielern)**

Jeder Spieler schreibt auf ein Papier die Zahlen von 3 bis 8 untereinander. Dann wird reihum gewürfelt. Jeder hat 6 Würfe. Die Ergebnisse werden neben die notierten Zahlen geschrieben. Die nebeneinander stehenden Zahlen werden multipliziert und die Produkte zusammengezählt. Gewonnen hat, wer am meisten Punkte erreichte.

### **131. Streichhölzer auswürfeln (2-5 Spieler)**

Jeder Spieler bekommt 8 Chips. Dann wird reihum gewürfelt. Entscheidend sind die Augenzahlen auf den einzelnen Würfeln. Bei jeder geworfenen 1 geht ein Chip an den linken Nachbarn. Bei jeder 6 wandert ein Chip in die Kasse (in die Mitte des Tisches). Alle anderen Werte (2, 3, 4 und 5) haben keine Bedeutung in diesem Spiel. Kann ein Spieler seine Schulden nicht mehr begleichen, wird erst eine 6, dann eine zweite 6 und schließlich erst eine 1 ausbezahlt. Wer keinen Chip mehr hat, muss pausieren, bis er durch seine Nachbarn wieder zu Chips kommt. Verlierer ist, wer den letzten Chip hat, während alle übrigen in die Kasse gewandert sind.

### **132. Kleeblatt (3 Spieler)**

Zunächst werden 11 Chips in die Mitte gelegt. Reihum wird gewürfelt. Wer weniger als 11 Augen wirft, darf 2 Chips vom Tisch nehmen. Wer mehr als 11 Augen wirft, muss zusehen, wie seine Mitspieler je einen Chip nehmen. Bei genau 11 Augen bekommt keiner was. Der letzte (elfte) Chip, der auf dem

Tisch bleibt, dient zum Stechen. Diesen Chip erhält, wer die höchste Augenzahl wirft. Dadurch fällt auch dann eine Entscheidung, wenn bisher 2 Spieler gleichviel Chips erobern konnten. Verlierer ist, wer am wenigsten Chips nehmen konnte.

### **133. Tausend (ab 2 Spielern)**

Es wird dreimal reihum gewürfelt. Jeder Teilnehmer schreibt sofort nach seinem Wurf die erzielten Augenzahlen in beliebiger Reihenfolge als dreistellige Zahl auf ein Papier. Wer also z.B. 3-5-6 geworfen hat, kann 356 oder 365 oder 536 oder 563 oder 635 oder 653 aufschreiben. Es kommt darauf an, mit diesen 3 Würfeln möglichst nahe an die Zahl 1000 heranzukommen, diese aber nicht zu überschreiten. Gewonnen hat, wer die 1000 erreichen konnte oder eine Summe möglichst dicht darunter erzielen konnte.

### **134. Doppeltes Lottchen (ab 2 Spielern)**

Reihum wird gewürfelt. Die geworfenen Augenzahlen aller Teilnehmer werden laufend addiert. Verloren hat, wer die Zahl 66 erreicht oder überschreitet.

### **135. Siamesische Zwillinge (ab 2 Spielern)**

Eine Variante vom Doppelten Lottchen, die vor allem bei größerer Teilnehmerzahl gespielt wird. Hierbei kommt es darauf an, die 88 nicht zu erreichen oder zu überschreiten.

### **136. Faule Sechs (ab 2 Spielern)**

Eine Variante der beiden vorangehenden Spiele. Die Endzahl ist 88. Alle Sechser-Würfe werden nicht hinzugezählt, sondern abgezogen.

### **137. Turmbläser (ab 2 Spielern)**

Mit dem Becher werden 2 Würfel auf den Tisch gestülpt. Der dritte Würfel wird auf den nach oben zeigenden Becherboden gelegt und dann heruntergeblasen. Dann erst wird der Becher hochgehoben. Die Augen der ersten beiden Würfel werden zusammengezählt und mit den Augen des dritten Würfels multipliziert.

### **138. Zentavesta (Die gute Zehn) (ab 2 Spielern)**

Jeder hat nur einen Wurf. Die Augen der 3 Würfel werden zusammengezählt. Liegt die Summe unter 10 oder beträgt sie genau 10, so darf eine Prämie von 10 dazugezählt werden. Liegt eine Summe über 10, so werden 10 Augen abgezogen.

### **139. Zehnerspiel (3-6 Spieler)**

Ein Spieler ist Bankhalter und würfelt für alle anderen. Seine Gegenspieler machen vorher ihre Einsätze. Unter 10 Augen gewinnen sie den doppelten Einsatz. Ab 10 Augen gewinnt der Bankhalter und kassiert alle Einsätze. Als Zahlungsmittel lassen sich gut die Chips, Spielfiguren, Spielsteine und Schachfiguren verwenden.

### **140. Familie Meier (ab 2 Spielern)**

Reihum wird gewürfelt. In der ersten Runde mit 3 Würfeln, in der zweiten mit 2 und in der dritten mit einem Würfel. Zuerst muss ein Auge fallen (= Herr Meier), dann 2 Augen (= Frau Meier). Sind Herr und Frau Meier geworfen, zählen alle folgenden Augen als Kinder. Gewonnen hat, wer die größte Familie erzielen konnte.

Beispiele:

- a) 1-5-6 = Herr Meier ist da, 2-3 = Frau Meier und 3 Kinder, 4 = noch 4 Kinder, insgesamt also 9 (Herr und Frau Meier und 7 Kinder).
- b) 2-2-3 = keiner ist da, 1-4 = Herr Meier ist da, 3 = keiner kommt dazu, insgesamt also 1 (nur Herr Meier).
- c) 1-2-6 = Herr und Frau Meier mit 6 Kindern sind da, 3-5 = noch 8 Kinder, 1 = noch ein Kind, insgesamt also 17 (Herr und Frau Meier und 15 Kinder).

### **141. Gerade und aufwärts (ab 2 Spielern)**

Jeder Spieler hat 3 Würfe. Beim ersten zählen nur Würfel mit 2 Augen, beim zweiten solche mit 4 Augen und beim dritten die mit 6 Augen. Die höchste Gesamtaugenzahl gewinnt.

### **142. Gerade und abwärts (ab 2 Spielern)**

Hierbei müssen beim ersten Wurf möglichst oft 6, beim zweiten 4 und beim dritten 2 geworfen werden, da nur diese Augen zählen.

### **143. Fünf-Finger-Spiel (ab 2 Spielern)**

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

### **144. Hoch gewinnt (ab 2 Spielern)**

Jeder hat nur einen Wurf. Die Augenzahl zweier Würfel wird addiert und durch die Augenzahl des dritten Würfels dividiert. Wer erzielt das höchste Ergebnis? (Auch die Ziffern nach dem Komma zählen!) Beispiel:  $5-3-2 = 5 \times 3 = 15 : 2 = 7,5$ ;  $6-4-3 = 6 \times 4 = 24 : 3 = 8,0$ .

### **145. Niedrig gewinnt (ab 2 Spielern)**

Eine Variante, bei der das niedrigste Ergebnis gewinnt. Beispiel:  $5-3-2 = 2 \times 3 = 6 : 5 = 1,2$ ;  $6-4-3 = 3 \times 4 = 12 : 6 = 2,0$ .

### **146. Einer gleich zwei (ab 2 Spielern)**

Jeder würfelt zehnmal. Gewertet werden nur diejenigen Würfe, bei denen die addierten Augen von 2 Würfeln den Augen des dritten Würfels entsprechen. Gültig sind z.B. die Kombinationen 4-2-6 ( $4 + 2 = 6$ ) oder 1-4-5 ( $1 + 4 = 5$ ). Gezählt werden nur die gültigen Würfe, und zwar jeweils die Augenzahl des dritten Würfels.

### **147. Eins bis sechzehn (ab 2 Spielern)**

Hier ist eines der kompliziertesten und interessantesten Würfelspiele, bei dem es darauf ankommt, aus den gewürfelten Augenzahlen die Zahlen 1 bis 16 zu kombinieren. Diese Zahlen können direkt gewürfelt oder auch durch Addition und Subtraktion von Augenzahlen gebildet werden.

Beispiel: 1-3-6 wurden gewürfelt:

- 1: direkt aus 1,
- 2: 3 minus 1,
- 3: direkt aus 3,
- 4: 3 plus 1,
- 5: 6 minus 1,
- 6: direkt aus 6,
- 7: 6 plus 1,
- 8: 6 plus 3 minus 1,
- 9: 6 plus 3,
- 10: 6 plus 3 plus 1.

Gewonnen hat, wer als Erster (nach mehreren Würfeln) alle Zahlen von 1 bis 16 und wieder zurück kombinieren konnte.

Bei einer Variante dürfen auch Multiplikation und Division einbezogen werden.

### **148. Chicago Nr. 2 (ab 2 Spielern)**

Man braucht zusätzlich eine vorher vereinbarte Anzahl von Chips. 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 einen Chip. Dafür ist er als Erster mit dem Würfeln für die nächste Runde an der Reihe. So setzt sich das Spiel fort, bis alle Chips aufgeteilt sind. Von diesem Zeitpunkt an gibt der höchste Wurf ab. Wer zum Schluss alle Chips besitzt, hat das Spiel verloren.

Der Wert der gewürfelten Augen ist folgendermaßen: Eine 1 = 100, ein 6 = 60, alle übrigen Augen zählen nach ihrem Normalwert. Der höchstmögliche Wurf ist also 300 ( $3 \times 100$ ). Übertroffen wird dieser Wurf nur durch einen Chicago-Wurf – einer 4, 5 und 6. Dieser Wurf ist nicht zu überbieten.

### **149. Max und Moritz (ab 2 Spielern)**

Spannendes Aufwürfeln und Abwürfeln! Mit 3 Augenzürfeln, einem Würfelbecher und 28 Chips. Das Spiel besteht aus zwei Teilen. Während des Aufwürfeln sollte man hohe Kombinationen würfeln, um keine Chips nehmen zu müssen. Beim Abwürfeln sollte man ebenfalls höhere Kombinationen erreichen, um Chips schnell wieder loszuwerden.

Und so wird gespielt: Vor Spielbeginn werden die 28 Chips 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 stehen lassen, die danach aber nicht mehr aufgenommen werden dürfen. Erreicht er bereits nach dem 1. oder 2. Wurf eine gute Kombination, braucht er nicht alle Würfe 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    |

**Das Aufwürfeln:** Wie die Tabelle zeigt, hat jede Kombination eine Bedeutung und ist bestimmte Chips wert. Der höchste Wurf, dreimal die 6, heißt Max und Moritz und ist 12 Chips wert. Die niedrigste Kombination ist die Hausnummer 2-1-1. Sie ist nur 2 Chips wert. Der Spieler mit der niedrigsten Kombination einer Runde muss aus der Mitte die Anzahl Chips nehmen, die seiner geworfenen Kombination entspricht. Der erste Teil wird so lange gespielt, bis keine Chips mehr in der Mitte liegen.

**Das Abwürfeln:** Es kommt nun darauf an, die Chips so schnell wie möglich wieder loszuwerden, d. h. in die Mitte zurückzulegen. Diesmal darf der Spieler mit der höchsten Kombination einer Runde so viele Chips in die Mitte zurücklegen, wie es seiner Kombination entspricht. Wer als Erster keine Chips mehr besitzt, ist der Gewinner des Spiels.

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

### 150. Las Vegas (2-5 Spieler)

Las Vegas ist ein reines Glücksspiel. Was man braucht, ist Würfelglück... Jeder Spieler erhält zu Beginn 8 Chips. Die Spieler vereinbaren zunächst den Einsatz (z. B. 1 oder 2 Chips), der vor jedem Spiel von allen Spielern in die Mitte des Tisches gelegt werden muss.

**Dann wird reihum gewürfelt:** Jeder Spieler hat zwei Würfe, 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 |
|-------------------|-----------|---------|-------------|
| <b>Spieler A:</b> | 3 + 4 = 7 | 2       | 7 x 2 = 14  |
| <b>Spieler B:</b> | 6 + 2 = 8 | 4       | 8 x 4 = 32  |
| <b>Spieler C:</b> | 5 + 3 = 8 | 1       | 8 x 1 = 8   |

In diesem Fall hätte Spieler B den Pott gewonnen. Wer nach einer vereinbarten Anzahl von Runden (oder beim Bankrott eines Spielers) die meisten Chips besitzt, gewinnt das Spiel.

**Ein wenig Statistik:**

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

### 151. Max (2-5 Spieler)

Wer wagt, gewinnt! Man braucht 3 Augenzwürfel, den Würfelbecher und 8 Chips pro Spieler. Das Ziel des Spiels 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 einen Chip. Man spielt eine bestimmte Anzahl von Runden und ermittelt so den Gesamtgewinner.

### 152. Verflixte 66 (ab 2 Spielern)

Glück muss man haben! Ziel des Spiels ist es die Zahl 66 genau zu erreichen. Es wird reihum jeweils mit 3 Würfeln gleichzeitig gewürfelt. Jeder Spieler hat dabei einen Wurf. Die geworfenen Augenzahlen aller Teilnehmer werden laufend addiert. 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 Würfel 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.

### 153. Gerneklein (ab 2 Spielern)

Ein unterhaltsames Würfelspiel für das man außer 3 Augenzwürfeln noch Stift und Papier braucht. Wer sehr häufig eine 2 oder eine 5 würfelt, hat große Chancen zu gewinnen. Es wird reihum gewürfelt. Jeder Spieler hat einen Wurf mit den 3 Würfeln. Die Augen der 3 Würfel eines Wurfs 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. Wer nach Ablauf einer vorher vereinbarten Anzahl von Spielrunden die niedrigste Gesamtsumme hat, ist der Gerneklein und hat das Spiel gewonnen.

### 154. Ramba Zamba (ab 2 Spielern)

Es geht darum, die drei hintereinander geworfenen Augenzahlen so in die dreistellige Stellenwerttafel einzutragen, dass eine möglichst hohe Zahl entsteht. Man braucht also außer den drei Würfeln Stift und Papier. 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 gefallenen Würfel entscheiden, in welche der Spalten er die Augenzahl notieren möchte: In die Spalte H (Hundert), 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 Hunderten 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 rundherum 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.

### 155. Killroy (ab 2 Spielern)

Für Schnellrechner! Man braucht 3 Augenzwürfel, den Würfelbecher und 45 Chips. Ziel des Spiels 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 herankommt. Und so wird gespielt: Durch Würfeln um die höchste Zahl wird ein Spieler bestimmt, der die Rolle des Spielleiters übernimmt. Alle Chips 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:  $3 + 5 = 8 \times 2 = 16$  Er ruft sofort: „16!“

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

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

Die Gewinnquoten errechnen sich folgendermaßen:

| Ergebnis der Berechnung | Gewinn        |
|-------------------------|---------------|
| 15                      | 10 Zählheiten |
| 14 oder 16              | 8 Zählheiten  |
| 13 oder 17              | 6 Zählheiten  |
| 12 oder 18              | 4 Zählheiten  |
| 11 oder 19              | 2 Zählheiten  |
| unter 10 oder über 20   | 0 Zählheiten  |

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

### 156. Alle Neune (ab 2 Spielern)

Jeder versucht, seine in der ersten Spielphase erworbenen Chips in der zweiten Phase so schnell wie möglich wieder loszuwerden. Zu Beginn werden 9 Chips 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 Chips nehmen, wie er über der 9 liegt. Bei einer 10 nimmt er 1 Chip, bei einer 11 nimmt er 2 und bei einer 12 nimmt er 3 Chips. 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 Chips verteilt sind. Nun kommt die zweite Spielphase: Alle Spieler, die keine Chips 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 Chips dürfen wieder zurückgelegt werden. Wer als Erster seine Chips wieder los hat, ist der Gewinner. Das Spiel ist dann zu Ende.

### 157. Sechsendsechzig (2-8 Spieler)

Nicht zu verwechseln mit dem Kartenspiel! Man benötigt 3 Augwürfel und pro Spieler 5 Chips. Und schon kann's losgehen, doch Vorsicht! Man sollte nicht derjenige sein, der die Zahl 66 als Erster überschreitet. Jeder Spieler hat einen Wurf, bei dem er die 3 Würfel gleichzeitig wirft. Die Augen eines Wurfes werden addiert und dem Ergebnis des vorigen Spielers 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 einen seiner 5 Chips in einen Pott zahlen. Der Verlierer beginnt das nächste Spiel. Wer wohl dieses Mal der Unglückliche ist? Man spielt so lange, bis einer keine Chips mehr hat. Wer zu diesem Zeitpunkt noch am meisten Chips hat, ist der Gewinner.

### 158. Errate Würfelwerte (ab 2 Spielern)

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 Punktzahl des obersten Würfels eine Sechs ist. Das richtige Ergebnis der zu erratenden Summe wäre fünfzehn. Es wird errechnet, indem man von der immer gleichbleibenden Zahl 21 die Sechs abzieht.

Hier dieses Beispiel:

|                                      |          |
|--------------------------------------|----------|
| Untervert des obersten Würfels Sechs | Eins     |
| Oberwert des zweiten Würfels z.B.    | Fünf     |
| Untervert des zweiten Würfels z.B.   | Zwei     |
| Oberwert des dritten Würfels z.B.    | Vier     |
| Untervert des dritten Würfels z.B.   | Drei     |
| Summe:                               | Fünfzehn |

## Spiele mit vier Würfeln

### 159. Pärchen (ab 2 Spielern)

Zu diesem Spiel werden 2 der 4 Würfel mit Bleistift grau eingefärbt. Die weißen sind die positiven, die grauen die negativen Würfel, d.h. Folgendes: Die Augen der beiden weißen Würfel zusammenzählen und davon die Augen der beiden grauen Würfel abziehen. Jeder hat 5 Würfe. Auch negative Zwischensummen müssen aufgeschrieben werden. Gewonnen hat der Spieler mit der höchsten Endsumme.

### 160. Beelzebub (ab 2 Spielern)

Diesmal spielen 3 weiße Würfel gegen einen grauen, den Beelzebuben. Die Summe der 3 weißen Würfel wird gebildet und davon werden die Augen des grauen Würfels abgezogen. Es werden 5 Runden gespielt.

## Spiele mit fünf Würfeln

### 161. Kniffel® (ab 2 Spielern)

Aufgabe jedes Spielers ist es, in den folgenden 13 Runden möglichst viele Punkte zu machen. In einer Runde darf jeder Spieler dreimal würfeln, wobei er nach dem ersten Wurf selbst entscheiden kann, welche und wie viele Würfel er stehen lässt. In jeder Spielrunde muss der Spieler eines der dreizehn Felder in der Kniffel®-Gewinnkarte belegen. - In den obersten 6 Reihen zählen immer die Augenzahlen der Würfel, die in der Tabelle aufgeführt sind. Hat ein Spieler nach drei Würfen z.B. dreimal die 1, die 5 und die 6, so kann er das Ergebnis bei den Einsern eintragen; dies bringt dann 3 Punkte. Er kann das Ergebnis auch in der Spalte Dreierpasch eintragen; dann gibt es 14 Punkte, da er die ganze Augenzahl des Wurfes addieren kann.

- Erreicht ein Spieler in den obersten 6 Feldern mehr als 63 Punkte, so wird ihm noch eine Prämie von 35 Punkten, der Bonus, am Ende des Spiels gutgeschrieben.
- Beim Dreier- und Viererpasch zählen nicht nur die Augen der Paschwürfel, sondern auch die der anderen Würfel.
- Full-House besteht aus einem Dreierpasch und einem Pasch, z.B. 4-4-4 und 6-6; er zählt immer 25 Punkte.
- Kleine Straße besteht aus 4 aufeinanderfolgenden Zahlen, z.B. 2-3-4-5. Eine kleine Straße bringt immer 30 Punkte.
- Große Straße besteht aus 5 aufeinanderfolgenden Zahlen und zählt bei der Endabrechnung 40 Punkte.
- Kniffel® besteht aus fünf gleichen Zahlen und bringt immer 50 Punkte.
- Bei der Chance werden keine Bedingungen gestellt. Die Summe aller Augenzahlen der 5 Würfel wird aufgeschrieben. Das Spiel gewinnt derjenige, der die höchste Punktzahl erreicht.

### 162. Va banque (große Bank) (2-5 Spieler)

Jeder Spieler erhält 8 Chips. Jeder ist reihum einmal der Bankhalter. Die restlichen Spieler setzen je eine vorher vereinbarte Anzahl an Chips. Der Bankhalter würfelt für jeden seiner Mitspieler. Und zwar mit jedem der Würfel extra. Der Gegenspieler entscheidet beim zweiten, dritten und vierten Wurf, ob Zwischensummen und Augen addiert, subtrahiert, multipliziert oder dividiert werden sollen. Da jede dieser 4 Rechnungsarten je einmal verwendet werden muss, ergibt sich die vierte Rechnungsart beim fünften Wurf von selbst. Man trachtet natürlich danach, mit hohen Augenzahlen, wie mit einer 6, möglichst zu multiplizieren und mit einer 1 möglichst zu dividieren, weil sich dadurch die Zwischensumme nicht verringert.

Beispiel:

Erster Wurf 3 = 3,  
zweiter Wurf 5, der Spieler entscheidet sich für Addition = 8,  
dritter Wurf 6, der Spieler entscheidet sich für Multiplikation = 48,  
vierter Wurf 1, der Spieler lässt dividieren = 48,  
fünfter Wurf 4, nun muss automatisch subtrahiert werden = 44.

Divisionen müssen ohne Rest aufgehen. Eine Ausnahme gilt beim fünften Wurf, bei dem ein sich eventuell ergebender Rest vernachlässigt wird. Der Spieler mit der höchsten Endsumme gewinnt den Einsatz. Der Bankhalter selbst ist am Einsatz nicht beteiligt, es sei denn, man vereinbart folgende Variante: Kann ein Spieler während der ersten 4 Würfe nicht dividieren und ergibt auch die Zwangsdivision nach dem fünften Wurf einen Rest, so fällt der Einsatz dieses Spielers an den Bankhalter.

### 163. Würfelpoker (2-5 Spieler)

Jeder Spieler erhält 8 Chips. Jeder bezahlt an die Kasse einen vorher vereinbarten gleich hohen Einsatz, und dann wird reihum gewürfelt. Es kommt darauf an, eine möglichst hohe Pokerkombination zu würfeln. Der Spieler mit der höchsten Kombination gewinnt den Pott.

Die Pokerkombinationen sind – von der niedrigsten bis zur höchsten – folgende:

1) Ein Paar:

Würfel mit gleicher Augenzahl (ein Pasch) und 3 Würfel mit anderen Werten. Haben zwei Spieler ein Paar, so gewinnt das mit dem höheren Augenwert. Sind die Paare gleichwertig, entscheidet der höchste der 3 toten Würfel, bei weiterer Gleichheit der zweithöchste und der dritthöchste.

- 2) **Zwei Paare:**  
Zweimal zwei Würfel mit gleicher Augenzahl und ein anderer Wert. Haben zwei Spieler zwei gleiche Paare, entscheidet der tote Würfel.
- 3) **Drei Gleiche (Drilling):**  
Drei Würfel mit gleicher Augenzahl und zwei Würfel mit anderen Werten. Bei gleichen Drillingen entscheiden wieder die toten Würfel.
- 4) **Sequenz (Folge):**  
Fünf Würfel mit aufsteigenden Augenwerten. 2-3-4-5-6 ist höher als 1-2-3-4-5.
- 5) **Full House (volles Haus/volle Hand):**  
Ein Drilling und ein Paar. Bei gleichwertigen Drillingen entscheidet der Wert des Paares.
- 6) **Vier gleiche (Poker):**  
Vier Würfel mit gleicher Augenzahl und ein anderer Wert. Bei gleichen Vierlingen entscheidet der tote Würfel.
- 7) **Fünf gleiche (Super-Poker):**  
Fünf Würfel mit gleicher Augenzahl.

Haben zwei oder mehrere Spieler absolut die gleiche Pokerkombination, wird der Pott geteilt. Eine besonders reizvolle Variante erlaubt das Steigern des Einsatzes. Ein Spieler, der eine hochwertige Kombination gewürfelt hat, erhöht seinen Einsatz. Die anderen müssen dann entweder mitgehen (also auch erhöhen) oder passen (ausscheiden).

### 164. Zehntausend (ab 2 Spielern)

Gewonnen hat das Spiel derjenige, der zuerst 10.000 Punkte erreicht hat. Bei diesem Spiel zählen aber nur die 5 = 50 Punkte und die 1 = 100 Punkte. Dagegen ergibt ein Doppelpasch, also drei gleiche Augenzahlen, folgende Punktzahl: dreimal 2 = 200 Punkte; dreimal 3 = 300 Punkte, dreimal 4 = 400 Punkte, dreimal 5 = 500 Punkte, dreimal 6 = 600 Punkte, dreimal 1 = 1000 Punkte.

Die große Sequenz, d.h. alle 5 Würfel zeigen Augenzahlen in einer Folge, bringt 2000 Punkte. Jeder hat 3 Würfe pro Runde, wobei er immer entscheiden kann, welchen Würfel er stehen lässt. Nach dem dritten Wurf werden ihm die Punkte gutgeschrieben. Wer zuerst 10.000 erreicht, gewinnt die Partie.

## Spiele mit sechs Würfeln

### 165. Stielaugen (ab 2 Spielern)

Jeder Spieler wirft sechsmal hintereinander, und zwar zuerst mit einem Würfel und dann mit 2, 3, 4, 5 und schließlich mit 6 Würfeln. Die Augen aller Würfe werden zusammengezählt. In der zweiten Runde wirft jeder wieder sechsmal. Diesmal zuerst mit 6, dann mit 5, 4, 3, 2 und schließlich mit einem Würfel. Gewonnen hat der Spieler mit der höchsten Gesamtsumme.

### 166. Dreimal Pasch (ab 2 Spielern)

Jeder Spieler hat 3 Würfe hintereinander. Ziel ist es, möglichst dreimal Pasch zu erreichen. Beim zweiten und dritten Wurf darf man 2 bis 5 Würfel stehen lassen. Gewonnen hat, wer die meisten Paare werfen konnte. Bei gleicher Pasch-Anzahl entscheiden die geworfenen Augen.

### 167. Zwölf minus neun (ab 2 Spielern)

Der Name dieses Spiels kommt daher, dass die Summe der geraden Augenzahlen (2, 4, 6) 12 ergibt, und die Summe der ungeraden Augenzahlen (1, 3, 5) 9 ist. Reihum wird über 3 Runden gewürfelt. Jeder Spieler addiert alle geraden Augenwerte und zieht davon die ungeraden ab. Sieger ist, wer in der Endabrechnung die meisten Punkte hat.

### 168. Die Reise nach Amerika (ab 2 Spielern)

Ziel ist es, mit möglichst wenig Würfeln alle Augenwerte von 1 bis 6 zu bekommen. Jeder Würfel, der in die Reihe passt (von der 1 an aufwärts), wird beiseite gelegt. Beim folgenden Wurf spielt man dann nur mit den restlichen Würfeln.

**Beispiel:**

1 – 2 – 4 – 5 – 6 – 6: Nur die Augenwerte 1 und 2 dürfen weggelegt werden, da die 3 fehlt. Es wird mit 4 Würfeln weitergeworfen.

Die Rückreise aus Amerika erfolgt so, dass eine Reihe mit den Augenwerten von 6 bis 1 zu bilden ist. Wer reist am schnellsten hin und zurück?

### 169. Die böse Sieben (ab 2 Spielern)

Es kommt darauf an, möglichst oft (maximal dreimal) je 2 Würfel zusammenzustellen, deren Augenwerte zusammen 7 ergeben. Der erste Spieler wirft mit

6 Würfeln, kombiniert – wenn möglich – 2 Würfel zu einem Siebener und lässt sie stehen. Wahlweise wirft er mit den restlichen Würfeln ein zweites Mal, stellt wieder Siebener zusammen und wirft – wenn nötig – noch ein drittes Mal. Dadurch hat er seinen Punktwert bestimmt und außerdem vorgegeben, wie oft seine Gegenspieler maximal würfeln dürfen. Nachdem jeder dran war, wird der Sieger ermittelt. Am höchsten zählt dreimal die Sieben, dann zweimal die Sieben plus 12 Augen, dann zweimal die Sieben plus 11 Augen usw. Haben 2 oder mehrere Spieler gleich viele Augen geworfen, wird die Entscheidung durch einen weiteren Wurf herbeigeführt.

### 170. Kaiser Nero (2 Spieler)

Jeder Spieler bekommt bei diesem Knobelspiel 3 Würfel, und dann wird abwechselnd gespielt. So lange, bis einer der Spieler (nennen wir ihn A) eine 6 würfelt. Wirft hierauf sein Gegenspieler (B) weniger Augen, hat A gewonnen. Hat B jedoch gleich viel oder mehr Augen, kommt A noch mal dran. Er lässt seine 6 stehen und wirft noch mal mit 2 Würfeln. Hierauf hat B die Gelegenheit, A zu übertreffen. Auch er lässt alle Sechser, die er mittlerweile würfeln konnte, stehen. Gewonnen hat, wer nun die meisten Augen hat. Nur bei gleicher Augenzahl muss jeder noch einmal werfen.

### 171. Dreitausend (ab 2 Spielern)

Es gilt, so schnell wie möglich 3000 oder mehr Punkte zu erreichen. Es zählen in diesem Spiel jedoch nur die Einsen und die Fünfen.

Und zwar nach folgendem Schema:

|             |        |      |             |        |      |
|-------------|--------|------|-------------|--------|------|
| 1           | gilt   | 100  | 5           | gilt   | 50   |
| 1-1         | gelten | 200  | 5-5         | gelten | 100  |
| 1-1-1       | gelten | 1000 | 5-5-5       | gelten | 500  |
| 1-1-1-1     | gelten | 2000 | 5-5-5-5     | gelten | 1000 |
| 1-1-1-1-1   | gelten | 4000 | 5-5-5-5-5   | gelten | 2000 |
| 1-1-1-1-1-1 | gelten | 8000 | 5-5-5-5-5-5 | gelten | 5000 |

Jeder Spieler hat beliebig viele Würfe, solange er nur damit seine Gesamtsumme erhöht. Bringt ein Wurf nichts ein, kommt der Nächste dran. Erreicht oder überschreitet ein Spieler die 3000, wird die Runde noch zu Ende gespielt, bis jeder gleich oft dran war.

### 172. Ohio (ab 2 Spielern)

Ein Spieler übernimmt die Buchführung und zeichnet eine Tabelle mit den acht Reihen 1, 2, 3, 4, 5, 6, Ohio und Summe sowie mit je einer Spalte für jeden Spieler. Es kommt darauf an, in 7 Durchgängen bestimmte Kombinationen zu werfen. Die höchste ist Ohio, eine vollständige Sequenz von 1 bis 6, welche 40 Punkte bringt. Dann möglichst sechsmal die 6 (36 Punkte), sechsmal die 5 (30 Punkte) usw. bis sechsmal die 1 (6 Punkte). Die einzelnen Kombinationen müssen nicht in einer bestimmten Reihenfolge geworfen werden. Jeder Spieler darf, wenn er an der Reihe ist, bis zu sechsmal hintereinander würfeln, dabei einen oder mehrere Würfel, die ihm für eine bestimmte Kombination günstig erscheinen, stehen lassen. Spätestens nach dem sechsten Wurf eines Durchgangs muss er entscheiden, in welche Reihe das Ergebnis eingetragen wird. Wollte er z.B. sechsmal die 6 (36 Punkte) erreichen, warf jedoch nur dreimal die 6 (18 Punkte), zweimal die 2 und einmal die 1, kann er als Ergebnis zweimal die 2 (4 Punkte) in der Reihe 2 eintragen lassen und hoffen, dass er in einem späteren Durchgang mehr Sechsen erreicht. Gewonnen hat, wer bei der Schlussabrechnung die meisten Punkte vorweisen kann.

|       | Anton | Berta | Cäsar | Max |
|-------|-------|-------|-------|-----|
| 1     |       |       |       | 6   |
| 2     |       |       |       | 12  |
| 3     |       |       |       | 18  |
| 4     |       |       |       | 24  |
| 5     |       |       |       | 30  |
| 6     |       |       |       | 36  |
| Ohio  |       |       |       | 40  |
| Summe |       |       |       | 166 |

Die einzelnen Kombinationen müssen nicht in einer bestimmten Reihenfolge geworfen werden. Jeder Spieler darf, wenn er an der Reihe ist, bis zu sechsmal hintereinander würfeln, dabei einen oder mehrere Würfel, die ihm für eine bestimmte Kombination günstig erscheinen, stehen lassen. Spätestens nach dem sechsten Wurf eines Durchgangs muss er entscheiden, in welche Reihe das Ergebnis eingetragen wird. Wollte er z.B. sechsmal die 6 (36 Punkte) erreichen, warf jedoch nur dreimal die 6 (18 Punkte), zweimal die 2 und einmal die 1, kann er als Ergebnis zweimal die 2 (4 Punkte) in der Reihe 2 eintragen lassen und hoffen, dass er in einem späteren Durchgang mehr Sechsen erreicht. Gewonnen hat, wer bei der Schlussabrechnung die meisten Punkte vorweisen kann.

## Kartenspiele

### 173. Préférence (3 Spieler)

Préférence wird mit dem französischen (oder auch deutschen) Normalblatt zu 32 Karten gespielt. Farbenrangfolge: Kreuz (1), Pik (2), Karo (3) und Herz (4) (bzw. Eichel, Grün, Schellen, Herz). Kartenrangfolge: Sieben, Acht, Neun, Zehn, Bube, Dame, König, Ass. Der Kartengeber wird ausgelost, er setzt zehn Spielmarken (jeder Spieler kann mit 50 Chips, Spielfiguren, Spielsteinen oder Schachfiguren starten, auch können Punkte notiert werden) ein, mischt, lässt abheben und gibt zunächst jedem Spieler drei Karten, legt dann zwei Karten verdeckt auf den Tisch und gibt nochmals je vier und je drei Karten, so dass jeder Spieler zehn

Karten erhält. Jeder Spieler prüft sein Blatt und stellt fest, ob er spielen kann – dann muss er mindestens sechs Stiche machen – oder mindestens zwei Stiche der insgesamt zehn möglichen machen. Vorhand passt also entweder oder sagt zu bzw. meldet „Eins“, d. h. ein Spiel in der Einserfarbe Kreuz (Eichel, Treff). Mittelhand kann ebenfalls passen oder muss überbieten („Zwei“). Der Kartengeber hat das gleiche Recht, er passt oder meldet „Drei“. Wer gemeldet hat, muss ein Spiel in der angesagten Trumpffarbe oder ein höheres Spiel spielen. Hat ein Spieler schon „Drei“ gemeldet, darf er nicht mehr „Zwei“ oder „Eins“ spielen. Wer am höchsten gereizt hat, bekommt das Spiel. Er nimmt die beiden Talonkarten auf, legt dafür zwei andere, weniger gute Karten verdeckt ab und bestimmt die Trumpffarbe. Nun entscheiden sich die beiden anderen Spieler, die gegen den Spielhalter spielen, ob sie mitgehen oder daheim bleiben wollen. Wer daheim bleibt, legt seine Karten verdeckt ab. Bleiben beide Mitspieler daheim, kassiert der Spielhalter den ganzen Einsatz, und der nächste Kartengeber (es wird im Uhrzeigersinn reihum gegeben) gibt. Gehen beide Spieler (oder auch nur einer) mit, beginnt der Spielhalter mit dem Ausspielen. Es muss überstochen und Farbe bekannt bzw. getrumpft werden. Nur wer keines davon kann, wirft beliebig ab. Sind alle zehn Stiche gemacht, wird ausgezahlt, und zwar pro Stich eine Spielmarke. Macht ein Mitgeher keinen oder nur einen Stich, zahlt er vom nächsten Spiel zehn Spielmarken (bzw. bei höherem Spiel den ganzen ausgespielten Markenbetrag) ein. Wenn der Spielhalter fällt, d. h. weniger als sechs Stiche macht, bringt er beim nächsten Spiel den doppelten Einsatz, zu dem dann noch der gleichbleibende Einsatz des Kartengebers kommt. Damit die Einsätze nicht ins Uferlose klettern, kann man einen Höchstsatz (z. B. 100 Spielmarken) festlegen. Darüber hinausgehende Einsätze werden beiseite gelegt und der Reihe nach mit dem Höchstsatz ausgespielt. Es darf auch aus der Hand gespielt werden. In diesem Fall wird ein Spiel gemeldet, es kommt der Spieler mit dem höchsten Spiel dran. Das Spiel in Herz heißt Prämie und muss mit dieser Bezeichnung angesagt werden. Gewinnt es der Spielhalter, bekommt er von jedem Mitgeher zusätzlich fünf Spielmarken; verliert er es, muss er jedem Mitspieler zusätzlich fünf Marken zahlen. Wer schon gereizt hat, darf kein Handspiel mehr ansagen.

### **174. Spitz, pass auf!** (2, 4 oder 6 Spieler)

Dieses Spiel wird mit einem französischen Blatt zu 32 Karten gespielt. Der Kartengeber gibt jedem Spieler die gleiche Kartenzahl. Die Karten werden verdeckt von jedem Spieler vor sich auf den Tisch gelegt. Nun kommandiert ein als Spielleiter bestimmter Mitspieler: „Spitz, pass auf!“ oder „Eins, zwei, drei!“. Im gleichen Augenblick deckt jeder die oberste Karte seines Stapels auf, sieht sie kurz an und vergewissert sich, ob ein anderer Spieler eine ranggleiche Karte aufgelegt hat. Ist das der Fall, legt der Spieler, der die Übereinstimmung zuerst bemerkt hat, seine Hand auf die Karte des Gegners, der sie ihm aushändigen muss. Schlagen beide zur gleichen Zeit zu, wird auf Unentschieden erkannt und beide erhalten ihre Karten. Die einkassierten Karten werden auf einem Stapel gesammelt. Wer irrtümlich zuschlägt, wird bei der nächsten Spielrunde einmal übersprungen. Farben werden nicht gewertet, es entscheidet ausschließlich die Ranggleichheit. Wer z. B. selbst einen König aufdeckt und bei einem Mitspieler ebenfalls einen König sieht, schlägt zu.

### **175. Herz Ass - Herz 10 (4 Spieler)**

Dieses Spiel wird mit 32 Blatt gespielt. Jeder Spieler bekommt 8 Karten zugeteilt. Der Spieler, der das Herz Ass und derjenige, der die Herz 10 hält, spielen zusammen gegen die beiden anderen Mitspieler. Kein Spieler darf durch Worte oder Gesten verraten, ob er eine dieser Haupttrumpfkarten in der Hand hat. Die Farbe Herz ist immer Trumpf und sticht in der Reihenfolge Ass, 10, König, Dame, Bube, 9, 8, und 7. Trumpfzwang besteht nicht. Es muss jedoch Farbe bedient werden. Sind Herz Ass und 10 in einer Hand, spielt diese ein Solo gegen die übrigen drei Mitspieler. In diesem Fall muss der betreffende Spieler sein Herzsolo ansagen. Gewonnen wird das Spiel von dem Solospieler bzw. der Partei, die Herz Ass und 10 hat, wenn mindestens 61 Augen erreicht werden. Dabei zählt das Ass = 11, die Zehn = 10, der König = 4, die Dame = 3, der Bube = 2, die restlichen Karten 9, 8 und 7 = 0 Punkte.

### **176. Schnipp, Schnapp, Schnurr** (2-6 Spieler)

Dieses Spiel wird mit einem französischen Blatt zu 32 Karten gespielt. Jeder Spieler erhält die gleiche Kartenzahl. Ein etwaiger Rest wird als Talon auf den Tisch gelegt. Er kommt zum Einsatz, wenn das Spiel nicht mehr weitergehen kann, weil eine bestimmte Karte fehlt. Der erste Spieler legt eine beliebige seiner Karten, z. B. Herz 7, und sagt „Schnipp!“. Der Spieler, der die Herz 8 hält, legt sie auf die 7 und sagt „Schnapp!“. Es folgen Herz 9 („Schnurr!“), Herz 10 („Basilorum!“) und Herz Bube („Burr!“), die von den Spielern gelegt werden, die diese Werte in der Hand halten. Weiter geht es mit Herz Dame (wieder „Schnipp!“), Herz König („Schnapp!“) und Herz Ass („Schnurr!“). Wer diese letzte Karte zugegeben hat, darf mit einer anderen Karte einer beliebigen Farbe weitermachen und „Basilorum!“ rufen. Vollständig gelegte Fünferreihen werden als Stoß, Rückseite nach oben, abgelegt. Wer zuerst alle Karten abgeworfen hat, ist Sieger.

### **177. Herzelin (3 oder 4 Spieler)**

Dieses Spiel wird von 3 Spielern mit 24 Blatt (Ass, König, Dame, Bube, 10 und 9) oder von 4 Spielern mit 32 Blatt (mit 8 und 7) gespielt. Herzelin besteht aus einer Serie von 8 Spielen, die zusammen gewertet werden. Eine Trumpffarbe gibt es nicht, jedoch besteht Zwang zum Farbekennen.

- Im ersten Spiel zählen die eingestochenen Herzkarten in dieser Wert- und Rangfolge als Minuspunkte:  
Ass = minus 11, Zehn = minus 10, König = minus 4, Dame = minus 3, Bube = minus 2, die 9, 8 und 7 = minus 1 Punkt.
- Im zweiten Spiel müssen möglichst viele Stiche, gleich welcher Farbe, gemacht werden. Jeder Stich zählt 10 Pluspunkte.
- Im dritten Spiel ist es genau umgekehrt, jeder Stich zählt 10 Minuspunkte.
- Im vierten Spiel bringt jeder Stich, in dem sich eine Dame befindet, 20 Minuspunkte.
- Beim fünften Spiel darf man den Herz König nicht stechen. Er zählt 40 Minuspunkte.
- Beim sechsten Spiel bedeutet der letzte Stich 40 Pluspunkte.
- Beim siebten Spiel umgekehrt 40 Minuspunkte.

Das achte Spiel ist ein Anlegespiel. Begonnen wird mit einem Buben, an den nach oben und nach unten in oben stehender Rangfolge angelegt wird. Der letzte Anleger bekommt null Punkte, der vorletzte 10, der drittletzte 20 usw. Wer aus allen Spielen die meisten Pluspunkte gesammelt hat, ist Sieger.

### **178. Brandeln (4 Spieler)**

Brandeln wird mit einem französischen Blatt zu 28 Karten mit folgender Karte- und Rangfolge gespielt: Ass, König, Dame, Bube, Zehn, Neun, Sieben (die Achter werden herausgenommen). In der Trumpffarbe gilt der Bube am meisten, dann folgt die Sieben, anschließend Ass, König, Dame, Zehn und Neun. Der Kartengeber gibt viermal zwei, viermal drei und viermal zwei Karten, pro Spieler also sieben. Vorhand (oder wenn dieser Spieler passt, sein linker Nebenmann) meldet brandeln, wenn er glaubt, drei Stiche machen zu können. Die folgenden Spieler dürfen der Reihe nach überbieten, und zwar mit den Worten vier Stiche, fünf Stiche oder sechs Stiche. Glauben die Vormänner, das Übergebot halten zu können, müssen sie melden „ich behalte“. Wer das Spiel behält, bestimmt die Trumpffarbe. Sie wird erst dann genannt, wenn das Bieten beendet ist. Der Solospieler spielt als Erster aus. Im weiteren Verlauf des Spiels muss ausspielen, wer den letzten Stich gemacht hat. Es muss Farbe bekannt und überstochen werden; wer keine Karten in der gespielten Farbe hat, kann entweder trumpfen oder abwerfen. Gewinnt der Solospieler, müssen die Gegner an ihn zahlen. Verliert er, muss er an jeden Gegenspieler Chips in gleicher Menge zahlen. Die Höhe der Zahlung richtet sich nach folgenden Werten: Brandeln (3 Stiche für den Solospieler) = 1 Chip, vier Stiche = 2 Chips, fünf Stiche = 3 Chips, sechs Stiche = 4 Chips, Betteln (überhaupt keinen Stich) = 5 Chips, Durchmarsch (sieben Stiche) = 6 Chips. Betteln und Durchmarsch werden nicht angesagt bzw. gereizt, sondern ergeben sich aus dem Spielverlauf.

### **179. Verirrter Ritter (2-5 Spieler)**

Dieses Spiel ist praktisch Schwarzer Peter mit 32 Skatkarten. Drei Könige werden herausgenommen, nur der Kreuz König bleibt im Spiel. Die Karten werden gemischt und gleichmäßig verteilt. Paare (= zwei Karten gleichen Ranges in schwarz oder rot; z. B. Herz 10 und Karo 10) dürfen abgelegt werden. Reihum darf nun jeder Mitspieler von seinem linken Nachbarn eine Karte ziehen. Bekommt er dadurch ein Paar, kann er dieses ebenfalls ablegen. Zuletzt bleibt nur der Kreuz König übrig – der verirrte Ritter. Seinem Besitzer wird zur Strafe ein Kochtopf als Helm aufgesetzt.

### **180. Meine Tante - deine Tante** (3-9 Spieler)

Dies ist eines der berühmtesten und zugleich leichtesten Glücksspiele, gespielt mit 32 Skatkarten. Der zu Beginn ausgeloste Bankhalter zeichnet vier gleich lange, etwa handbreite, parallele Striche auf die Tischplatte oder auf ein großes Blatt Papier.

Ihre Enden werden wie folgt beschriftet:

1. Strich: oben Ass – unten Zehn
2. Strich: oben König – unten Neun
3. Strich: oben Dame – unten Acht
4. Strich: oben Bube – unten Sieben

Die Mitspieler setzen nun beliebig viele Spielchips auf die Strich-Enden. Der Bankhalter mischt und deckt anschließend nacheinander die beiden obersten Karten auf. Die Erste legt er links hin: „Meine Tante“, und der Bankhalter zieht ein, was auf diese Karte gesetzt wurde! Die zweite Karte legt er rechts hin:

„Deine Tante“. Jetzt zahlt der Bankhalter aus, was auf diese Karte gesetzt wurde! So geht es weiter mit „Meine Tante – deine Tante“. Die unterste Karte des Talons darf nicht mehr aufgedeckt werden. Fallen beim Aufdecken links und rechts gleiche Karten an (z. B. zwei Assen), geht das Einzugsrecht des Bankhalters vor.

### **181. Eifern (2 oder 3 Spieler)**

Eifern wird mit einem vollständigen französischen Blatt zu 32 Karten gespielt. Der Kartengeber gibt jedem Spieler dreimal zwei Karten. Der restliche Kartestapel wird als Talon auf den Tisch gelegt. Gewertet werden in den Stichen nur die Bilder (Ass, König, Dame, Bube) und die Zehn von jeder Farbe. Da insgesamt 20 Karten dieser Werte im Spiel sind, muss der Gewinner mindestens 11 davon in seinen Stichen haben. Vorhand beginnt mit dem Ausspielen, Trumpf gibt es nicht, es muss weder bedient noch überstochen werden. Jeder spielt nach Belieben und versucht, möglichst viele Wertkarten nach der oben angeführten Reihe, die sich mit Neun, Acht und Sieben fortsetzt, zu gewinnen. Die Talonkarten werden nach jedem Stich reihum (pro Spieler jeweils eine Karte) aufgenommen. Bei den letzten sechs Stichen muss Farbe (nach Vereinbarung) bedient werden. Die beiden Verlierer zahlen dem Gewinner einen vorher festgelegten Betrag, falls es ihm gelingt, elf Wertkarten einzukassieren. Hat der Gewinner fünfzehn Wertkarten, wird der doppelte Betrag bezahlt, bei zwanzig Wertkarten der dreifache.

### **182. Mau-Mau (2-5 Spieler)**

Mau-Mau wird mit einem normalen französischen Blatt zu 32 Karten gespielt. Stiche werden nicht gewertet, Trumpf gibt es nicht. Der Kartengeber teilt einzeln reihum fünf Karten aus. Der restliche Kartestapel wird verdeckt auf den Tisch gelegt, die oberste Karte dreht man um und legt sie neben den Stoß. Vorhand spielt als Erster aus. Er legt eine Karte auf die offen liegende Karte neben dem Stapel. Es muss eine Karte der gleichen Farbe oder des gleichen Ranges sein. Auf den Herz König kann z.B. eine beliebige Herzkarte oder ein beliebiger König gelegt werden. Kann ein Spieler keine der beiden Möglichkeiten nutzen, darf er einen beliebigen Buben auslegen und gleichzeitig eine neue Farbe für den nächsten Spieler bestimmen. In unserem Falle liegt z.B. Herz auf. Der Vorhandspieler legt beispielsweise den Karo Buben darauf und bestimmt Pik zur neuen Farbe. Der nächste Spieler muss dann, entsprechend den Regeln, zu Pik passend anlegen. Hat Vorhand keinen Buben, darf er vom Kartestapel eine Karte aufnehmen und anlegen. Dann kommt der nächste Spieler an die Reihe. Lässt sich jedoch auch die vom Talon aufgenommene Karte nicht anlegen, steckt Vorhand sie zu seinen Handkarten und überlässt dem Nächsten das Spiel. Mehr als eine Karte darf kein Spieler auf einmal anlegen. Eine Spielvariante macht das Spiel noch interessanter: Hat ein Spieler eine Sieben angelegt, muss der Nächste zwei Karten vom Talon aufnehmen, darf aber nicht ablegen. Würde dagegen eine Acht ausgelegt, muss der folgende Spieler einmal aussetzen. Wer zuerst alle Karten abgelegt hat, ruft „Mau-Mau“ und hat gewonnen. Die übrigen zählen die Werte der ihnen verbliebenen Karten nach den Werten Bube = 2, Dame = 3, König = 4 und Ass = 11 und notieren sie. Die Runde ist zu Ende, wenn ein Spieler 100 Minuspunkte erreicht hat. Er zahlt an die Mitspieler mit weniger Minuspunkten einen vorher festzulegenden Betrag.

### **183. Fünf dazu! (2-4 Spieler)**

Dieses Spiel wird mit einem französischen Blatt zu 32 Karten gespielt. Die Rangfolge für das Stechen beim Ausspielen ist: Ass, Zehn, König, Dame, Bube, Neun, Acht, Sieben. Es werden nur Stiche gezählt, keine Werte. Der Kartengeber mischt und gibt jedem Spieler fünf Karten. Vorhand spielt als Erster aus. Die Mitspieler müssen Farbe zugeben und – wenn sie können – überstochen, sonst dürfen sie jede beliebige Karte abwerfen. Jeder versucht, möglichst viele Stiche zu machen. Der Spielleiter legt zu Beginn des Spiels eine Liste mit je einer Spalte für jeden Mitspieler an. Jeder Spieler bekommt 15 Vorgabepunkte. Wer im Laufe des Spiels alle seine Vorgabepunkte tilgen kann, gewinnt. Jeder Stich zählt einen Punkt. Wer bei einem Spiel gar keinen Punkt macht, wird mit fünf Strafpunkten belegt, die zur Vorgabepunktzahl addiert werden. Nach jedem Spiel wird eine Zwischenabrechnung erstellt. Der Gewinner steht meist erst nach mehreren Spielen fest. Jeder Spieler zahlt an jeden Mitspieler die Differenz zwischen seinem Punkteergebnis und dem des Mitspielers.

### **184. Siebzehn und Vier (2-6 Spieler)**

Vor Beginn der Runde wird ein Bankhalter gewählt, der die Kasse mit einem größeren Betrag an Chips füllt. Aus dieser Kasse werden dann die Gewinne ausbezahlt, jedoch nicht mehr, als Bankgeld vorhanden ist. Jeder Mitspieler erhält ebenso einen vorher festgelegten Betrag an Chips. Die 32 Karten (7 bis Ass) werden als Stapel verdeckt auf den Tisch gelegt. Nun kommt es darauf an, mit 2 oder mehr Karten 21 Punkte zu erreichen. Wertung: Sieben = 7 Punkte, Acht = 8 Punkte, Neun = 9 Punkte, Zehn = 10 Punkte, Bube = 2 Punkte, Dame = 3 Punkte, König = 4 Punkte, Ass = 1 oder 11 Punkte. Der erste Spieler wird nun aufgefordert, den Betrag zu melden, um den er spielen will. Der Bankhalter gibt ihm verdeckt die oberste Karte aus seinem Stapel, legt die zweite Karte verdeckt vor sich hin und händigt eine dritte Karte wieder dem Spieler aus. Falls der Spieler weitere Karten verlangt, kann der Bankhalter sie offen reichen. Jeder Spieler kann so lange Karten kaufen, bis er entweder genau 21 Punkte hat, die er offen auf den Tisch legt, oder mehr als 21 Punkte – wodurch er sofort ausscheidet. Hat ein Spieler weniger als 21, kann er passen, ohne seine Karten aufzudecken. Passt ein Spieler oder hat er 21 Punkte, so muss der Bankhalter seinerseits die vor ihm liegenden Karten aufdecken und selbst kaufen, bis er passt oder sich

verkauft hat (über 21 Punkte). Als Bankhalter kann er allerdings seine erreichte Punktzahl um einen Punkt erhöhen. Hält er also 20 Punkte, darf er ankündigen „21 gewinnt“ (seine 20 Punkte um einen Punkt erhöht). Wer der Punktzahl 21 am Nächsten gekommen ist oder sie sogar genau erreicht hat, ist Sieger. Wenn Bankhalter und Spieler die gleiche Zahl erreicht haben, ist stets der Bankhalter der Sieger. Hat ein Spieler gewonnen, muss der Bankhalter seinen Einsatz und den aller Mitspieler auszahlen. Hat der Spieler verloren, kassiert der Bankhalter seinen Einsatz und den der Mitspieler. Jeder kann kaufen und passen, so oft er will. Da der Bankhalter bei gleicher Wertung jedoch immer im Vorteil ist, wird jeder Mitspieler versuchen, möglichst viele täuschende Züge durchzuführen, um den eigenen Vorteil zu wahren und das Glück auf seine Seite zu ziehen.

### **185. Hund (2-5 Spieler)**

Hund wird mit 32 Karten gespielt. Alle Karten werden ausgeteilt. Wer die Pik Acht hat, legt als Erster aus und legt auf diese eine weitere Karte beliebiger Farbe und beliebigen Wertes. Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn muss auf die von der Vorhand zuletzt gelegte Karte eine Karte in gleicher Farbe, jedoch beliebigen Wertes legen und eine Zweite, beliebiger Farbe und beliebigen Wertes darauf. Die anderen Mitspieler legen in analoger Folge zwei Karten ab. Sieger ist, wer als Erster alle seine Karten ablegen konnte. Ein Spieler, der keine Karte von der verlangten Farbe mehr ablegen kann, muss die oberste Karte des Talons in seine Handkarten aufnehmen. Nachdem der 1. bzw. 2. bzw. 3. Sieger ermittelt wurde, spielen die letzten 2 Spieler weiter, bis der Verlierer feststeht. Dieser muss an seine Mitspieler eine vorher fest zu vereinbarenden, in der Siegerreihenfolge gestaffelte Prämie auszahlen.

### **186. Einundfünfzig (2-4 Spieler)**

Gespielt wird mit 32 Skatkarten. Einer mischt und teilt jedem Mitspieler fünf Karten aus. Der Rest wird als Talon verdeckt auf den Tisch gelegt. Die oberste Karte des Talon-Stapels dreht man um und legt sie offen daneben. Der Kartengeber beginnt. Er nimmt eine Karte vom Talon und legt eine Handkarte auf die offen neben dem Talon liegende. Dabei addiert er die beiden Kartenwerte. Liegt z.B. ein König auf dem Tisch (Wert 4) und er legt ein Ass drauf (Wert 1), dann sagt er „Fünf“. Hier ist einzufügen, dass bei diesem Spiel die Kartenwerte von der üblichen Skala abweichen: Ass = 1, König = 4, Dame = 3, Bube = 2, Zehn = minus 1, Neun = 0, Acht = 8, Sieben = 1. Reihum nimmt nun jeder eine Karte vom Talon und zählt eine andere auf den offenen Stapel. Wer eine Zehn ablegt, darf nichts addieren, sondern muss einen Punkt von der Gesamtsumme abziehen. Interessant wird das Spiel, wenn es dreißig überschritten hat. Denn Verlierer ist der Spieler, der mit seiner Karte den Gesamtwert von 51 erreicht oder überschreitet. Möglichst frühzeitig muss man also das Ablegen der Karten geschickt steuern, dass man nicht in die Gefahrenzone von 51 gerät!

### **187. Ecarté (2 Spieler)**

Gespielt wird mit einem französischen Blatt zu 32 Karten. Beide Spieler erhalten fünf Karten, eine Karte wird aufgedeckt neben den Talon gelegt; sie bestimmt die Trumpffarbe. Jeder Spieler kann nun entscheiden, ob er einige schlechte Karten seiner Hand gegen neue aus dem Talon tauschen möchte. Als Erster spielt die Vorhand aus. Ziel ist es, mindestens drei Stiche zu machen. Farbe muss bekannt werden, falls nicht bedient werden kann, kann gestochen werden. Derjenige, der gestochen hat, muss ausspielen. Für drei Stiche wird ein Punkt gutgeschrieben, für alle fünf zwei Punkte. Sieger ist, wer ein vorher vereinbartes Punkteziel erreicht hat.

### **188. Lasst fünf gerade sein (2-6 Spieler)**

Gespielt wird mit 32 Skatkarten. Einer wird durch das Losverfahren zum Kartengeber bestimmt. Er mischt und gibt jedem Spieler die gleiche Anzahl Karten. Der Rest – falls vorhanden – wird als Talon auf den Tisch gelegt. Von ihm muss man abheben, wenn das Spiel ins Stocken gerät, weil eine bestimmte Karte fehlt. Der Spieler rechts neben dem Kartengeber beginnt. Er legt eine beliebige Karte auf den Tisch (z.B. Herz 7) und sagt „Eins“. Wer die Herz 8 hat, legt sie darauf und sagt „Zwei“. Es folgen Herz 9 („Drei“), Herz 10 („Vier“) und Herz Bube („Fertig“), zugelegt von den Spielern, die sie auf der Hand haben. Weiter geht es mit Herz Dame („Eins“), Herz König („Zwei“) und Herz Ass („Drei“). Der Spieler, der das Ass auflegte, darf mit einer anderen, beliebigen Karte und Farbe weitermachen und in diesem Falle „Vier“ rufen! Vollständige Fünfer-Reihen werden zusammengeschoben und umgedreht. Wer zuerst keine Karten mehr auf der Hand hat, hat gewonnen!

### **189. Der letzte Stich gewinnt (2 oder 4 Spieler)**

Die 32 Skatkarten müssen restlos verteilt werden! Rangordnung der Karten: Ass, Zehn, Neun, Acht, Sieben, König, Dame, Bube. Einer mischt und verteilt. Die Farben sind gleichwertig, Trumpf gibt es nicht. Der Kartengeber spielt die erste Karte aus, und zwar eine möglichst niedrige Karte! Die anderen bedienen, d. h. sie geben Farbe zu, möglichst ohne zu überstechen. Wer keine Karte der angespielten Farbe hat, kann eine beliebige andere Karte abwerfen. Der

Sinn des Spiels ist es, den letzten Stich zu machen. Und deshalb hebt man die höheren Werte bis zum Schluss auf! Man muss sich möglichst genau merken, welche Karten bereits abgeworfen wurden. Am besten, man behält eine Karte von einer Farbe, die bereits aus dem Spiel ist und eine möglichst hohe Karte einer anderen Farbe bis zuletzt. Mit der hohen Karte spekuliert man auf den vorletzten Stich. Und dann wirft man die Karte der Farbe auf den Tisch, die kein anderer Spieler mehr hat. Niemand kann sie überstechen!

### **190. Sechsendsechzig (2 Spieler)**

Dieses Spiel wird mit 24 Karten gespielt (Ass, König, Dame, Bube, Zehn und Neun). Wert der Karten: Ass = 11, Zehn = 10, König = 4, Dame = 3, Bube = 2, Neun = 0. Bei diesem Spiel kommt es darauf an, möglichst schnell so viele Stiche zu machen, dass die Summe der Kartenwerte 66 erreicht oder sogar übersteigt. Der Kartengeber mischt, lässt von seinem Mitspieler abheben und verteilt jeweils 6 Karten. Die 13. Karte wird offen auf den Tisch gelegt und nach beendeter Geben mit dem verdeckt bleibenden restlichen Kartenstapel halb zugedeckt. Diese 13. Karte gibt die Trumpffarbe an. Vorhand beginnt mit dem Ausspielen, der Mitspieler gibt zu oder sticht. Trumpfkarten stechen immer, während bei Karten der gleichen Farbe deren Wert entscheidend ist. Kann der Mitspieler weder trumpfen noch stechen, darf er beliebig abwerfen. Schließlich zieht jeder seine Stiche ein, rechnet die Werte zusammen und legt die Karten wieder verdeckt vor sich auf den Tisch. Bereits auf den Tisch gelegte Stiche dürfen nicht noch einmal aufgenommen werden, nicht einmal zum Nachzählen der Punkte. Hat ein Spieler seinen Stich einkassiert, nimmt er anschließend die oberste Karte vom Stoß (Talon), der Mitspieler zieht die folgende Karte ab. Es spielt immer aus, wer den letzten Stich gemacht hat. Hat ein Spieler 66 Punkte erreicht oder überschritten, ist er Rundensieger und darf das Spiel für beendet erklären. Er bekommt für seinen Mitspieler, der 33 oder mehr Punkte erreicht hat, einen Pluspunkt. Hat dieser weniger als 33 Punkte, kann der Gewinner 2 Pluspunkte notieren. Hat ein Spieler das Unglück, gar keinen Stich gemacht zu haben, werden dem Gewinner 3 Punkte gutgeschrieben. Sieger des ganzen Spiels ist, wer 7 Punkte erreichen konnte. In vielen Spielrunden ist es üblich, Zusatzregeln vor jedem Spiel zu vereinbaren. Eine der beliebtesten Regeln ist die Mariage. Hier bekommt jeder Spieler zusätzlich 20 Punkte im Spiel, wenn er eine Mariage, d. h. Dame und König von einer Farbe ansagen kann. Es darf nur der Spieler eine Mariage melden, der bereits einen Stich für sich buchen konnte. Anschließend muss eine der beiden Mariagekarten ausgespielt werden. Trumpfmariage, d. h. Dame und König der Trumpffarbe, wird mit 40 Punkten bewertet. Die 20 bzw. 40 Augen dürfen nach der Meldung sofort den bereits erreichten Punkten zugerechnet werden. Wer im Verlauf eines Spiels glaubt, ohne die Aufnahme weiterer Karten aus dem Stoß 66 Punkte erreichen zu können, kann zumachen. Dabei deckt er die unter dem Stapel liegende Trumpfkarte quer über den Talon. Von dem Zeitpunkt an ist der Stoß für beide Spieler gesperrt. Hat der Zumacher jedoch eine geringere Punktezahl als sein Gegner erreicht, kann der Mitspieler 3 zusätzliche Pluspunkte für sich aufschreiben.

### **191. Sechsendsechzig zu dritt (3 Spieler)**

Jeder Spieler erhält 8 Karten. Wie beim normalen Sechsendsechzig werden die Siebener und Achter herausgenommen. Da nun keine Trumpfkarte zum Aufdecken bleibt, wird der Trumpf vom Vorhandspieler bestimmt. Nachdem er die ersten 3 Karten, die an ihn ausgegeben wurden, aufgenommen hat, sagt er die Trumpffarbe an. Bei diesem Spiel zu dritt muss von vornherein bedient werden. Auch die Abrechnung ist etwas anders: Der Spieler gewinnt, der die meisten Punkte hat, unabhängig davon, ob er 66 erreicht hat oder nicht. Alle übrigen Regeln entsprechen denen des normalen Sechsendsechzig.

### **192. Türkensäbel (ab 3 Spieler)**

Man benötigt 32 Karten. Ein Bankhalter mischt die Karten, mit der obersten Karte halbiert ein Spieler das Päckchen und legt die obere Hälfte unter den Talon. Nun fordert der Bankhalter einen Spieler auf, eine bestimmte Karte zu nennen. Jetzt kann gewettet werden. In abwechselnder Reihenfolge deckt er nun die Karten auf und legt sie jeweils links bzw. rechts vom Talon ab. Erscheint die genannte Karte links vom Talon, gewinnt die Bank die Einsätze; erscheint sie rechts, erhalten die Spieler ihre Einsätze verdoppelt zurück.

### **193. Red Dog (2-9 Spieler)**

Man braucht 32 Karten. Jeder erhält drei Karten, drei Karten werden verdeckt in die Tischmitte gelegt. Jeder Spieler zahlt einen Grundbetrag in den Pott. Vorhand beginnt das Spiel und deckt die erste Karte auf. Mit seinen Handkarten muss er nun versuchen, diese Karte (7 ist der niedrigste Wert, Ass der höchste; gestochen werden kann nur in derselben Farbe) zu stechen. Gelingt es, erhält er den doppelten Grundbetrag zurück, andernfalls darf der nächste Spieler die zweite Karte aufdecken und muss eine der beiden stechen. Wenn keiner der Spieler stechen kann, muss der jeweilige Einsatz verdoppelt werden. Die Runde ist beendet, wenn jeder Mitspieler einmal versucht hat, die aufliegenden Karten zu stechen. Ist kein Geld mehr im Pott, muss jeder Spieler wieder den Grundbetrag einzahlen.

### **194. Camerun-Skat (3-6 Spieler)**

Es wird mit 32 Karten gespielt. Zunächst wird ausgelost, welcher Spieler Bankhalter ist. Jeder Spieler erhält drei Karten und legt diese offen vor sich hin. Nun beginnt der Bankhalter, die Karten des Talons nacheinander aufzudecken. Hat ein Spieler den gleichen Kartenwert wie die aufgedeckte Karte, so zahlt er einen vereinbarten Wert an den Bankhalter. Muss er ein zweites Mal zahlen, zahlt er doppelt so viel, beim dritten Mal das Dreifache. Ist ein Dreifachsatz gezahlt worden, kehrt sich das Spiel um: Jetzt muss der Bankhalter jeweils den Einsatz, das erste Mal doppelt, das zweite Mal dreifach und dann vierfach zurückzahlen. Ab da müssen die Spieler wieder Zahlen. Die Runde ist zu Ende, wenn alle Karten aufgedeckt sind, und der nächste Spieler übernimmt die Bank.

### **195. Dreiblatt (2-5 Spieler)**

Man spielt mit 32 Karten. Jeder Spieler erhält drei Karten und muss einen Einsatz, der durch drei teilbar sein muss, einzahlen. Die oberste Karte des Talons wird umgedreht und bestimmt die Trumpffarbe. Anhand seines Blattes kann der Spieler aussteigen oder aber weiterspielen und aus dem Talon Karten austauschen. Nach dem Tausch wird ausgespielt, dabei muss Farbe bedient werden; wer nicht bedienen kann, muss trumpfen, andernfalls abwerfen. Für jeden Stich erhält der Spieler ein Drittel des Potts, hat ein Spieler keinen Stich gemacht, zahlt er drei Einheiten ein.

### **196. Dreiblatt mit Schieben (2-5 Spieler)**

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

### **197. Zwanzig ab (2-5 Spieler)**

Zwanzig ab wird mit 32 Karten gespielt. Die Reihenfolge der Karten ist von oben nach unten: Ass, Zehn, König, Dame, Bube, Neun, Acht, Sieben. Der erste Spieler mischt die Karten, lässt abheben und verteilt reihum im Uhrzeigersinn einzeln die Karten, bis jeder Mitspieler drei hat. Nun muss der Spieler links vom Geber die Trumpffarbe ansagen. Die Karten der Trumpffarbe stechen alle anderen Karten. Nach der Trumpfbestimmung erhält jeder Mitspieler zwei weitere Karten. Danach können reihum bis zu drei Karten, die den Spielern nicht gefallen, getauscht werden. Jetzt kann das Spiel beginnen. Vorhand spielt eine Karte aus. Alle Spieler müssen nun eine Karte gleicher Farbe zugeben, wenn sie keine solche haben, müssen sie mit einer Trumpfkarte stechen, haben sie auch keinen Trumpf, können sie eine beliebige Karte abwerfen. Der Stich gehört demjenigen, der die höchste Karte zugegeben hat, und dieser Spieler ist nun mit dem Ausspielen an der Reihe. Wenn alle fünf Stiche gemacht sind, beginnt die Abrechnung. Jeder Spieler hat zu Beginn 20 Punkte. Für jeden erzielten Stich wird dem Spieler ein Punkt abgezogen; wird der Stich durch eine Herzkarte gemacht, sogar zwei Punkte. Hat ein Spieler keinen Stich gemacht, werden ihm fünf Punkte dazugezählt, war Herz Trumpf, sogar 10. Sobald ein Spieler null Punkte erreicht hat, hat er gewonnen.

### **198. Trouper (ab 2 Spielern)**

Trouper wird von beliebig vielen Teilnehmern mit 32 Karten gespielt. Ein Spieler wird ausgelost, der als Bankhalter fungiert. Jeder Spieler legt einen beliebig hohen Einsatz an Chips vor sich auf den Tisch. Der Bankhalter muss diesen Einsatz an jeden Spieler auszahlen, wenn er verliert. Gewinnt er, muss jeder Spieler den gesetzten Einsatz an den Bankhalter bezahlen.

Über Gewinn und Verlust entscheidet folgende Regel: Der Bankhalter mischt die Karten, lässt abheben, legt den Kartenstoß vor sich auf den Tisch und hebt die oberste Karte ab. Diese Karte ist seine Wertkarte, die er links des Kartenstoßes offen auflegt. Die nächste Karte, die er abhebt, ist die Wertkarte der Mitspieler. Er legt sie rechts neben den Kartenstoß offen aus. Die dritte und die folgenden Karten werden in der Mitte des Tisches aufgelegt. Sie sind über Gewinn und Verlust entscheidende Karten. Hält der Bankhalter z.B. als eigene Karte einen Buben und legt er als Mittelkarte ebenfalls einen Buben auf, hat er gewonnen und kassiert alle Einsätze der Mitspieler. Im umgekehrten Fall muss er alle Einsätze der Mitspieler auszahlen, und ein neues Spiel kann beginnen. Sind die Bankhalter- und Mitspielerkarte wertidentisch, hat der Bankhalter, ohne eine Mittelkarte auszulegen, von Haus aus gewonnen. Nach jeder gewonnenen Runde steht es dem Bankhalter frei, die Bank an einen Mitspieler abzugeben.

### **199. Leben und Tod (2 Spieler)**

Dieses Spiel wird mit 32 Karten gespielt. Alle Karten werden ausgeteilt. Die zuletzt ausgeteilte Karte wird von beiden Spielern aufgedeckt. Die Karte mit dem höheren Wert beginnt das Spiel. Der Beginner nimmt beide aufgedeckten Karten auf und legt sie verdeckt vor sich auf den Tisch. Farben spielen keine Rolle. Die 7 ist die höchste Karte. Die Werte zählen in der Reihenfolge 7 (höchste Karte), 8,

9, 10, Bube, Dame, König, Ass (niedrigste Karte). Das Spiel beginnt, indem der erste und zweite Spieler erneut eine Karte aufdecken. Beide Karten gehen an den, der den höheren Wert aufdeckte. Heben beide den gleichen Wert auf, wird je eine verdeckte Karte auf die wertgleiche Karte und dann wieder eine weitere offen darauf gelegt. Der Spieler, der jetzt den höheren Wert offen legte, darf beide Kartentalons, in diesem Fall sechs Karten, an sich nehmen. Werden jedoch wiederum zwei gleiche Werte aufgelegt, wird die Prozedur analog fortgeführt, so dass beim nächsten Auflegen ein Gewinn von acht Karten im Spiel steht usw. Hat jeder Spieler den Stoß zugeteilter Karten aufgebraucht, spielt er mit seinem aufgemischtem Kartentalon in der gleichen Weise gegen den Mitspieler weiter. Sieger wird, wer dem Gegner alle Karten abgenommen hat.

## 200. Schlafmütze (2-13 Spieler)

Schlafmütze wird mit einem Kartenspiel zu 32 (2-8 Spieler) oder 52 Karten (9-13 Spieler) gespielt, das an die Mitspieler komplett ausgeteilt wird. In der Mitte liegen Chips, und zwar einer weniger, als Spieler am Tisch sitzen. Jeder versucht, möglichst rasch eine Viererserie (z.B. vier Könige, Zehner, Asse oder Buben) in die Hand zu bekommen. Wer schon zu Beginn bei der Kartenausteilung eine solche in die Hand bekommt, nimmt sich sofort einen der Chips. Alle anderen verfahren in der gleichen Weise. Wer den Abschluss verpasst und leer ausgeht, wird Schlafmütze. Wenn nach dem Kartengeben noch keine Viererserie zustande gekommen ist, lässt jeder seinen linken Nachbarn eine Karte ziehen (und bekommt gleichzeitig von seinem rechten Nachbarn eine Karte). Erhält er auf diese Weise eine Viererserie, folgt der Griff nach dem Chip. Sobald die Schlafmütze gefunden ist, legen alle ihren Vierer als verdeckten Kartenstoß vor sich auf den Tisch und geben die an sich genommenen Chips wieder an den Tisch zurück. Zu Spielende müssen sie den Nachweis führen, dass sie nicht gemogelt haben. Das Spiel geht weiter, bis die letzte Viererserie zustande gekommen ist.

## 201. Poker (2-7 Spieler)

Der elementare Grundsatz beim Pokern ist, dass der Meister in der Beherrschung und der richtigen Ausnutzung der durch die Spielregeln gebotenen taktischen Möglichkeiten, auch mit einem schlechten Blatt, ein wesentlich besseres besiegen kann. Poker wird allgemein mit dem langen Blatt, 52 Karten bzw. 53 (inkl. 1 Joker) oder bei weniger Teilnehmern auch mit 32 Karten (Ass, König, Dame, Bube, 10, 9, 8, 7) gespielt. Bei dem langen Blatt kann das Ass auch als Eins gewertet werden (Ass, 2, 3, 4, 5). Beim Poker wird nicht, wie bei anderen Kartenspielen, ausgespielt, und gestochen. Poker ist ein Wettspiel. Sieger wird der Spieler, der das bessere Blatt in der Hand hat, bzw. der es versteht, durch seine Spielstrategie den Mitspielern die Überzeugung zu suggerieren, dass sein Blatt besser als das ihre sein müsse, und sie so zur Kapitulation treibt.

Bewertung der Kartenfolgen (von der niedrigsten bis zur höchsten Möglichkeit):

- 1) **1 Paar = One pair:** Zwei gleiche Karten gleichen Wertes und drei beliebige Karten, z.B. Pik-Ass, Karo-Ass, Herz-6, Karo-4, Pik-3. Wenn zwei oder mehrere Blätter mit je einem Paar aufeinandertreffen, ist das Blatt mit dem höheren Wert das bessere (z.B. 2 Asse gehen über 2 Könige). Bei gleichen Paaren entscheidet die höchste der 3 toten (Neben-) Karten. Sind auch diese gleich, entscheidet die zweithöchste tote Karte.
- 2) **2 Paare = Two pairs:** Zwei Karten gleichen Wertes mit zwei anderen Karten gleichen Wertes und einer toten Karte, z.B. Herz-Ass, Pik-Ass, Kreuz-6, Karo-6, Herz-4. Das höchste Paar entscheidet den Gewinn. Bei gleicher Höhe auch des zweiten Paares entscheidet die Höhe der fünften, toten Karte. Ist auch diese gleich, wird der Gewinn geteilt.
- 3) **Der Drilling = Three of a kind:** Drei Karten gleichen Wertes und zwei beliebige Karten, z.B. Pik-Ass, Herz-Ass, Kreuz-Ass, Karo-6, Herz-4. Wer den höchsten Drilling hat, ist Sieger. Tote Karten werden nicht berücksichtigt.
- 4) **Gemischte Sequenz = Straight:** Fünf Karten in einer Reihe von aufeinander folgenden Karten ohne Rücksicht auf Farbe, z.B. Herz-Ass, Karo-2, Kreuz-3, Kreuz-4, Pik-5. Das Ass kann auch als Eins angesetzt werden. Die höchste Karte entscheidet über den Gewinn. In unserem Beispiel aber nicht etwa das Ass, sondern die Fünf. Bei Sequenzen mit gleicher höchster Karte wird der Gewinn geteilt.
- 5) **Farbe = Flush:** Fünf beliebige Karten einer Farbe, z.B. Pik-Ass, -10, -8, -6, -3. Alle Farben sind gleichwertig. Die höchste Karte entscheidet über den Gesamtwert einer Farbe. In unserem Beispiel ist es das Ass. Bei gleicher höchster Karte entscheidet die zweithöchste Karte usw. Ein Flush Ass/10 ist Sieger gegen einen Flush Ass/9.
- 6) **Full Hand = Full House:** Ein Drilling und ein Paar, z.B. Pik-Ass, Herz-Ass, Karo-Ass, Karo-2, Kreuz-2. Die Höhe des Drillings bestimmt den Wert der Full Hand. So sind z.B. drei Asse und zwei Zweien in jedem Fall Sieger über z.B. die nächst höhere Full Hand mit drei Königen und einem beliebig hohen Paar, z.B. zwei Damen.
- 7) **Der Vierer = Four of a kind:** Vier Karten des gleichen Werts, z.B. Pik-Ass, Herz-Ass, Kreuz-Ass, Karo-Ass, Kreuz-3. Der höchste Vierer ist der Ass-Vierer.
- 8) **Farbsequenz = Straight Flush:** Eine Sequenz von fünf Karten in der gleichen Farbe, z.B. Herz-Ass, -2, -3, -4, -5. Das Ass kann also auch hier als

Eins angesetzt werden. Die höchste im Straight Flush vorkommende Karte entscheidet über den Gesamtgewinn. In unserem Spiel also die Fünf. Trifft diese Karte auf einen gleichen Straight Flush, dessen höchste Karte z.B. Pik-5 ist, so wird der Pott geteilt.

- 9) **Royal Flush:** Der höchste Straight Flush, also z.B. Pik-Ass, -König, -Dame, -Bube, -10 wird Royal Flush genannt. Farbunterschiede spielen keine Rolle. Trifft z.B. ein Herz-Royal-Flush auf einen Pik-Royal-Flush, wird der Pott geteilt.
- 10) **Fünfling:** Wird Poker mit 52 Karten plus Joker, also 53 Karten gespielt, so gilt die Regel, dass ein Fünfling noch über dem Royal Flush rangiert, z.B. mit Kreuz-2, Pik-2, Herz-2, Karo-2, Joker. Die höchste Kartenkombination, die in einem Spiel zu Gebote steht.

Der Joker kann für jede beliebige Karte irgendeines Wertes oder einer Farbe angesetzt werden, z.B.: Ein Spieler hat Herz-König, -Bube, -10, -9. Kauft er als fünfte Karte einen Joker, so kann er diesen als Herz-Dame zu Straight Flush einsetzen, nur gilt die Regel, dass ein gleichhoher, reiner Straight Flush, also z.B. Karo-König, -Dame, -Bube, -10, -9, den Pott vor dem Joker-Straight-Flush zieht.

Kartengeben: Durch das Ziehen einer Karte wird bestimmt, wer als Erster zu geben hat. Derjenige, der die Karte mit dem höchsten Wert zieht, gibt als Erster die Karten. Der Geber mischt und lässt den zu seiner Rechten sitzenden Spieler abheben. Dieser Spieler muss abheben. Klopfen ist nicht gestattet. Jeder Spieler erhält verdeckt fünf Karten, d.h. je eine Karte im Sinne des Uhrzeigers, bis jeder Spieler fünf Karten hat. Hat ein Spieler (inkl. Geber) mehr als fünf Karten erhalten, so ist er out und darf am Spiel nicht mehr teilnehmen. Hat ein Spieler zu wenig Karten erhalten, so ist er out, wenn er seine Karten angesehen hat. Wenn er seine Karten nicht angesehen hat, bekommt er als Letzter vom Geber die fehlenden zugeteilt. Keiner der Spieler soll seine Karten aufnehmen und ansehen, bevor das Geben beendet ist. Die nicht verteilten Karten legt der Geber als Stock vor sich auf den Tisch.

Das Einsetzen und das Bieten in der ersten Runde: Die Vorhand (der Spieler links neben dem Geber) gibt mit den Worten „Meine Eröffnung“ den ersten Satz. Der Einsatz ist vor Beginn des Spiels zu vereinbaren. Alle folgenden Spieler, die mitzuspielen wünschen, bringen den gleichen Einsatz in den Pott. Diejenigen, die nicht mitgehen wollen, sind out und legen ihre Karten nieder.

Das Kartenkaufen: Das Kaufen von Karten hat den Zweck, die Handkarten zu verbessern (siehe Bewertung der Kartenfolgen). Nachdem geklärt ist, wer von den Spielern mitgeht, beginnt das Kaufen von Karten. Jeder Mitspieler darf eine, zwei oder drei (nach Vereinbarung auch vier oder fünf) Karten ablegen und sich vom Geber die gleiche Anzahl Karten kaufen. Vorhand erhält die ersten Karten aus dem Stock. Sind alle Karten des Stocks verteilt, ohne dass alle Spieler kaufen konnten, werden die abgeworfenen Karten gemischt, und nach dem Abheben geht der Kauf weiter. Die letzte Karte des Stocks darf nicht gekauft werden. Der Kaufpreis für jede Karte (vor dem Spiel zu vereinbaren) kommt in den Pott.

Das Bieten in der zweiten Runde: Vorhand beginnt mit dem Bieten oder, wenn diese out geht oder schon in der ersten Runde out war, der folgende Spieler. Je nach dem Wert der Karte, die er hält, bestimmt er den Einsatz (und gibt ihn in den Pott). Der nächste Spieler geht mit (wenn er nicht out geht), indem er den gleichen Einsatz in den Pott gibt, oder wenn er eine starke Karte hält, den Einsatz mit den Worten „ich erhöhe“ steigert. Beispielsweise hat Vorhand 20 Einheiten gesetzt. Der nächstfolgende Spieler hält eine starke Karte und will deshalb nicht nur mitgehen, sondern erhöhen. Mit der Ankündigung: „die 20 und noch 20“ (straddeln) oder „die 20 und noch 40“ (überstraddeln), die er in den Pott bringt, zwingt er alle übrigen Mitspieler, den höchsten Einsatz in den Pott zu bringen bzw. nachzubringen. Spieler, die diesen Einsatz nicht bringen wollen, gehen out. Spieler, die den Einsatz weiter erhöhen wollen, straddeln oder überstraddeln mit der Ankündigung „die 40 und noch 40 bzw. 80“. Passen alle Mitspieler einschließlich der Vorhand, die den gesteigerten Einsatz nicht nachbringen wollen, so hat der Spieler, der am höchsten gesteigert hat, den Pott gewonnen. Er ist nicht verpflichtet, seine Karten zu zeigen, ob er nun starke Karten hat oder nur geblufft hat. Hat Vorhand oder ein anderer Spieler den gesteigerten Einsatz ebenfalls in den Pott gebracht und nicht weiter erhöht, so werden die Karten aufgedeckt, und derjenige zieht den Pott, der die höchste Kartenfolge hat. Hat Vorhand oder ein anderer Spieler den gesteigerten Einsatz nicht nur mitgehalten, sondern seinerseits noch weiter gesteigert, so ist dieser Spieler in Führung gegangen. Wenn keiner der übrigen Mitspieler diesen Einsatz bringt, ist er der erste Gewinner. Bringen die Mitspieler jedoch auch diesen Einsatz, beginnt das Bieten in der dritten Runde.

Das Bieten in der dritten und weiteren Runden: Es läuft wie in der zweiten Runde. Das Setzen, Out-gehen, Mitgehen und Erhöhen geht immer weiter, bis zuletzt meist nur zwei Spieler übrig bleiben, von denen der eine, indem er den letzten Einsatz des Bieters nicht mehr überbietet, aber hält, mit den Worten „ich sehe“ die Karten zum Aufdecken bringt. Gewinner ist dann derjenige, der die höchste Kartenfolge hält.

Das Chippen: Wenn Vorhand bzw. wenn diese out ist, der nachfolgende Spieler, nicht die Absicht hat, als Erster zu bieten (ein beliebiger Bluff eines Spielers mit starken Karten), dann gibt er mit den Worten „ich chippe“ einen Chip in

den Pott. Er ist dann immer noch im Spiel, wenn der nächstfolgende Spieler bietet und der Chipper das Gebot nachbringt. Wenn alle Spieler chippen oder out gehen, bleibt entweder der Pott für das nächste Spiel stehen, oder das höchste Blatt derjenigen Spieler, die gechippt haben, zieht den Pott.

### **202. Der Jackpot (2-7 Spieler)**

Diese Variante des Pokers wird besonders oft in Amerika gespielt. Es kann nur ein Spieler eröffnen, der mindestens ein Paar Buben in der Hand hat. Diese Eröffnung muss er am Ende des Spiels nachweisen können. Kann der erste Spieler nicht eröffnen, gibt er die Eröffnung mit den Worten „ich eröffne nicht“ an den nächstfolgenden weiter. Alle folgenden Spieler haben sich in der gleichen Weise zu erklären. Hat keiner der Spieler eröffnet, wird neu gegeben. Hat ein Spieler eröffnet, so müssen die übrigen, auch wenn sie weniger als ein Paar Buben in der Hand haben, der Reihe nach erklären, ob sie out oder mitgehen wollen, was auch für diejenigen zutrifft, die vor dem Eröffnen gepasst haben. Alle Spieler, die nach dem Eröffnen ihr Mitspiel erklären, können den Einsatz des Eröffners erhöhen. Nach dem Eröffnungsgang beginnt das Kaufen und Bieten wie bei Poker beschrieben.

### **203. Stud-Poker (2-14 Spieler)**

Diese Art des Spiels wird in Amerika dann bevorzugt, wenn es um hohe Einsätze geht oder eine hohe Zahl von Spielern (bis zu 14) teilnimmt. Der Geber gibt jedem Spieler die erste Karte verdeckt, die zweite Karte offen. Dann wird das Geben unterbrochen, und jeder Spieler muss sein Angebot machen. Derjenige, der die höchste offene Karte erhalten hat, beginnt mit dem Bieten. Bei zwei gleich hohen Karten beginnt derjenige, der zuerst die hohe Karte erhalten hat. Jeder Spieler kann out gehen, mitgehen oder erhöhen. Sodann wird wieder gegeben. Jeder Mitspieler (mit Ausnahme derjenigen, die out sind) erhält offen eine weitere Karte, und es beginnt eine neue Runde für das Outgehen, Mitgehen, Bieten und Erhöhen. So geht es in der vierten und fünften Runde weiter, bis jeder Mitspieler seine 5 Karten erhalten hat (eine verdeckt, vier offen). Nach Beendigung des Bietens in der letzten Runde, wenn kein höheres Gebot gemacht wurde und alle Spieler mitgehalten haben, werden die Karten aufgedeckt. Das beste Blatt gewinnt.

### **204. Kartenhaus (2-5 Spieler)**

Auf einer stabilen, flachen Unterlage werden zwei Spielkarten schräg aneinander gestellt. Nun legt reihum jeder Spieler jeweils zwei Karten so an, dass sie stehen bleiben. Es wird so lange angebaut, bis das Haus zusammenfällt oder bis alle Karten verbraucht sind. Im letzteren Fall geht es weiter reihum, und jeder Spieler muss nun zwei Karten vorsichtig abheben. Verlierer ist, wer das Haus zum Einsturz bringt.

### **205. Karten-Domino (2-6 Spieler)**

Dieses Spiel wird mit einem französischen Blatt zu 52 Karten gespielt. Die Karten werden gleichmäßig an die Mitspieler verteilt. Ein etwaiger Rest kommt als Talon unaufgedeckt auf den Tisch. Wer die Herz 7 hat, legt sie auf den Tisch. Reihum dürfen nun die anderen Spieler – wie beim Domino – anlegen, und zwar entweder einen höheren oder einen niedrigeren Wert. Die Farbe spielt dabei keine Rolle. Jeder darf so lange anlegen, bis er keine passende Karte mehr auf der Hand hat. Bevor der nächste Spieler an die Reihe kommt, sieht der Anleger nach, ob die oberste Talonkarte und weitere Karten aus dem Talon sich anlegen lassen. Ist das der Fall und bildet die Talonkarte das Domino zu weiteren Anlegekarten zu einer eigenen Karte, dürfen weitere Karten angelegt werden. Erst wenn weder im Blatt noch auf dem Talon eine passende Anlegekarte ist, ist der nächste Spieler mit Anlegen dran. Das Ass darf sowohl an einen König als auch an eine Zwei gelegt werden und umgekehrt. Gewonnen hat, wer zuerst keine Karten mehr hat.

### **206. Rot und Schwarz (ab 3 Spielern)**

Rot und Schwarz wird mit 52 Karten gespielt. Ein Spieler wird ausgelost, der als Bankhalter fungiert. Er nimmt die Schmalseite des Spieltisches ein und halbiert diesen mit einem Kreidestrich in 2 Felder. Die Breitseiten nehmen die Mitspieler ein, einander gegenüber sitzend sind sie die Parteien Rot und Schwarz. Bei einer ungeraden Zahl von Spielern muss eine Partei den Moar übernehmen, d. h., ein Spieler muss für zwei spielen und setzen. Jeder Spieler setzt nun auf sein Feld Chips in beliebiger Höhe. Der Bankhalter mischt und teilt die Karten aus. Diese zählen nach ihren Werten: Ass = 1, Zwei = 2, Drei = 3 usw. bis Zehn = 10. Alle Bildkarten, also Buben, Damen und Könige zählen ebenfalls 10 Punkte. Der Bankhalter legt nun von dem Kartentalon laufend so viele Karten im Feld Rot auf, bis die aufgelegten Werte mindestens 30, höchstens 40 Punkte betragen. Dann legt er im Feld Schwarz genau die gleiche Anzahl Karten auf, wie im Feld Rot gelegt wurden. Sieger wird die Partei mit der niedrigsten Augenzahl. Der Bankhalter muss an jeden Spieler der Siegerpartei so viele Chips auszahlen, wie dieser eingesetzt hat. Dafür kassiert er alle Einsätze der Partei, der die höchste Augenzahl zugefallen ist. Ist die Augenzahl von Rot und Schwarz gleich hoch, muss jeder Spieler an den Bankhalter 2 Chips zahlen.

### **207. Hölzeln (3-6 Spieler)**

Bei drei Spielern nimmt man 24, bei vier 32 und bei fünf 40 Karten usw. Zum Spiel benötigt man neben den Karten ca. 15 Chips. Das Spiel besteht aus einer Serie von 16 Spielen. Beim ersten Spiel werden alle Karten an die Mitspieler ausgeteilt. Beim zweiten Spiel erhält jeder eine Karte weniger, beim dritten Spiel wieder eine Karte weniger usw., bis zum Schluss jeder Spieler nur eine Karte erhält. Dann, nach zwei Spielen mit nur einer Karte, wird immer wieder eine zusätzliche Karte ausgegeben. Aufgabe der Spieler ist es, vor jedem einzelnen Spiel abzuschätzen, wieviele Stiche man macht. Dementsprechend nimmt man sich von den Chips so viele weg, wie man glaubt, Stiche machen zu können. Um das Spiel zu erschweren und interessanter zu gestalten, kann man die Chips auch verdeckt nehmen und bis zum Spielende verdeckt halten. Kein Mitspieler weiß dann, wie viel Stiche zu machen sich jeder vorgenommen hat. Sieger ist, wer nach der Serie von 16 Spielen die meisten Punkte hat. Es wird nach folgendem System gezählt: Holt ein Spieler seine genaue Stichzahl, gewinnt er in dem betreffenden Spiel 10 Punkte plus der Anzahl seiner Stiche, also bei vier richtig geholten Stichen 14 Punkte. Hat er sich verschätzt, bekommt er die Differenz zwischen den geschätzten Stichen und den tatsächlichen Stichen als Minus. Bei diesem Spiel muss Farbe bekannt werden. Es gibt aber keinen Trumpfzwang. Welche Farbe Trumpf ist, ergibt sich bei den Spielen, bei denen nicht alle Karten im Spiel sind, durch das Umdrehen der ersten nicht ausgegebenen Karte. Sie zeigt die Trumpffarbe an. Beim ersten und beim letzten Spiel, bei dem alle Karten im Spiel sind, wird die zuletzt ausgegebene Karte umgedreht. Sie gilt als ausgespielt und gibt die Trumpffarbe an.

### **208. Alte Jungfer (2-6 Spieler)**

Alte Jungfer wird als Anlegespiel mit französischem Blatt zu 52 Karten gespielt. Der Kartengeber mischt, lässt abheben und teilt reihum alle Karten aus. Ein Talon verbleibt nicht, es müssen also sämtliche Karten ausgegeben werden. Jeder legt sein Kartenpäckchen verdeckt vor sich auf den Tisch. Der Reihe nach deckt nun jeder Spieler eine Karte auf. Ist es ein Ass, wird es in die Mitte gelegt. Sonst bleibt die Karte aufgedeckt neben dem Päckchen liegen. Die folgenden Spieler können an das Ass anlegen, und zwar immer nur in gleicher Farbe und in der Rangfolge Ass, König, Dame, Bube, Zehn abwärts bis Zwei. Wer an der Reihe ist, darf beliebig viele passende Karten anlegen, nicht nur an die mit Ass beginnenden Reihen, sondern auch an die aufgedeckten Karten seiner Mitspieler. Deckt ein Spieler eine nirgends passende Karte auf, legt er sie neben seinen Kartenstapel und lässt seinen linken Nebenmann weiterspielen. Wer seinen Kartenstapel aufgebraucht hat, darf die bei ihm aufgedeckten Karten anlegen. Wer zuerst alle seine Karten angelegt hat, ist Gewinner. Wer bis zuletzt auf einer oder mehreren Karten sitzen bleibt, wird alte Jungfer.

### **209. Päckchen wenden (3-7 Spieler)**

Dieses Spiel wird von beliebig vielen Spielern mit 52 Karten gespielt. Ein Spieler fungiert als Bankhalter. Jeder Spieler setzt einen bestimmten, gleich hohen Betrag an Chips. Der Bankhalter teilt die Karten, eine nach der anderen, auf so viele Päckchen aus, wie Spieler anwesend sind. Jeder Spieler nimmt ein beliebiges Päckchen an sich und platziert es verdeckt vor sich auf den Tisch. Das letzte Päckchen erhält der Bankhalter. Er dreht das Päckchen um, so dass die unterste Karte nun offen nach oben zu liegen kommt. Die Mitspieler verfahren ebenso. Der Bankhalter muss an alle, die eine höhere Karte aufgedeckt haben, den Kartenwert auszahlen. Diejenigen Spieler, die eine niedrigere Karte als die Bank haben, müssen an diese bezahlen. Die Kartenwerte zählen: Ass = 1, Zwei = 2, Drei = 3 usw. bis Zehn = 10, Bube = 11, Dame = 12, König = 13. Die schlechteste Karte ist also das Ass. Es muss immer bezahlen. Liegt die Karte eines Spielers wertgleich mit der Bank, wird darauf nichts gezahlt. Diese Karte wird abgenommen und zuunterst in das Päckchen gelegt. Sodann gelten die neu aufgedeckten Karten.

### **210. Fünferlei (3-6 Spieler)**

Man benötigt 52 Karten. Es müssen fünf Runden gespielt werden wie folgt: Alle Karten werden soweit möglich verteilt, überschüssige Karten kommen pro Runde aus dem Spiel. In der ersten Runde gilt es, möglichst wenig Stiche zu machen. Dabei muss beachtet werden, dass Farbe bedient werden muss. Jeder Stich zählt 10 Minuspunkte. In der zweiten Runde darf man keine Dame unter seinen Stichen haben. Jede Dame zählt 100 Minuspunkte. In der dritten Runde muss man möglichst viele Kreuzkarten stechen. Jede Kreuzkarte bedeutet 10 Pluspunkte. In der vierten Runde darf man weder den Kreuz König noch den letzten Stich machen: Beides bringt 200 Minuspunkte. In der fünften Runde werden die vier Neunen ausgelegt. Der Spieler, der die Herz 9 hat, darf beginnen und so lange seine Karten anlegen, bis keine mehr passt. Dann folgt der nächste Spieler usw. Wer zuerst alle Karten angelegt hat, erhält 400 Pluspunkte, der Zweite 200 Pluspunkte. Nun wird das Gesamtergebnis addiert, die höchste Punktzahl gewinnt.

### **211. Zwickern (2-8 Spieler)**

Zwickern wird mit einem bzw. zwei Sätzen Rommé-Karten ohne Joker gespielt. Die Kartenwerte von 2 bis 10 entsprechen dem Zahlenwert. Das Ass zählt 11,

König zählt 14, Dame zählt 13, Bube zählt 12 Punkte. Die Farben spielen keine Rolle. Jedoch gibt es sogenannte Honneurs. Das sind Karten, die bei der Endabrechnung in jeder Runde zusätzliche Punkte bringen. Es sind die Karo-7, Pik-7 und die Karo-10. Jeder Mitspieler erhält vom Geber 4 Karten. In der Mitte des Tisches werden ebenfalls 4 Karten offen ausgelegt. Sie werden als Tischkarten bezeichnet. Der Kartenrest wird verdeckt beiseite gelegt. Aufgabe jedes Spielers ist es, aus den offen liegenden Tischkarten möglichst viele herauszustechen, sobald er an der Reihe ist. Das geschieht so: Der Spieler spielt eine Handkarte aus, die in ihrem Zahlenwert entweder einer oder mehrerer Tischkarten entspricht, z.B. es liegen eine 4, eine 7, eine 9 und eine Dame (= 13) auf dem Tisch. Spielt der Spieler also die Handkarte einer Dame aus, so kann er damit nicht nur die Tischkarten-Dame, sondern auch noch die Tischkarten -9 und -4 (= 13) stechen. Auf dem Tisch würde dann nur noch die 7 verbleiben. Liegen auf dem Tisch z.B. zwei Damen, eine 4 und eine 9, kann der Spieler durch das Ausspielen einer Dame den ganzen Tisch stechen, nachdem diese dem Wert sowohl jeder Dame sowie der Summe von 4 + 9 entspricht. Wer alle Tischkarten auf einmal sticht, macht einen Zwick. Die gestochenen Karten legt der Spieler verdeckt vor sich ab. Kann der Spieler keine Tischkarte stechen, legt er eine Karte als fünfte oder sechste Karte auf den Tisch oder legt sie auf eine der Tischkarten, deren Wert sich mit der aufgelegten Karte summiert. Ein höherer Wert als 14 darf sich jedoch dabei nicht ergeben. Sind die Tischkarten durch einen Zwick weggenommen worden, legen die nächstfolgenden Spieler je eine ihrer Handkarten als Basis für einen neuen Tisch aus. Dabei ist es erlaubt, neu ausgelegte, 2 oder 3 Tischkarten ebenfalls einzeln herauszustechen oder einen ganzen Zwick zu machen, egal wie viele Karten auf dem Tisch liegen. Liegen auf dem Tisch die sogenannten Honneurs (Karo-7, Pik-7, Karo-10), versucht natürlich jeder an der Reihe befindliche Spieler, diese herauszustechen, da sie extra Punkte bringen.

Nach jedem Spiel wird abgerechnet:

- 1) Der Spieler mit den meisten gestochenen Tischkarten erhält 1 Punkt,
- 2) jede gestochene Ass-Karte = 2 Punkte,
- 3) jeder Zwick = 3 Punkte,
- 4) Karo-7 und Pik-7 = je 1 Punkt,
- 5) Karo-10 (Cardinale) = 10 Punkte.

Der Spieler, der den letzten Stich einer Runde macht, bekommt den ganzen noch ausliegenden Tisch. Dieser Vorgang wird jedoch nicht als Zwick gewertet.

## 212. Die Reihe (1 Spieler)

Eine interessante, wenn auch schwierige Patience, also eine, die nur schwer aufgeht, ist die Reihe. Für sie braucht man ein einfaches, vollständiges Kartenspiel mit 52 Karten. Gespielt wird so: Zuerst nimmt man vom Talon 10 Karten und legt sie offen in eine Reihe. Kommt ein Ass oder ein König dazu, werden diese extra ausgelegt. Passt eine der in der Reihe liegenden Karten dazu, legt man sie entsprechend direkt unter den König oder das Ass. Und zwar in aufsteigender Folge bei einem Ass, also Zwei, Drei, Vier, und absteigend bei einem König, also, Dame, Bube, Zehn usw. Wie viele Karten man aus der Reihe anlegt (solange man kann) ist einem selbst überlassen; die Farben spielen dabei keine Rolle. Die Lücken, die durch das Wegnehmen der Karten entstehen, werden sofort wieder durch neue Karten vom Talon ergänzt. Liegen in der ersten Reihe schon 10 Karten und keine passt auf das Päckchen mit dem König oder dem Ass, legt man unter die erste Reihe eine zweite Reihe – immer darauf achtend, ob nicht vielleicht doch eine Karte aus der ersten Reihe auf die Päckchen passt. Denn sobald zwei Karten untereinander liegen, ist die darüber liegende Karte gesperrt. Ist auch die zweite Reihe voll, gibt es eine dritte Reihe usw., wobei natürlich die gleichen Regeln wie bisher gelten. Die aus den Reihen herausgenommenen Karten werden wie schon beschrieben durch andere des Talons ergänzt. Passt keine Karte mehr auf die Päckchen, ergänzt man die entstandenen Lücken; erst der ersten Reihe, dann der zweiten usw. Dadurch ergeben sich immer wieder neue Möglichkeiten für das Aufgehen der Patience.

## 213. Napoleon-Patience (1 Spieler)

Die ersten 7 Karten eines einfachen, gut durchgemischten Kartenspiels mit 52 Karten werden in einem Halbkreis ausgelegt. Die nächste abgehobene Karte wird als Grundkarte unter den Halbkreis gelegt. Erscheint beim Auslegen ein König, wird er unter das Spiel gesteckt. Auf der Grundkarte wird nun ein Paket errichtet, und zwar legt man, ohne die Farbe zu berücksichtigen, immer die Karte dazu, die den doppelten Wert der vorherigen hat. Auf ein Ass folgt also eine Zwei, dann eine Vier, eine Acht. Sobald nun die Verdoppelung die Zahl 13 überschreitet, folgt eine Karte, deren Wert der Differenz aus der Zahl 13 und der durch die Verdoppelung erhaltenen Ziffer entspricht. So muss beispielsweise auf die Acht eine Drei folgen, da  $8 + 8 = 16$  und die Differenz aus  $16 - 13 = 3$  ist. Der König gilt 13, die Dame 12, der Bube 11. Angenommen, die Grundkarte wäre ein Ass, so würde die sich ergebende Reihenfolge der Karten die folgende sein: Zwei, Vier, Acht, Drei, Sechs, Dame, Bube, Neun, Fünf, Zehn, Sieben, Ass, Zwei usw. Es werden zunächst für das Paket die darüber liegenden Hilfskarten berücksichtigt. Sobald eine oder mehrere benutzt worden sind, wird ihre Zahl durch Karten vom Talon wieder vervollständigt. Dabei werden aber auch die

Könige ausgelegt und nicht, wie bei dem ersten Abheben, unter das Spiel gesteckt. Lässt sich keine der Hilfskarten mehr anbringen, so wird der Talon umgedreht und jedes passende Blatt für das Paket verwendet. Sobald dann wieder eines der Hilfsblätter sich den Hauptkarten anreihen kann, wird es natürlich benutzt und die leeren Stellen durch Karten des umgedrehten Talons ersetzt. Der Talon darf dreimal umgedreht werden. Ist die Patience aufgegangen, so werden zuletzt nur noch die vier Könige das in der Mitte liegende Paket umgeben.

## 214. Königs-Patience (1 Spieler)

Eine der interessantesten Patiences, die viel Überlegung erfordert und deren Gelingen nicht so leicht erreicht werden dürfte, darum aber auch um so mehr zu unterhalten vermag, ist ohne Zweifel die unter dem Namen Große Patience bekannte. Sie erfordert ein einfaches Kartenspiel von 52 Karten. Die erste Karte, die abgehoben wird, wird als Grundkarte in die Mitte gelegt, die übrigen dann nach ihrem Erscheinen im Talon senkrecht darunter. Wäre also z.B. die erste Karte eine Kreuz-Drei, so sind die Dreien die vier Grundkarten für die bildenden Stämme. Die übrigen Karten legt man in der Weise aus, dass in den ersten 4 Reihen auf jeder Seite der Grundkarten fünf Blätter liegen, in der letzten Reihe aber im Ganzen nur 8. Zwischen diesen 8 Blättern bleibt der Platz für eine Karte frei, so dass rechts und links von der leeren Stelle vier Karten zu liegen kommen. Dieser leere Platz heißt der Keller. Er kann zeitweise eine Karte aufnehmen, die man hineinlegt, weil sie dem Fortgang des Spiels hinderlich ist. Diese darf nur dann wieder fortgenommen und verwendet werden, wenn eine der beiden Reihen rechts oder links aufgebraucht und leer ist. Um die Stämme zu bilden, dürfen nur die äußersten Karten, also die erste Karte der Reihe links und die letzte der Reihe rechts von den Grundkarten benutzt werden. Ob man sie in aufsteigender oder absteigender Reihe bilden will, hängt von dem Belieben des Spielers ab. Man wird also vorher nach den aufliegenden Karten überlegen müssen, was für den Fortgang des Spiels am vorteilhaftesten sein könnte. Passen die Endkarten der Reihe nicht auf die Grundkarten, so kann man sie in absteigender oder aufsteigender Ordnung auch aneinander anlegen, um auf diese Weise Karten frei zu bekommen und sie in der einen oder anderen Art zu verwenden. An die Karten der untersten Reihe darf nicht angelegt werden. Es kommt nun vor allen Dingen darauf an, die Reihen rechts und links von den Grundkarten ganz frei zu bekommen. Ist dies der Fall, so darf man eine Karte oder Kartenfolge anderer Reihen darin aus- und umlegen. Legt man eine Karte hinein, so muss die Nächste der Farbe und Reihenfolge nach sich an die Erste anschließen; zwei verschiedene dürfen nicht aufeinander folgen. Ist eine der beiden Reihen, die sich rechts und links im Keller befinden, aufgebraucht, so dürfen hier keine neuen gebildet werden. Der Keller aber kann bis zum Ende des Spiels benutzt werden.

Um Patience zu erlernen, legt man sie das erste Mal nach folgendem Schema:

- Die erste Karte, die vom Talon heruntergenommen wird, ist eine Zwei. Folglich sind die Zweier die Grundkarten, die untereinander als solche, sobald sie erscheinen, ausgelegt werden.
- In der ersten Reihe links von der Grundkarte: Herz-Zehn, Herz-König, Herz-Drei, Pik-Sechs, Kreuz-Vier.  
Rechts: Pik-Zehn, Karo-Dame, Karo-Sechs, Kreuz-Bube, Herz-Bube.
- In der zweiten Reihe links: Herz-Ass, Pik-Vier, Pik-Ass, Pik-Bube, Herz-Sechs.  
Rechts: Herz-Acht, Herz-Fünf, Pik-König, Kreuz-Acht, Karo-König.
- In der dritten Reihe links: Kreuz-Fünf, Herz-Sieben, Herz-Vier, Pik-Sieben, Karo-Acht. Rechts: Kreuz-Neun, Karo-Drei, Kreuz-Drei, Karo-Neun, Pik-Fünf.
- In der vierten Reihe links: Kreuz-Dame, Karo-Sieben, Pik-Neun, Karo-Zehn, Herz-Neun, Kreuz-Zehn, Kreuz-Ass.
- In der fünften Reihe links: Karo-Ass, Karo-Fünf, Herz-Fünf, Herz-Dame, Kreuz-Sechs  
Rechts: Pik-Drei, Karo-Bube, Pik-Dame, Kreuz-König.
- Kreuz-Ass legt man auf Kreuz-Zwei, Kreuz-König auf Kreuz-Ass, Herz-Zehn an Herz-Bube, Herz-Ass auf Herz-Zwei, Herz-König auf Herz-Ass, Karo-Ass auf Karo-Zwei, Karo-König auf Karo-Ass, Kreuz-Dame auf Kreuz-König, Herz-Drei in den Keller, Pik-Fünf an Pik-Vier, Pik-Sechs an Pik-Fünf und Kreuz-Vier an Kreuz-Fünf.
- In die leere Reihe: Herz-Zehn an Herz-Bube, Kreuz-Bube auf Kreuz-Dame, Kreuz-Zehn auf Kreuz-Bube, Karo-Sechs an Karo-Sieben, Karo-Dame auf Karo-König, Karo-Fünf an Karo-Sechs, Herz-Dame auf Herz-König, Herz-Bube an Herz-Dame, Herz-Zehn auf Herz-Bube und Herz-Neun auf Herz-Zehn.
- In die leere Reihe: Karo-Fünf, -Sechs und -Sieben, Karo-Zehn an Karo-Neun, Pik-Neun an Pik-Zehn und Pik-Acht an Pik-Neun.

## 215. Versteck-Patience (1 Spieler)

52 Karten werden gemischt und in zwei Reihen à 6 Karten offen ausgelegt. Eine Karte wird verdeckt neben diese beiden Reihen gelegt. Dies wird noch dreimal wiederholt, bis alle Karten ausgelegt sind. Es sind also 13 Päckchen à 4 Karten. Nun werden die 12 Päckchen von Ass bis Dame nummeriert. Die

Karte des ersten Päckchens wird nun ihrem Wert entsprechend unter das Päckchen geschoben (oberste Karte ist 7, so wird sie unter das Siebener-Päckchen geschoben). Könige werden unter das versteckt liegende dreizehnte Päckchen gelegt. Ist es möglich, alle Karten zuzuordnen, ist die Patience aufgegangen.

### **216. Hochzeits-Patience (1 Spieler)**

Aus den 52 Karten werden Herz-Dame und Herz-König herausgezogen. Die Dame wird aufgelegt, der König kommt als letzte Karte unter den Stapel. Es werden nun 13 Karten rechts an die Dame gereiht. Liegen nun ein oder zwei Karten gleichen Wertes oder derselben Farbe, dürfen die beiden mittleren entfernt werden, und alle Karten werden nachgerückt und aus dem Talon wieder aufgefüllt. Gelingt es am Ende den König an die Dame heranzurücken, ist die Patience aufgegangen.

### **217. Schiebe-Patience (1 Spieler)**

Aus 52 Karten werden die 13 Karten einer Farbe herausgenommen und in zwei Reihen (erste Reihe 7, zweite Reihe 6 Karten) wahllos ausgelegt. Nun gilt es durch geschicktes Schieben die 13 Karten in ihre Reihenfolge – Ass bis König – zu bringen. Gelingt dies, ist die Patience aufgegangen.

### **218. Die kleinen Fächer (1 Spieler)**

Aus 52 Karten werden Ass sortiert und nebeneinander gelegt. Auf ihnen soll in aufsteigender Folge die Familie gelegt werden. Alle übrigen Karten werden jeweils in Dreiergruppen als Fächer ausgelegt, wobei die oberste Karte des Fächers spielbar ist. Nun kann man Karten aus den Fächern (allerdings nur jeweils die oberste) zum Aufbau verwenden oder aber in sinkender Reihenfolge an andere Fächer anlegen. Gelingt es, alle vier Sequenzen – Ass bis König – aufzubauen, ist die Patience aufgegangen.

### **219. Die Wunsch-Patience oder Orakel (1 Spieler)**

Man benötigt 32 Karten, es werden 8 Päckchen à 4 Karten gebildet, deren oberste aufgedeckt wird. Sind unter den 8 Karten zwei gleichwertige (z.B. zwei Damen), werden sie abgelegt und die darunter liegenden Karten aufgedeckt. Die Patience ist gelungen, wenn alle Karten abgelegt werden können.

### **220. Die Kletterpartie (1 Spieler)**

Diese Patience erfordert viel Überlegen und Nachdenken, ist aber sehr unterhaltend. Man spielt sie mit einem einfachen Kartenspiel mit 52 Karten. Die gut gemischten Karten werden in vier Reihen zu je 13 Karten offen nebeneinander auf den Tisch gelegt. Das Ziel ist, die 52 Karten so zu ordnen, dass hinterher die Karten folgendermaßen auf dem Tisch liegen: In der obersten Reihe von links nach rechts die Kreuz-Zwei, -Drei, -Vier usw. bis zum Kreuz-Ass, in der zweiten Reihe die Pik-Zwei, -Drei usw. bis zum Pik-Ass, in der dritten Reihe alle Herz-Karten und in der vierten Reihe alle Karo-Karten in derselben Reihenfolge. Um dies zu erreichen, lässt man die Karten von einer Reihe zur anderen klettern, d. h., man darf eine beliebige Karte mit einer neben ihr liegenden tauschen, wenn die Karten im Wert benachbart sind, und zwar unabhängig von der Farbe. Man darf also einen Buben mit einer Dame oder einer Zehn tauschen, eine Sieben mit einer Acht oder einer Sechs und eine Zwei mit einer Drei oder einem Ass. Auf diese Weise muss man versuchen, die Karten nach und nach auf ihre Plätze zu bringen, aber es ist gar nicht so einfach, wie es klingt!

### **221. Die Päckchen (1 Spieler)**

Diese Patience wird mit einem einfachen Kartensatz aus 52 Karten gespielt. Man legt die vier Asses als Grundkarten heraus, denn auf diese sollen, jeweils in passender Farbe, die Karten mit steigendem Wert aufgebaut werden. Die verbleibenden 48 Karten werden in 12 Päckchen zu je vier Karten offen aufgelegt, so dass nur die oberste Karte zu sehen ist. Als Erstes wird überprüft, ob irgendwelche Folgekarten offen liegen, und diese werden sofort auf das passende Ass gelegt, also die Herz-Zwei auf das Herz-Ass, danach die Herz-Drei auf die Herz-Zwei usw. Sind keine solche Karten mehr sichtbar, versucht man als Nächstes, durch Umlegen passende Karten zum Ablegen zu bekommen. Beim Umlegen darf man nur Karten gleicher Farbe in absteigender Reihenfolge aufeinanderlegen, z.B. den Herz-Buben auf die Herz-Dame oder die Kreuz-Acht auf die Kreuz-Neun. Hierbei frei werdende Karten werden sofort auf die Stapel mit Assen gelegt. Die Patience ist aufgegangen, wenn alle Karten auf die Stapel mit Assen gelegt worden sind.

### **222. Das Versteckspiel (1 Spieler)**

Diese Patience spielt man mit einem einfachen Spiel zu 52 Karten. Man legt 13 Päckchen zu je vier Karten mit der Bildseite nach unten auf den Tisch und merkt sich das linke Päckchen als Asspäckchen, das Nächste als Königspäckchen usw. bis zum Zweierpäckchen ganz rechts. Nun hebt man die oberste Karte des linken Päckchens ab und schiebt sie mit der Bildseite nach oben unter den entsprechenden Stapel. Wird z.B. eine Acht aufgedeckt, so gehört

sie unter das Achterpäckchen, also den siebten Stapel links. Dann hebt man die oberste Karte vom Stapel auf, unter den man die letzte Karte geschoben hat. Angenommen, die nächste Karte ist ein Ass, so gehört sie unter den Stapel ganz links. So werden der Reihe nach die Karten aufgenommen und den entsprechenden Päckchen zugeordnet. Diese Patience – eine typische Zufallspatience – geht auf, wenn alle Päckchen geordnet sind, d. h., wenn im linken Stapel alle vier Asses liegen, im Nächsten alle vier Könige usw.

### **223. Die Ernte (1 Spieler)**

Diese Patience wird mit einem einfachen Spiel zu 52 Karten gespielt. Vom gut gemischten Talon legt man vier Reihen zu acht Karten aus, den Rest der Karten behält man in der Hand. Nun holt man die unterste Karte des Talons hervor und legt sie offen auf den Talon. Danach sieht man sich auf dem Tisch um, ob eine Karte der untersten Reihe auf dem Tisch (denn nur diese Karten sind frei) in auf- oder absteigender Reihenfolge, ohne Rücksicht auf die Farbe, zu der aufgedeckten Karte passt. Findet man eine solche Karte, nimmt man sie vom Tisch und legt sie auf die Karte des Talons. Damit hat man gleichzeitig eine weitere Karte auf dem Tisch frei gemacht, nämlich die Karte über der entfernten Karte. Nun wird wieder auf dem Tisch nach einer passenden freien Karte gesucht, so lange, bis es keine solche Karte mehr gibt. Danach holt man die nächste Karte unter dem Talon hervor und legt sie wiederum offen oben auf den Talon. Nun kann die Suche nach einer passenden Karte wieder beginnen. Die Patience ist beendet, wenn alle Karten im Talon mit dem Bild nach oben liegen.

### **224. Tot (2-13 Spieler)**

Es werden 32 oder 52 Karten gemischt und mit der Rückseite nach oben auf dem Tisch auseinander geschoben. Jeder setzt fünf oder zehn Chips ein. Vorhand nennt eine beliebige Karte. Wer sie im weiteren Spielverlauf erwischt, scheidet als tot aus, bekommt also nichts vom Gewinn. Reihum deckt jeder Spieler eine Karte auf. Derjenige, der die Tot-Karte aufgedeckt hat, darf die nächste, noch nicht aufgedeckte Karte, als neue Karte bestimmen. Es wird bis zum Aufdecken der letzten Karte gespielt, und wer als letzter Lebendiger übrig bleibt, erhält den Gewinn. Mehrere Gewinner müssen teilen.

### **225. Ochse, leg dich (4 Spieler)**

Es wird mit 32 Karten gespielt. Anfangs erhält jeder der 4 Spieler acht Karten. Vorhand schiebt seinem linken Nachbarn verdeckt eine seiner unbrauchbaren Karten zu. Dieser nimmt sie auf und schiebt ebenfalls eine seiner unbrauchbaren dem Nächsten zu. Es wird reihum so lange geschoben, bis ein Spieler eine komplette Farbfolge mit seinen acht Karten bilden kann. Er ruft laut „Ochse, leg dich“ und erhält von allen Spielern Chips. Jeder muss ihm so viele Chips geben, wie er Karten falscher Farbe in seiner Hand hält. Das Spiel endet, sobald der erste Spieler keine Chips mehr besitzt.

### **226. Schwimmen (3-9 Spieler)**

Man benötigt 32 Karten. Jeder Spieler bekommt zu Beginn 3 Karten. Vorhand erhält weitere 3 Karten und guckt sich einen der beiden 3er-Sätze an. Er entscheidet dann, ob er ihn behalten will. Entscheidet er sich für diesen Satz, legt er die anderen 3 Karten offen auf den Tisch. Möchte er diesen Satz nicht behalten, so legt er sie aufgedeckt auf den Tisch. Er nimmt sich die anderen 3 Karten, die er jetzt natürlich nicht mehr tauschen kann. Das Ziel für jeden Spieler besteht darin, möglichst viele Punkte zu sammeln. Für 3 Asses erhält man 33 Punkte; 2 Bildkarten (Bube, Dame, König) und 1 Ass der gleichen Farbe (oder Zehn und Bildkarte und Ass der gleichen Farbe) erhält man 31; 3 ranggleiche Karten bringen 30 1/2 Punkte. Alle übrigen Kombinationen aus 3 farbgleichen Karten zählen entsprechend ihres Aufdrucks. Jeder Spieler hat, wenn er an der Reihe ist, die Möglichkeit, 1 oder alle 3 Karten mit den auf dem Tisch liegenden Karten zu tauschen.

#### Wichtig:

Farbgleiche Karten zählen immer, auch wenn man nicht 3 farbgleiche Karten hat. Beispiel: Pik-Bube, Pik-Acht, Herz-Neun = 18. Ranggleiche Karten hingegen zählen nur zu dritt (= 30 1/2).

Glaubt ein Spieler, dass er gute Karten hat, klopft er, wenn er an der Reihe ist, einmal auf den Tisch. Das ist das Zeichen für seine Mitspieler, dass er das Spiel in der nächsten Runde beenden wird. Sie dürfen alle noch einmal tauschen. Für den Spieler, der geklopft hat, gilt das jedoch nicht; man kann nur klopfen oder tauschen! Wenn der Spieler, der zuerst geklopft hat, wieder an der Reihe ist, deckt er seine Karten auf. Die Mitspieler tun das Gleiche, und es wird geprüft, wer die wenigsten Punkte hat. Dieser Spieler zahlt einen seiner Chips in den Pott.

Ausnahme, bei der alle Spieler bis auf den Gewinner zahlen müssen: Hat ein Spieler 3 Asses, ruft er „Feuer“. Das Spiel ist sofort beendet, und alle bis auf den Sieger zahlen 1 Chip in den Pott. Hat ein Spieler 31 Punkte, ist das Spiel auch sofort beendet, aber es zahlt nur der Spieler mit den wenigsten Punkten. Sollte ein Spieler die 31 Punkte in der ersten Runde zusammen haben, dann dürfen die Mitspieler, die bisher noch nicht an der Reihe waren, noch einmal tauschen.

Man sollte nicht mehr als etwa 3 bis 5 Chips je Spieler austeilen. Nachdem ein Spieler alle seine Spielmarken in den Pott zahlen musste, schwimmt er, d. h., er kann noch weiterspielen, darf jedoch auf keinen Fall mehr verlieren. Er müsste dann ja einen Chip bezahlen, und den hat er nicht mehr. Folge: Er würde ausscheiden! Das Spiel geht so lange, bis nur noch ein Spieler übrig geblieben ist, der dann den Inhalt des Potts kassiert!

### **227. Mogeln (3-9 Spieler)**

Bei diesem Kartenspiel ist erlaubt, was man sonst nie tun sollte - mogeln! Jeder Spieler, gespielt wird mit 3 und mehr Spielern und einem Skatblatt (bei mehr als 3 Spielern mit einem 52er-Blatt), erhält die gleiche Anzahl Karten. Der links neben dem Kartengeber sitzende Spieler (Vorhand) beginnt. Er legt eine Sieben verdeckt auf den Tisch und sagt dabei den Kartenwert auch an. Die Farbe der Karte bleibt unbeachtet. Sein Nachbar muss nun eine Acht ablegen, verdeckt natürlich. Der nächste Spieler legt eine Neun usw. Da nicht jeder Spieler immer genau die Karte besitzt, die an der Reihe ist, darf er auch mogeln, d. h., er sagt den Wert an, der kommen müsste, legt aber eine ganz andere Karte ab. Hat ein Mitspieler den Verdacht, dass jemand mogelt, sagt er schnell (bevor der nächste Spieler ablegt): „Du mogelst.“ Das Spiel ist dann unterbrochen. Die letzte Karte wird umgedreht. Zeigt sie einen anderen Wert als den, der angesagt wurde, muss der Mogler den ganzen Stapel nehmen. Stimmt sie jedoch mit dem angesagten Wert überein, hat der andere Spieler Pech und muss den ganzen Stapel nehmen. Es gibt jetzt zwei Möglichkeiten weiterzuspielen. Entweder fährt man dort fort, wo man aufgehört hat oder aber man beginnt erneut mit einer Sieben. Eine weitere Mogel-Variante erfordert Fingerfertigkeit. Es kommt darauf an, unbemerkt von den anderen mehrere Karten auf einmal abzulegen. Der Spieler, der als Erster alle seine Karten ablegen konnte, ist Sieger!

### **228. Wegschnappen (3-9 Spieler)**

Vor Spielbeginn wird ein Spieler ausgelost, der die Karten ausgibt und die Bankgeschäfte führt. Dazu gehört, dass er vor Beginn einer jeden Runde einen Spielchip in die Mitte des Tisches legt. Danach gibt er aufgedeckt jedem Spieler eine Karte, die dieser offen vor sich auf den Tisch legt. Jeder Spieler muss ganz genau aufpassen, ob nicht vielleicht ein Mitspieler eine ranggleiche Karte erhält wie die, die er selbst vor sich liegen hat. Wenn dieser Fall eintritt, ruft er „schnapp“ und greift gleichzeitig nach dem Chip. Wenn er Glück hat und der andere betroffene Spieler nicht so schnell reagiert, kann er den Chip behalten. Sollten einmal beide Spieler nicht aufpassen, ruft ein dritter Spieler „weg“. In diesem Fall muss die Spielmarke auf dem Tisch liegen bleiben. Der Spieler, der nach einer bestimmten Zeit die meisten Chips schnappen konnte, hat das Spiel gewonnen.

### **229. Rommé (3-5 Spieler)**

Für Rommé gibt es keine Standardspielregel. Wir beschreiben hier die gebräuchlichste. Gespielt wird mit zwei 52er-Blättern und 6 Jokern, mit dem Ziel, als erster Spieler alle Karten abzulegen, wobei dies nur in Form von Folgen (Sequenzen), z.B. Herz-Vier, -Fünf, -Sechs, -Sieben, oder von Sätzen, z.B. Kreuz-König, Herz-König, Karo-König, geschehen kann. Hat ein Spieler alle Karten angelegt, so werden den anderen Spielern die Karten, die sie auf der Hand haben, als Minuspunkte angeschrieben. Die Zwei zählt 2 Punkte, die Drei 3 usw.; Bube, Dame, König zählen 10 Punkte, und das Ass zählt 11 Punkte, wenn es in einer Sequenz dem König folgt, und 1 Punkt, wenn es als Eins vor der Zwei steht. Ein Joker zählt 20 Punkte, wenn ein Spieler ihn am Ende des Spiels in der Hand hat. Jeder Spieler erhält zu Beginn des Spiels 13 Karten. Der Rest wird als Talon in die Mitte des Tisches gelegt, und die oberste Karte wird offen neben den Talon gelegt. Der Spieler links vom Geber (Vorhand) beginnt das Spiel. Er entscheidet, ob er die oberste Karte des Talons oder die offene Karte des Ablagestoßes nehmen will. Nachdem er die Karten geprüft hat, muss er eine Karte auf den Ablagestoß legen. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe und nimmt eine Karte auf.

Beim Auslegen müssen folgende Regeln beachtet werden:

- Ein Spieler darf nur auslegen, wenn die erste Auslage mindestens 40 Punkte umfasst.
- Eine ausgelegte Folge oder ein Satz muss mindestens 3 Karten umfassen, wobei es möglich ist, fehlende Karten durch Joker zu ersetzen. Der Joker zählt in der Auslage immer so viele Punkte wie die Karte, die er ersetzt.

Hat ein Spieler seine erste Auslage gemacht, so darf er in späteren Spielzügen auch einzelne Karten an bereits vorhandene Folgen oder Sätze anlegen; es spielt keine Rolle, ob es eigene oder gegnerische Folgen oder Sätze sind. Es können auch Joker, in ausgelegten Sätzen oder Folgen, durch die passende Karte ersetzt werden. Ein Spieler hat auch das Recht, nicht nur die oberste Karte vom Ablagestoß zu nehmen, sondern auch die folgenden, wenn er diese sofort, d. h. noch in demselben Spielzug an eine vorhandene Auslage anlegen kann. Das Spiel endet dadurch, dass ein Spieler, der am Zug ist, seine letzten Karten ablegt. Dabei muss er seine letzte Karte auf den Ablagestoß legen. Es werden dann bei den anderen Spielern die Minuspunkte gezählt und aufge-

schrieben. Gelingt es einem Spieler, alle Karten in einem Zug auszulegen, so nennt man das aus der Hand Schluss machen. Der Spieler braucht dabei keine 40 Punkte auszulegen, und die Minuspunkte der Mitspieler werden verdoppelt.

### **230. Krambambuli (3-5 Spieler)**

Bei dieser Rommé-Variante kann man besonders gut die Pläne seiner Mitspieler durchkreuzen. Jeder Spieler bekommt 11 Karten. Die Übrigen werden als Stapel verdeckt in der Mitte gelegt. Der Spieler, der an der Reihe ist, nimmt sich vom Stapel immer jeweils eine Karte. Nun sieht er nach, ob er 3 aufeinander folgende, farbgleiche Karten besitzt. Hat er einen oder sogar mehrere solcher Sätze, legt er ihn (sie) auf den Tisch. Ein Spieler, der schon mindestens einen Satz ausgelegt hat, kann an seine eigenen oder an die Sätze der Mitspieler beliebig viele passende Karten anlegen. Außerdem darf er die Randkarten seiner eigenen Sätze und die der Mitspieler wegnehmen und sie mit Karten, die er noch auf der Hand hat, zu einem neuen Satz kombinieren. Einschränkung: Randkarten können nur weggenommen werden, wenn mindestens 3 Karten liegen bleiben. Derjenige, der zuerst alle seine Karten ablegen kann, macht Krambambuli, und das Spiel ist beendet. Jeder zählt die Punkte der Karten in seiner Hand – Bube, Dame, König und Ass je 10 Punkte, die übrigen Karten entsprechend ihres Aufdrucks. Wer die wenigsten Punkte hat gewinnt.

### **231. Amerikanisches Rummy (3-5 Spieler)**

Jeder erhält 15 Karten. Es wird keine Karte zu Beginn des Spiels offen neben den Talon gelegt. Bei diesem Spiel darf nur aus der Hand Schluss gemacht werden. Derjenige, der das kann, legt seine 15 Karten in Folgen und Sätzen aus und wirft die sechzehnte Karte auf den Abwurfstoß. Danach legen die anderen ihre möglichen Folgen und Sätze aus. Die restlichen Karten werden als Minuspunkte notiert. Der Spieler, der Schluss gemacht hat, bekommt die Summe der Minuspunkte als Pluspunkte gutgeschrieben.

### **232. Knock Rummy (3-5 Spieler)**

Diese Variante des Rommé ist am besten zu viert spielbar. Man verwendet ein 52er-Blatt. Jeder erhält 7 Karten. Die oberste Karte des Talons wird aufgedeckt daneben gelegt. Es kann nur aus der Hand Schluss gemacht werden. Das Spiel endet aber auch dann, wenn sich im Talon nur noch so viele Karten wie Spieler befinden. Ist das der Fall, dann nimmt jeder Spieler noch eine Karte auf und legt anschließend das ab, was er auslegen kann: Folgen oder Sätze mit mindestens 3 Karten. Eine weitere Karte wird auf den Ablagestapel gelegt. Die restlichen Karten muss jeder behalten. Es ist verboten, an die Auslagen anderer Spieler Karten anzulegen. Ein Spieler darf in dieser Phase nur dann eine Karte vom Ablagestapel aufnehmen, wenn er sie sofort auslegen kann. Haben alle Spieler ausgelegt, wird abgerechnet. Eine dritte Möglichkeit, das Spiel zu beenden, ist das Klopfen. Ein Spieler kann klopfen, bevor er eine Karte vom Talon nimmt. Damit ist das Spiel beendet. Der Klopfen darf keine Karte mehr aufnehmen, muss seine Folgen und Sätze auslegen und anschließend mitteilen, wie viele Punkte er noch auf der Hand hat. Danach legen alle anderen ihre Folgen und Sätze ab und zählen die Punkte ihrer Handkarten. Es gewinnt derjenige, der die wenigsten Punkte in der Hand hält. Auch hier ist ein Anlegen beim Mitspieler nicht gestattet. Geklopft werden kann auch, wenn man keinen Satz oder keine Folge zum Auslegen hat. Dies ist dann sinnvoll, wenn der Spieler wenig Punkte auf der Hand hat. Das Ass zählt immer nur 1 Punkt und kann in einer Folge auch immer nur als Eins eingesetzt werden. Bei Knock Rummy gibt es eine unterschiedliche Wertung der Siege: Gewinn durch Klopfen zählt einfach, Verlust durch Klopfen zählt doppelt; Gewinn durch Rummy (Auslegen aller Karten) zählt dreifach, Gewinn durch Rummy, ohne vorher eine Karte aufgenommen zu haben, zählt sechsfach. Gewinn durch Rummy, wobei alle Karten in nur einer einzigen Folge ausgelegt wurden, zählt ebenfalls sechsfach.

### **233. Gin Rummy (2 Spieler)**

Bei diesem Spiel benötigt man ein 52er-Blatt. Jeder erhält 10 Karten. Die oberste Karte des Talons legt man offen aus. Der zweite Spieler hat die Wahl, ob er die offene Karte nehmen will oder nicht. Nimmt der Spieler sie, so beginnt er das Spiel und wirft eine nicht benötigte Karte ab. Nimmt er die offene Karte nicht, so kann der Geber sie nehmen und das Spiel selbst beginnen. Ziel ist es, mit einem Gin das Spiel zu beenden. Gin bedeutet, alle Karten in Folgen und Sätzen aus der Hand auf einmal abzulegen. Allerdings muss die letzte Karte wieder auf den Ablagestapel gelegt werden! Der Gegenspieler kann noch die Karten ablegen, die bereits in fertigen Folgen und Sätzen vorhanden sind. Es darf nicht mehr beim Mitspieler angelegt werden. Die restlichen Karten werden ihm als Minuspunkte angeschrieben, wobei das Ass 1 Punkt und die Buben, Damen und Könige je 10 Punkte zählen. Ein Spieler kann das Spiel auch dadurch beenden, dass er die Folgen und Sätze auslegt und dabei fast alle Karten unterbringen kann. Die Punktzahl der in der Hand verbliebenen Karten darf 10 nicht überschreiten. Der Gegenspieler legt jetzt seine Folgen und Sätze aus und darf nun auch Karten an die Auslagen des Mitspielers anlegen. Es gewinnt derjenige, der die geringste Punktzahl in der Hand behalten hat. Sind nur noch 2 Karten im Talon, endet das Spiel ebenfalls. Der Spieler, der am Zug ist, kann

die oberste Karte des Abwurfstapels nur dann aufnehmen, wenn er mit ihr Gin machen und das Spiel beenden kann. Ist dies nicht möglich, darf er keine Karte mehr aufnehmen. Das Spiel wird dann als unentschieden gewertet; den Spielern werden keine Punkte angeschrieben. Üblicherweise wird Gin Rummy mehrmals gespielt und folgendermaßen gezählt: Gewinnt der Spieler mit Gin, erhält er die Punkte des Gegenspielers plus 20 Punkte. Hat ein Spieler ohne Gin das Spiel beendet, bekommt er die Punktdifferenz zwischen beiden Spielern gutgeschrieben. Erreicht einer der beiden 100 Punkte, ist die Partie beendet. Der Sieger der Partie erhält zusätzliche 100 Punkte. Beide Spieler schreiben sich noch einmal für jedes gewonnene Spiel 25 Punkte gut. Der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl gewinnt, und der Verlierer muss die Differenz bezahlen.

### 234. Karo-Bluff (2 Spieler)

Bei diesem Kartenspiel geht es darum, möglichst viele Karo-Karten zu gewinnen. Nachdem die Karten nach den vier Farben sortiert wurden, bekommt ein Spieler alle Kreuz-Karten, der andere alle Pik. Die 13 Karo-Karten werden gemischt und verdeckt als Stapel auf den Tisch gelegt. Die Herz-Karten werden nicht verwendet. Nun wird die oberste Karte des Karo-Stapels umgedreht und offen auf den Tisch gelegt. Jeder Spieler wählt nun eine Karte aus seiner Hand und legt sie verdeckt auf den Tisch. Gleichzeitig drehen beide ihre Karte um. Wer die höchste ausgespielt hat, nimmt die offene Karo-Karte und legt sie vor sich. Decken beide einmal gleichwertige Karten auf, so wird eine weitere Karo-Karte vom Stapel genommen und offen neben die bereits vorhandene gelegt. Der nächste Gewinner nimmt beide Karo-Karten auf. Sind alle Karten ausgespielt, gewinnt, wer mit seinen Karo-Karten die meisten Punkte erreicht. Es gelten folgende Kartenwerte: Karo: Ass = 1, 2 = 2 usw., Bube = 11, Dame = 12, König = 13; Kreuz und Pik: Ass = niedrigste Karte, König = höchste Karte.

### 235. Buben (3 Spieler)

Bei diesem Spiel geht es darum, möglichst viele Stiche zu gewinnen, aber ohne Buben darin. Gespielt wird mit einem normalen Blatt mit 52 Karten. Jeder Spieler erhält 17 Karten. Die Letzte wird offen aufgelegt, sie bestimmt die Trumpf-Farbe. Der Spieler links vom Geber beginnt, indem er eine Karte ausspielt. Die anderen Spieler müssen der Reihe nach eine Karte zugeben, wenn möglich eine Karte der gleichen Farbe. Andernfalls müssen sie Trumpf spielen und, wenn auch das nicht geht, kann eine Farbe abgeworfen werden. Der Stich geht an den Spieler, der die höchste Karte der geforderten Farbe oder die höchste Trumpfkarte gespielt hat und dann die nächste Runde beginnt. Sind alle 17 Stiche genommen, zählt jeder seine Stiche – pro Stich erhält man einen Punkt.

Für jeden Buben verliert man Punkte:

- vier Punkte für den Pik-Buben,
- drei Punkte für den Herz-Buben,
- zwei Punkte für den Karo-Buben und
- einen Punkt für den Kreuz-Buben.

### 236. Canasta (2-6 Spieler)

Canasta kann mit 2 bis 6 Personen gespielt werden, am besten jedoch zu viert. Dazu werden 2 komplette Kartenspiele zu je 52 Blatt und 2 Jokern benötigt.

Punktwertung:

| 1) Werte der einzelnen Spielkarten: |              |
|-------------------------------------|--------------|
| Rote Drei                           | 100 Punkte   |
| Joker                               | 50 Punkte    |
| Ass und Zwei                        | je 20 Punkte |
| König bis Acht                      | je 10 Punkte |
| Sieben bis Vier                     | je 5 Punkte  |
| Schwarze Drei                       | je 5 Punkte  |

| 2) Erforderliche Punkte für die erste Meldung (siehe Spielregeln): |            |
|--|------------|
| Bei Beginn des Spiels  | 50 Punkte  |
| Nach Überschreitung von 1500 Punkten in der Gesamtwertung          | 90 Punkte  |
| Nach Überschreitung von 3000 Punkten in der Gesamtwertung          | 120 Punkte |
| Ziel des Spiels: Erreichung von 5000 Punkten durch eine Partei     |            |

| 3) Bewertung der einzelnen Spielvorkommnisse (siehe Spielregeln): |             |
|---|-------------|
| Unechter Canasta (bis zu 3 wilde Karten)                          | 300 Punkte  |
| Echter Canasta (ohne wilde Karten)                                | 500 Punkte  |
| Echter Canasta nur aus wilden Karten (Joker und Zweier)           | 1000 Punkte |
| 4 rote Dreier auf einer Seite                                     | 800 Punkte  |
| Ausmachen   | 100 Punkte  |
| Ausmachen mit Canasta aus der Hand                                | 200 Punkte  |

| 4) Strafpunkte:  |       |            |
|--|-------|------------|
| Aufnehmen des Possos, ohne vorher das entsprechende Paar vorgezeigt zu haben                                     | minus | 50 Punkte  |
| Beim Aufnehmen einer Karte versehentliches Anheben einer weiteren Karte, so dass das Kartenbild erkenntlich wird | minus | 50 Punkte  |
| Auslegen der Karten, ohne die erforderliche Punktzahl zu besitzen (die Karten sind wieder zurückzunehmen)        | minus | 100 Punkte |
| Anfragen beim Partner für Erlaubnis zum Ausmachen, ohne anschließend tatsächlich ausmachen zu können             | minus | 100 Punkte |
| Aus- und Anlegen von Karten, ohne vorher eine neue Karte abgenommen zu haben                                     | minus | 100 Punkte |
| Vergessen, rote Dreier auszulegen  | minus | 500 Punkte |

Jeder Spieler zieht eine Karte. Die 2 Spieler, die die höchste Karte gezogen haben, spielen zusammen. Die Partner setzen sich gegenüber. Der die höchste Karte gezogen hat, gibt jedem Spieler 11 Karten. Spielfolge rechts herum. Die 45. Karte legt er offen neben den in der Mitte des Tisches liegenden, verdeckten Haufen. Sollte die aufgedeckte Karte eine rote Drei, eine Zwei oder ein Joker sein, so ist noch eine 2. Karte aufzudecken und auf die erste aufgedeckte Karte zu legen. Diese abgelegten Karten bilden dann den Posso (Haufen). Hat einer eine oder mehrere rote Dreier erhalten, so hat er sie, sobald er an der Reihe ist, offen quer vor sich auf den Tisch zu legen und eine entsprechende Anzahl Ersatzkarten vom verdeckten Haufen zu nehmen. Ist man an der Reihe, muss man eine Karte aufnehmen. Der erste Spieler (links vom Geber) kann entweder die bereits offen liegende 45. Karte oder die oberste Karte vom verdeckten Haufen nehmen. Ist die 45. Karte eine rote Drei, eine Zwei oder ein Joker, die, wie bereits erwähnt, durch eine weitere Karte verdeckt ist, so kann er wohl die 46. Karte aufnehmen, wenn er sie gebrauchen kann, jedoch nicht die darunter liegende 45. Karte. Mit Ausnahme dieses ersten Spielers kann der Posso nur aufgenommen werden, wenn der Spieler mindestens eine Karte gleicher Art und eine wilde Karte oder 2 Karten gleicher Art wie die oberste des Possos vorzeigen kann, die er aber dann anschließend zusammen mit der obersten Karte des Possos, unter Berücksichtigung der für die erste Meldung erforderlichen Punktzahl, auflegen muss. Ihm gehört dann der gesamte Posso.

Ziel des Spiels ist es, möglichst bald 7 Karten gleicher Art (7 Ass, 7 Könige, 7 Neuner, 7 Vierer usw. evtl. auch 7 Joker und Zweier, jedoch nie Dreier) zu erhalten. Die 7 natürlichen Karten bilden einen echten Canasta. Natürliche Karten sind die Kartenblätter Ass, König, Dame, Bube, Zehn bis Vier. Die Zweier und Joker sind wilde Karten und können beliebig zur Vervollständigung des Canastas als Ersatz für noch fehlende natürliche Karten der betreffenden Art benutzt werden. Ein Austausch bereits ausgelegter Joker und Zweier ist nicht statthaft. Ein mit Hilfe von wilden Karten gebildeter Canasta ist ein unechter Canasta. Hierbei dürfen jedoch nicht mehr als 3 Joker bzw. Zweier verwandt werden. Die Bildung mindestens eines Canastas ist die Voraussetzung zum Ausmachen. Zur Bildung eines Canastas ist zunächst die Meldung erforderlich. Die Meldung besteht aus mindestens 3 oder mehr Karten gleicher Art, von denen jedoch 2 Karten ein echtes Paar, d. h. Karten gleicher Art sein müssen. Die 3. Karte kann ggf. durch eine wilde Karte ersetzt werden. Will ein Spieler die erste Meldung mit der von dem verdeckten Haufen abgenommenen oder mit der bereits ersten aufgelegten bzw. obersten Karte des Possos machen, so muss er mit den auf dem Tisch vor sich offen auszulegenden Karten einen Gesamtwert von mindestens 50 Punkten erzielen. Nach Überschreitung der 1500 bzw. 3000 Punkte in der Gesamtwertung muss er jedoch mindestens 90 bzw. 120 Punkte zum Auslegen nachweisen. Soll die erste bereits aufgelegte Karte oder die oberste des Possos mit zur Meldung benutzt werden, kann deren Punktwert zur Erreichung der 50, 90 bzw. 120 Punkte mit einbezogen werden. Ein Canasta aus der Hand kann ohne Berücksichtigung der Punktwertung gleich ausgelegt werden. Die Karten gleicher Art werden beim Auslegen zweckmäßigerweise vor dem Spieler mit leichter Staffellung nach unten offen auf den Tisch gelegt, wobei darauf zu achten ist, dass zur besseren Übersicht immer eine natürliche Karte als unterste Karte offen daliegt. Die auf Grund der Meldung ausgelegten Karten wie auch die roten Dreier und die weiteren im Verlauf des Spiels auszulegenden Karten sind immer nur bei einem der Partner auszulegen, und zwar bei dem, der die erste Meldung der beiden Partner getätigt hat. Hat einer der Partner nach Erfolgung der Meldung seine ausgelegt, so kann er selbst, wie auch sein Partner, im weiteren Verlauf des Spiels, jeweils, wenn er an der Reihe ist, die bereits ausgelegten Karten durch Anlegen von Karten gleicher Art oder wilder Karten ergänzen mit dem Ziel, möglichst bald einen Canasta zu vollenden. Hierbei ist darauf zu achten, dass bei 3 und 4 heraus zu legenden Karten mindestens 2 natürliche Karten sein müssen. Ist ein echter oder unechter Canasta erreicht, so werden die Karten dieses Canastas zusammen geschoben und bei einem echten Canasta eine rote, bei einem unechten Canasta eine schwarze, natürliche Karte des gebildeten Canastas oben aufgelegt. Ein bereits vollendeter Canasta kann noch ergänzt werden, wenn man eine Karte gleicher Art erhält, indem diese Karte unter den abgeschlossenen Canasta gelegt wird. Nach erfolgter

erster Meldung kann sowohl der Spieler, der die 1. Meldung durchgeführt hat, als auch sein Partner unter gleichen Bedingungen, wie im Absatz Meldung erläutert, weitere Karten zur Bildung zusätzlicher Canastas auslegen, ohne dass hierbei eine bestimmte Punktezahl erforderlich ist. Nach Aufnahme einer Karte und ggf. erfolgter Meldung, Anlegen usw. ist als Letztes eine Karte in den Posso abzulegen. Nach erfolgtem Ablegen darf keine Karte mehr angelegt werden oder sonst irgendeine Handlung durchgeführt werden. Es ist darauf zu achten, dass die Karten im Posso genau übereinander liegen und sich völlig decken.

Schwarze Dreier und wilde Karten sind Stoppkarten. Sie lassen den Posso einfrieren, und zwar:

Eine schwarze Drei nur für den nächstfolgenden Spieler, der daher nur die oberste Karte des verdeckten Haufens aufnehmen kann.

Eine wilde Karte (wird nicht auf den Posso, sondern seitlich schräg unter den Posso gelegt) lässt den Posso für alle Spieler einschließlich des Sperrenden einfrieren, bis es einem Spieler möglich ist, mit Hilfe eines echten Paares in den Besitz des ganzen Possos einschließlich des Jokers oder der Zwei zu gelangen.

Voraussetzung für das Beenden ist das Vorhandensein eines Canastas. Selbst wenn ein Spieler durch Aus- und Anlegen die Möglichkeit hat, alle Karten aus der Hand zu geben, darf er es nicht, bevor nicht er oder sein Partner einen Canasta gebildet hat. In diesem Falle muss er stets wenigstens eine Karte in der Hand behalten und eine ablegen, selbst wenn er sich dadurch ein Paar zerreißt oder sogar an bereits ausgelegten Karten mit anlegen könnte.

Beabsichtigt ein Spieler zu beenden, muss er vorher, wenn er an der Reihe ist, seinen Partner um dessen Einwilligung bitten. Dieser kann sie verweigern, wenn er noch Karten in der Hand hat, die er beim nächsten Mal ab- oder bei den schon ausliegenden Karten anlegen kann, um dadurch ggf. noch einen weiteren Canasta zu bilden oder eine höhere Punktzahl in der Gesamtbewertung zu erreichen. Ausgemacht ist, wenn nach vorhergegangenem Aufnehmen einer Karte alle noch in der Hand befindlichen Karten aus- oder abgelegt werden können bzw. noch die letzte Karte in den Posso abgelegt werden kann. Beim Ausmachen ist es auch statthaft, 3 schwarze Dreier oder 2 schwarze Dreier mit einer wilden Karte abzulegen. Ist das Spiel beendet, gibt der nächste Spieler die Karten und die nächste Runde beginnt. Hat eine Partei in der Gesamtpunktwertung 5000 Punkte erreicht, so ist das Spiel abgeschlossen.

Bei der Punkteberechnung wird gemäß Abschnitt Bewertung der einzelnen Spielvorkommnisse zunächst für beide Parteien getrennt vorgegangen. Dann werden die Pluspunkte der ausgelegten Karten nach Abzug der Punktwerte der noch in der Hand der einzelnen Parteien befindlichen Karten gemäß Abschnitt Wert der einzelnen Spielkarten zusammengestellt und evtl. Strafpunkte in Anrechnung gebracht. Bei dieser Zusammenrechnung ist neben dem Punktwert des echten Canastas zu 500 Punkten und des unechten Canastas zu 300 Punkten auch noch der Wert der einzelnen Karten mitzuzählen, aus denen der Canasta zusammengesetzt ist. Ist ein Spiel beendet, bevor die Gegenpartei eine Meldung erstattet hat, jedoch rote Dreier auslegen konnte, zählt jede heraus gelegte Drei 100 Minus-Punkte, 4 rote Dreier 800 Minus-Punkte. Außerdem ist der Kartenwert jeder roten Drei noch zusätzlich mit 5 Minus-Punkten zu bewerten. Das Zusammenrechnen dieser Werte ergibt dann die Gesamtwertung.

### **237. Callabra (2-4 Spieler)**

Für Callabra benötigt man ein Spiel mit 52 Karten (das halbe Rommé-Blatt ohne Joker). Jeder Spieler erhält drei Karten. Danach werden die nächsten fünf Karten offen nebeneinander auf den Tisch gelegt. Vorhand, der Spieler links neben dem Geber, beginnt. Hat der Spieler einen Kartenwert auf der Hand, der auch auf dem Tisch liegt, so kann er die Tischkarte mit seiner Handkarte rauben und wie einen Stich einheimsen. Er raubt also beispielsweise mit einer Zehn eine beliebige andere Zehn auf dem Tisch, mit einer Dame eine Dame usw. Das Pfliffige daran: Man kann nicht nur gleichwertige Karten rauben, sondern auch mehrere, deren Wert zusammengerechnet dem Wert der Handkarte entspricht. Dabei zählen: Ass = 1, Zwei = 2 und so weiter bis Zehn = 10, Bube = 11, Dame = 12 und König = 13. Mit einem Buben kann man also auch eine Zehn und ein Ass ( $10 + 1 = 11$ ) oder eine Fünf, eine Drei, eine Zwei und ein Ass ( $5 + 3 + 2 + 1 = 11$ ) rauben. Liegt eine gleichwertige auf dem Tisch und zugleich eine Kombination, die zusammengerechnet dem Wert entspricht, so kann man beide rauben, mit einem König z.B. einen König und zugleich die Kombination Zehn-Ass-Zwei ( $10 + 1 + 2$ ), also vier Karten auf einmal. Wer nicht rauben kann, muss eine seiner Handkarten an die Tischkarten offen anlegen. Sind die drei Handkarten verspielt, so erhält jeder vom Reststapel drei weitere. Das wird wiederholt, bis alle Karten aufgebraucht sind. Bleiben zuletzt noch Karten auf dem Tisch liegen, so gehören sie dem Geber. Gewonnen hat derjenige, der zuerst 11 Punkte hat. Wer die meisten Karten (nicht Punkte) geraubt hat, erhält einen Punkt. Wer die Karo-Zehn geraubt hat, erhält ebenfalls einen Punkt. Der Raub der Pik-Zwei wird mit zwei Gutpunkten honoriert.

### **238. Bridge (4 Spieler)**

Bridge wird grundsätzlich mit einem 52er-Blatt gespielt.

**Kartenwerte:** Ass, König, Dame, Bube, Zehn (= Honneurs), Neun, Acht, Sieben, Sechs, Fünf, Vier, Drei, Zwei.

**Rangfolge der Farben:** Edel oder Majorfarben: 1. Pik (höchste Farbe), 2. Herz. Unedel oder Minorfarben: 3. Karo, 4. Kreuz.

**Jeweils zwei Spieler treten gegen die beiden anderen an.** Die Plätze der Spieler pflegt man nach den Himmelsrichtungen zu benennen. Diese Sitzfolge ist bindend. Da jeweils zwei Partner aufeinander angewiesen sind, also eine Art Kontrakt oder Vertrag miteinander abgeschlossen haben, nennt man diese Hauptform des Bridge auch Kontraktbridge zur Unterscheidung von älteren, heute kaum noch üblichen Spielarten des Bridge. Die Augenzahlen der Karten spielen beim Bridge keine Rolle. Es werden nur Stiche gewertet. Bei 13 Karten pro Spieler sind also insgesamt 13 Stiche möglich. Ein Spieler jeder Paarung sammelt die von ihm und seinem Partner gemachten Stiche und legt sie verdeckt so vor sich hin, dass die Stichzahl während des Spiels jederzeit nachgerechnet werden kann. Es herrscht Farbzwang, aber kein Trumpfzwang, d. h., die ausgespielte Farbe muss zugegeben bzw. nach Möglichkeit überstochen werden, man braucht aber nicht zu trumpfen, sondern kann eine beliebige Karte zugeben, wenn man die angespielte Farbe nicht besitzt. Dem Ausspielen geht das Bieten oder Reizen voraus. Für dieses Vorspiel gibt es zahlreiche Varianten. Beim Reizen sollte man nicht weiter gehen, als es das Blatt erlaubt, weil ein verlorenes Spiel (ein nicht erfüllter Kontrakt) dem Gegner erhebliche Vorteile bringt.

**Zählung der Stiche:** Es hat sich so eingebürgert, dass nicht mit Stichzahlen, sondern mit Trickzahlen operiert wird. Sechs Stiche nennt man ein Buch. Da erst der siebente Stich (von dreizehn möglichen) den Gewinn eines Spiels bedeutet, werden der Einfachheit halber nur die über das Buch hinausgehenden Stiche gereizt und gewertet:

- 1 Trick = 7 Stiche,
- 2 Tricks = 8 Stiche,
- 3 Tricks = 9 Stiche,
- 4 Tricks = 10 Stiche,
- 5 Tricks = 11 Stiche,
- 6 Tricks = 12 Stiche,
- 7 Tricks = 13 Stiche.

**Je nach der Trumpffarbe werden die Tricks verschieden hoch bewertet:** in Kreuz und Karo (Minorfarben) mit je 20 Punkten, in Pik und Herz (Majorfarben) mit je 30 Punkten. Bei einem Ohne-Trumpf-Spiel (abgekürzt ohne) zählt der erste Trick 40, alle weiteren nur je 30 Punkte. Wie der Grand beim Skat hat das Ohne-Spiel beim Bridge den höchsten Wert, liegt also beim Reizen über allen Farbenspielen.

**Partie und Robber:** Die Spieleinteilung geht von der Partie und vom Robber aus. Ziel jedes Paares ist es, möglichst bald einen Robber zu machen. Zu einem gewonnenen Robber gehören zwei gewonnene Partien. Eine Partie hat jene Partei gewonnen, die zuerst 100 Trickpunkte beisammen hat, und zwar entweder in einem oder in mehreren Spielen. Vier Tricks in Herz bringen beispielsweise 120 Punkte ( $4 \times 30$ ), vier Tricks in Karo dagegen nur 80 Punkte ( $4 \times 20$ ). Wenn eine Partei die erste Partie gewonnen und die Zweite verloren hat, muss sie in der dritten Partie siegen, wenn sie den Robber gewinnen will. Wurde ein Robber gewonnen, kann sofort ein Gegenrobber als Revanchespiel angehängt werden. Das Biete-Vorspiel ist beim Bridge von entscheidender Bedeutung. Wird zu hoch geboten, d. h., geht das Spiel für die Partei mit dem Höchstgebot verloren, wird auch der Kontraktpartner mit hineingerissen. Bleibt man dagegen mit seinem Gebot unter den Möglichkeiten seines Blattes, kann man die Initiative an seinen Gegner verlieren. Überdies werden bei Spielende nicht die tatsächlich erzielten, sondern nur die gereizten Tricks mit Auswirkung auf den Partiegewinn gutgeschrieben. Wer also drei Tricks gereizt und das Spiel mit fünf Tricks gewonnen hat, kann bei Spielschluss nur die gereizten drei Tricks geltend machen. Alle anderen Punkte stehen über dem Strich, sie gelten zwar bei der Ermittlung der Gewinnzahlung, nicht aber bei der Gewinnermittlung. Der Kartengeber beginnt mit dem Bieten. Es steht ihm frei, mit dem Mindestgebot (z.B. 1 Kreuz = 1 Trick in Kreuz = insgesamt 7 Stiche) anzufangen, das in der Regel von den Mitspielern überboten wird, oder gleich ein höheres Angebot zu machen. Im zweiten Fall liefert der Charakter des Gebots dem Partner des Bietenden gleich Anhaltspunkte für die Lagebeurteilung und das Mitbieten. Nach dem Kartengeber nennt der links neben ihm sitzende Spieler sein Gebot. Auf diese Weise wird reihum weitergeboten, bis schließlich drei Spieler auf das Gebot des vierten passen. Wer nicht wenigstens einen Trick (= 7 Stiche) erzielen kann, bietet nicht mit, sondern passt von vornherein. Wenn alle vier Spieler passen, wird zusammengeworfen und neu verteilt. Der Spieler mit dem Höchstgebot bestimmt die Trumpf-Farbe und spielt als Erster aus. Mit seinem Partner zusammen muss er mindestens die gereizte Trickzahl erreichen. In der Regel beurteilt man sein Blatt vor der Abgabe eines Angebotes danach, ob es a) genügend Karten einer langen Farbe enthält, die als Trumpf-Farbe infrage kommt, und b) so viele Figuren (Honneurs) aufweist, dass unabhängig von der gewählten Trumpf-Farbe genügend sichere Stiche zu erwarten sind. Welche Stiche von den Figurenkarten zu erwarten sind, lässt sich mit einiger Sicherheit erst nach längerer Bridge-Erfahrung beurteilen. Es gibt aber Systeme, die gute Anhaltspunkte liefern.

**Am besten durchdacht ist die Berechnungsweise Ely Culbertsons:**

- 2 Figurenstiche: Ass und König von gleicher Farbe.
- 1 1/2 Figurenstiche: Ass und Dame von gleicher Farbe.

- 1 Figurenstich: König und Dame (oder König, Bube, Zehn) von gleicher Farbe.
- 1/2 Figurenstich: besetzter König (König und beliebige andere Karte der gleichen Farbe) oder zwei besetzte Damen (zwei Damen und zwei beliebige farb- gleiche Karten) oder Dame + Bube + beliebige andere Karte der gleichen Farbe.
- 1/4 Figurenstich: Dame und beliebige andere Karte der gleichen Farbe oder Bube zusammen mit einer höheren Figur der gleichen Farbe oder eine einzige Karte einer Farbe oder gar keine Karte in einer Farbe. Der Viertelstich wird auch als 1 Pluswert bezeichnet.

Wenn man sein Blatt nach dem angegebenen Berechnungssystem überprüft, um sich schließlich für eine bestimmte Angebotshöhe zu entscheiden, darf man für jede vierte Karte einer Farbe zusätzlich 1/2 Stich, für die fünfte und jede weitere Karte je 1 ganzen Stich ansetzen, weil man ja davon ausgehen kann, dass man das Spiel übernehmen und dann die lange Farbe zur Trumpf-Farbe machen wird. Eine Farbe, in der man nicht mindestens 4 Karten, dabei einige Figuren, besitzt, lässt sich nicht zur Trumpffarbe machen. Entscheidung für ein Gebot: Der praktische Wert des Figurenstich-Überblicks besteht für den Anfänger darin, dass er sich an feste Regeln halten kann und bei der Abgabe seines Gebotes nicht auf gefühlsmäßige Entscheidungen angewiesen ist. Bei weniger als 2 1/2 Figurenstichen sollte man passen. Mit 2 1/2 Figurenstichen kann man 1 Trick bieten, wenn man eine lange Farbe besitzt, die sich als Trumpf-Farbe eignet. Wer ein Erstgebot von 2 abgeben will, muss in seiner Karte mehr Figurenstiche als Verluststiche haben. 3 oder 4 als Erstgebot (um den Gegner abzuschrecken) kann nur riskieren, wer eine lange, wiederholbare Farbe hält und sich nicht auf etwaige Stiche des Partners verlässt. Beim Überbieten muss man entweder eine höhere Trickzahl oder die gleiche Trickzahl in einer besseren Farbe ansagen. Je später man mit dem Bieten an die Reihe kommt, desto leichter kann man sich schon ein ungefähres Bild von den Blättern der Mitspieler machen.

**Bieten und Partnerschaft:** Die Reaktion auf ein Gebot des Partners muss man sich gut überlegen, um den Mitspieler nicht zu schädigen. Wenn z.B. der eine Spieler eines Paares 1 Pik geboten hat, wird der Mitspieler passen, wenn er nicht auf das Gebot eingehen kann. Ist er jedoch in dieser Farbe ebenfalls stark (hat er mindestens 1 Figurenstich), antwortet er „1 ohne“, hält also das Gebot. Besser ist es, wenn der Partner in einer höheren Farbe bieten kann. Ist der Partner jedoch in der gebotenen Farbe besonders stark oder besitzt er selbst mindestens 3 1/2 Figurenstiche, erhöht er sprunghaft in der vom Partner gemeldeten Farbe oder in seiner eigenen spielfähigen Farbe. Im zweiten Fall geht er um einen Trick höher, als sein Blatt eigentlich zulässt (zwingendes Gebot), und ermutigt seinen Partner auf diese Weise, weiterzubieten. Im Partnerschaftsverhältnis kommt es also beim Bieten darauf an, dass jeder der beiden Partner dem anderen durch sein Gebot die Stärken seines Blattes klarzumachen versucht. Schon beim Bieten versucht die stärkere Partei, auf ein Schlemm hinzuarbeiten. Man unterscheidet dabei:

**Klein-Schlemm:** Der Gegner darf nur einen Stich machen, d. h., die bietende Partei muss 6 Tricks ansagen.

**Groß-Schlemm:** Der Gegner darf überhaupt keinen Stich machen, d. h., die bietende Partei muss 7 Tricks ansagen.

Für Schlemm gibt es nur Zusatzpunkte, wenn Schlemm auch geboten wurde. Ein sich zufällig ergebendes Schlemm ist also nicht so viel wert wie ein angesagtes.

**Kontra und Re:** Ähnlich wie beim Skat kann die Gegenpartei auch beim Bridge kontrieren oder Kontra ansagen. Sie wird das tun, wenn sie glaubt, dass die spielende Partei die gebotene Trickzahl nicht erreichen kann. Ein Kontra-Spiel wird doppelt bewertet. Die Kontra-Ansage wird durch ein höheres Gebot oder durch eine Rekontra-Ansage (Re) wieder aufgehoben. Wenn ein Spieler kontriert hat, müssen die drei anderen in der Spielreihenfolge zum Kontragebot Stellung nehmen, d. h. entweder passen, rekontrieren oder höher bieten. Rekontra-Spiele werden doppelt so hoch bewertet wie Kontra-Spiele.

**Gefahrenzone:** Eine Partei, die bereits eine Partie gewonnen hat, muss sich also bemühen, diesen Vorsprung zu halten und auch den Robber zu gewinnen, befindet sich in der Gefahrenzone. Dieser Partei werden in einigen Fällen höhere Punktzahlen gutgeschrieben.

In der Regel verwendet man beim Bridge zwei Kartenpäckchen abwechselnd. Wer bei der Auslosung der Partner die höchste Karte gezogen hat, bestimmt, mit welchem Päckchen zuerst gespielt werden soll. Er überreicht es seinem linken Nachbarn zum Mischen, nimmt es zurück, mischt nochmals und lässt seinen rechten Nachbarn abheben. Dann gibt er reihum und einzeln jedem 13 Karten, die erst nach beendetem Geben aufgenommen und angesehen werden dürfen. Während des Gebens wird bereits das zweite Päckchen für das nächste Spiel gemischt. Nun beginnt der beschriebene Bietprozess. Der Spieler, der die am höchsten gereizte Farbe zuerst geboten hat, gilt als Alleinspieler, sein Partner als Strohmann, der sich nicht am Spiel beteiligt, sondern die Führung seiner Karte dem Alleinspieler abtritt. Nur in bestimmten, in den internationalen Regeln genau festgelegten Fällen darf der Strohmann protestieren oder seinen Partner auf Fehler aufmerksam machen. Sobald das Ausspielen begonnen hat,

legt der Strohmann seine Karten offen auf den Tisch. Der Alleinspieler bedient sich a) aus seinen eigenen Handkarten, b) aus den Tischkarten, d. h., er spielt aus seiner Handkarte aus, wenn er an der Reihe ist, und gibt aus dem Blatt des Strohmanns zu, wenn der Partner an der Reihe gewesen wäre.

**Für das Ausspielen sind folgende Verfahren und Ausdrücke wichtig:** Farben-spiel: Die am höchsten gereizte Farbe ist Trumpf.

**Ohne-Trumpf-Spiel:** Es gibt keinen Trumpf, der Alleinspieler muss die gebotene Stichzahl ohne Trumpfkarten machen.

**Impass (Schneiden):** So heißt der Versuch, einer Karte einen Stich zu sichern, die nicht die höchste der betreffenden Farbe im eigenen Blatt ist. In der Regel spielt der Alleinspieler eine niedrigere Karte der betreffenden Farbe aus, veranlasst damit den ersten Gegner, höher zu gehen, und sticht mit einer noch höheren Karte vom Tisch. Dieser Versuch, einen zusätzlichen Stich zu erzielen, geht natürlich nur gut aus, wenn der zweite Gegenspieler nicht überstechen kann.

**Decken:** Gibt einer der Gegenspieler beim Impass-Versuch eine sehr hohe, stehende Karte zu, spricht man vom Decken.

**Revoke:** So nennt man den Regelfehler, wenn einer der Spieler nicht Farbe bedient, sondern eine andere Farbe abwirft oder sogar trumpft, obwohl er noch über eine Karte der angespielten Farbe verfügt. Solange der Stich noch nicht eingezogen ist, kann die Revoke berichtigt werden. Im anderen Fall werden der schuldigen Partei für den ersten Verstoß 2 Stiche, für jeden weiteren 1 Stich abgezogen, insgesamt aber nicht mehr, als die betreffende Partei nach der Regelwidrigkeit noch gemacht hat.

**Wertungstabelle:** Plus- und Minuspunkte werden nach der internationalen Regel folgendermaßen bewertet:

| Stichpunkte                   | unkontriert | kontriert | rekontriert |
|-------------------------------|-------------|-----------|-------------|
| <b>Zählstiche:</b>            |             |           |             |
| Kreuz, Karo                   | 20          | 40        | 80          |
| Herz, Pik, ohne Trumpf        | 30          | 60        | 120         |
| weitere Stiche je ohne Trumpf | 40          | 80        | 160         |
| 1. Stich                      | 30          | 60        | 120         |
| <b>Überstiche:</b>            |             |           |             |
| 1. Partie:                    |             |           |             |
| Kreuz, Karo                   | 20          | 100       | 200         |
| Herz, Pik, ohne Trumpf        | 30          | 100       | 200         |
| <b>Gefahrenzone:</b>          |             |           |             |
| Kreuz, Karo                   | 20          | 200       | 400         |
| Herz, Pik, ohne Trumpf        | 30          | 200       | 400         |
| <b>Unterstiche:</b>           |             |           |             |
| 1. Partie:                    |             |           |             |
| Jeder Stich                   | 50          |           |             |
| der erste Unterstich          |             | 100       | 200         |
| jeder weitere Unterstich      |             | 200       | 400         |
| <b>Gefahrenzone:</b>          |             |           |             |
| Jeder Stich                   | 50          |           |             |
| der erste Unterstich          |             | 100       | 200         |
| jeder weitere Unterstich      |             | 200       | 400         |

| Prämienpunkte                                      | Punktezah |
|--|-----------|
| Klein-Schlemm geboten und gemacht:                 |           |
| 1. Partie  | 500       |
| Gefahrenzone                                       | 750       |
| Groß-Schlemm geboten und gemacht:                  |           |
| 1. Partie  | 1000      |
| Gefahrenzone                                       | 1500      |
| Figurenprämien:                                    |           |
| 4 Honneurs in einer Hand                           | 100       |
| 4 Honneurs in einer Hand                           | 100       |
| 4 Asse in einer Hand bei Ohne-Trumpf-Spiel         | 150       |
| Robber:  |           |
| in 2 Spielen                                       | 700       |
| in 3 Spielen                                       | 500       |
| nicht zu Ende gespielt (für Gewinner einer Partie) | 300       |

Gefahrenzone berührt die Punkte für Zählstiche nicht. 100 Stichpunkte machen eine Partie aus. Rekontrieren und Kontrieren wirkt sich auf Figuren-, Schlemm- oder Robber-Punktzahlen (Figuren-Prämien) nicht aus. Bei der Abrechnung führt jede Partei über die eigenen und gegnerischen Punkte Buch. Auf einem Zettel wird eine waagerechte und eine senkrechte Linie gezogen. Das linke Feld wird mit „Wir“ beschriftet, das rechte mit „Sie“. Über dem waagerechten Strich stehen die Gesamtpunkte, die für die Ermittlung des Partie-Gewinns nicht maßgebend sind. Unter dem Strich stehen lediglich die Trickpunkte, und zwar nur in Höhe des Gebots. Die Punktwerte über dem Strich werden für jede Partei addiert. In Höhe der Differenz muss der Verlierer an den Gewinner Zehntelcents oder auch Cents zahlen. Die Addition der Punktwerte unter dem Strich zeigt, wann eine Partie (= 100 Punkte) gewonnen wurde. Nach zwei (oder drei) Partien (= 1 Robber) wird abgerechnet und ausgezahlt. Jede Partie wird unter dem Strich gesondert abgerechnet. Überschüssige Punkte können also nicht auf die nächste Partie vorgetragen werden.

### 239. Quartett (3-6 Spieler)

Es wird mit 52 Karten gespielt und geht darum, möglichst viele Sätze von vier Karten mit gleichem Wert zu sammeln. Die Karten werden verdeckt an alle verteilt. Die Spieler sehen sich ihre Karten an, und der links vom Geber sitzende beginnt. Er lässt sich von einem Spieler seiner Wahl alle Karten eines bestimmten Wertes geben; z. B. alle Zehner. Der Spieler darf aber nur solche Karten verlangen, von denen er selbst mindestens eine besitzt: Wer nach Zehner fragt, muss selbst eine besitzen. Der Spieler, von dem die Karten verlangt werden, muss alle Karten mit diesem Wert abliefern. Es darf so lange nach Karten gefragt werden, wie man erfolgreich ist. Vierer-Sätze werden sofort vor sich abgelegt. Es gewinnt derjenige, der die meisten Sätze gesammelt hat.

### 240. Farbenjagd (4-6 Spieler)

Die Karten werden gemischt und dann einzeln verdeckt verteilt. Bei 4 Spielern wird mit 32 Karten, bei 5 Spielern mit 40 Karten (ohne Zwei, Drei, Vier) und bei 6 Spielern mit 48 Karten (ohne Zwei) gespielt. Der Spieler links vom Geber wählt eine Karte aus und legt sie offen mitten auf den Tisch. Im Uhrzeigersinn folgen die anderen, und jeder muss eine Karte derselben Farbe darauf legen. Können alle Spieler eine Karte der entsprechenden Farbe spielen, so wird dieser Stich aus dem Spiel genommen: Die Karten werden beiseite gelegt. Die nächste Runde wird mit dem Spieler fortgesetzt, der an der Reihe ist. Kann ein Spieler nicht Farbe bekennen, so muss er die bereits ausgespielten Karten an sich nehmen. Dann wählt er eine Karte aus seiner Hand und spielt aus, er beginnt damit die nächste Runde. Das Spiel endet, sobald der erste Spieler alle seine Karten los ist. Dieser Spieler gewinnt.

### 241. Bezique (2 Spieler)

Die beiden Spiele (2 x 32 Karten) werden gemischt und an jeden der beiden Spieler acht Karten wie folgt verteilt: Zuerst drei Karten für jeden, dann zwei und schließlich wieder drei Karten. Die siebzehnte Karte wird offen auf den Tisch gelegt, sie gibt die Trumpffarbe an, die restlichen Karten werden als Talon verdeckt daneben gelegt.

Es gelten folgende Kartenwerte:

Ass = 11, Zehn = 10, König = 4, Dame = 3, Bube = 2, Neun, Acht, Sieben jeweils = 0.

Die offene Trumpfkarte darf jederzeit gegen eine Trumpf-Sieben ausgetauscht werden. Dazu muss man nicht am Ausspielen sein. Da aber auch die Trumpf-Sieben zweimal vorkommt, ist es möglich, dass beide Spieler gleich nach dem Geben diese Karte haben. In diesem Fall hat der Geber das Vorrecht. Der Umtausch bringt nicht nur eine höhere Trumpfkarte ein, sondern auch eine Tauschprämie von 10 Punkte. Wird die Trumpf-Sieben gleich zu Beginn aufgedeckt, so erhält der Geber sofort Vorhand und ohne Umtausch die 10 Augen Prämie.

Vorhand spielt aus, der Geber gibt eine Karte dazu. Jeder Spieler versucht, möglichst viele Stiche mit vielen Augen zu bekommen. Solange der Talon nicht aufgebraucht ist, muss Farbe nicht bedient werden. Man kann also eine andere Farbe abwerfen, man kann aber auch mit einem Trumpf stechen. Nach jedem Stich zieht jeder Spieler eine Karte vom Talon, der Gewinner des Stichs zuerst. Ist der Talon aufgebraucht, muss Farbe bedient werden. Darüber hinaus ist man jetzt gezwungen, den Stich zu nehmen, also eine höhere Karte zu spielen. Hat man keine ranghöhere Karte der ausgespielten Farbe, so muss man Trumpf spielen (stechen). Wenn auch das nicht möglich ist, kann man eine Karte anderer Farbe abwerfen. Da jede Karte zweimal vorkommt, gilt die zuerst ausgespielte Karte höher als die nachgespielte. Wird zum Beispiel ein Kreuz-Ass ausgespielt, so kann man nicht mit dem zweiten Kreuz-Ass den Stich nehmen – man muss trumpfen.

Entscheidend für den Ausgang des Spiels sind meist die Melde-Prämien. Der Spieler, der als Gewinner eines Stichs am Ausspielen ist, kann – solange noch Karten im Talon liegen – folgende Meldungen ansagen:

|   |            |
|---|------------|
| Mariage ( Dame und König in einer Farbe)        | 20 Punkte  |
| Mariage in der Trumpffarbe                      | 40 Punkte  |
| 4 verschiedenfarbige Buben                      | 40 Punkte  |
| 4 verschiedenfarbige Damen                      | 60 Punkte  |
| 4 verschiedenfarbige Könige                     | 80 Punkte  |
| 4 verschiedenfarbige Ass                        | 100 Punkte |
| Einfache Familie (Ass, Zehn, König, Dame, Bube) | 100 Punkte |
| Trumpf-Familie                                  | 150 Punkte |
| Bezique (Pik-Dame, Karo-Bube)                   | 40 Punkte  |
| Doppel-Bezique (jeweils beide)                  | 300 Punkte |

Bei jedem Ausspielen darf immer nur eine Meldung abgegeben werden. Die gemeldeten Karten müssen vorgezeigt, aber nicht ausgespielt werden. Für den letzten Stich werden 10 zusätzliche Punkte gutgeschrieben. Nach Spielende werden zunächst die Punkte gezählt, die jeder Spieler in seinen Stichen hat, dann werden die Prämien aus den Meldungen dazugezählt. Der Spieler, der zuerst 1000 Punkte erreicht, gewinnt die Partie.

### 242. Yukon (3-4 Spieler)

Kartenwerte:

Pik-Bube = der große Yukon = 15 Punkte,

Bube = Yukon = 10 Punkte,

Zehn = 10 Punkte,

Ass = 5 Punkte,

König = 3 Punkte,

Dame = 2 Punkte.

Die vier Buben eines normalen Kartenspiels haben besondere Namen. Der Pik-Bube, der große Yukon, sticht alle anderen Yukons (Buben). Die Yukons stechen alle anderen Karten. Bei drei Spielern wird eine Zwei entfernt. Ziel des Spiels ist, Stiche zu machen und als Erster 250 Punkte zu erreichen. Jeder Spieler erhält 5 Karten, die restlichen Karten werden als Talon verdeckt auf den Tisch gelegt. Beim Spieler links vom Geber beginnend wird eine Karte offen ausgelegt und jeder andere muss, wenn möglich, eine Karte der gleichen Farbe ausspielen. Wer die Farbe nicht besitzt, muss einen Yukon spielen. Ist auch das nicht möglich, kann man eine Karte abwerfen. Den Stich erhält der Spieler, der die höchste Karte der geforderten Farbe oder einen Yukon gespielt hat. Wer einen Stich gewonnen hat, nimmt die oberste Karte des Talons auf, dann der Reihe nach die anderen. Der Gewinner des Stichs spielt dann die nächste Karte aus. Es wird so lange gespielt, bis der Talon aufgebraucht ist. Es werden die Punkte gezählt (pro Runde max. 125 Punkte). Sobald ein Spieler 250 Punkte erreicht hat, ist das Spiel beendet.

### 243. Die Jagd (1 Spieler)

Die Karten (1 Skatblatt) werden in 4 Reihen mit je 8 Karten offen ausgelegt. Der Spieler beginnt links oben und zählt: 7, 8, 9, 10, Bube, Dame, König, Ass. Stimmt eine der aufgezählten Werte mit dem Wert der Karte überein, so legt der Spieler diese beiseite. Das Ziel ist, alle Karten wegzulegen. Stellt man nach mehrmaligem Durchzählen fest, dass man keine Karte mehr aufnehmen kann, so geht die Patience nicht auf.

### 244. Russische Patience (1 Spieler)

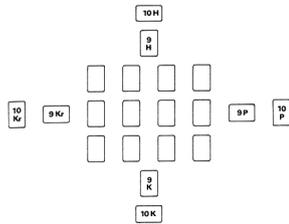
Alle Karten (2 Skatblätter) werden offen ausgelegt, und zwar in 9 senkrechten Reihen. Die Karten sollen sich dabei überlappen. Das erste beim Auslegen auftauchende Ass wird aus dem Spiel genommen. Das Ziel des Spiels ist, mit den Assen beginnend, 8 Stapel mit steigender Folge aufzubauen, d. h. Ass, Sieben, Acht, Neun, Zehn, Bube, Dame, König in einer Farbe. Nur wenn diese 8 Folgen gebildet werden können, geht die Patience auf. Nur die Karten können aufgenommen werden, die jeweils am unteren Ende der Reihe liegen. In einem Spielzug darf immer nur eine Karte gelegt werden; dabei muss man folgende Regeln beachten:

- Eine Karte darf nur an eine der beiden Nachbarreihen angelegt werden.
- Das geht nur, wenn die Karte einen geringeren Wert hat als die dort bereits am Ende liegende Karte.
- Die Karte muss schwarz sein, wenn die bisherige Endkarte rot war und umgekehrt.
- Ass am Ende einer Reihe werden herausgenommen; das gleiche gilt für Karten, die zum Aufbau einer Folge gebraucht werden können.
- Gelingt es, eine Reihe aufzulösen, so kann man in einem der nächsten Spielzüge eine beliebige Karte auf diesen Platz legen, möglichst eine, die man weder an eine Reihe an- noch auf einem Stapel ablegen kann.

### 245. Der Schild (1 Spieler)

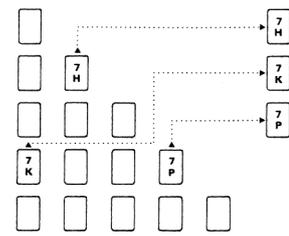
Vor dem Mischen werden aus einem 52er-Blatt die Neuner und die Zehner herausgenommen und auf den Tisch gelegt (siehe Abbildung). Der Raum zwischen den Karten muss später 12 Karten fassen. Die restlichen Karten werden gemischt. Ziel dieser Patience ist, auf Neun und Zehn eine springende, fallende Folge aufzubauen, d. h. auf die Neun die Sieben, Fünf, Drei und das Ass, auf

die Zehn die Acht, Sechs, Vier und Zwei. Die Farbe der abgelegten Karten muss mit der Farbe der untersten Karte (Neun oder Zehn) übereinstimmen. Die 12 Bildkarten werden in das Mittelfeld gelegt. Vom Talon werden 3 Karten aufgenommen und neben die Auslage gelegt. Sie bilden die 3 Hilfskarten. Ist unter den aufgelegten Hilfskarten ein Bild, so wird es gleich in die Mitte gelegt; ist darunter eine Karte, die bereits auf einen Stapel der Neunen oder Zehnen passt, so wird sie sofort auf den Stapel gelegt. Die frei gewordenen Plätze werden wieder durch Karten vom Talon besetzt und, falls sich wieder eine brauchbare Karte darunter befindet, angelegt. Sind die 3 Hilfsplätze belegt, so darf auf ihnen eine springende Folge mit steigender Tendenz aufgebaut werden, z.B. Ass, Drei, Fünf. Kann die aufgedeckte Karte nirgends untergebracht werden, so wird sie auf dem Stoß abgelegt. Ist der Talon aufgebraucht, wird der Ablagestoß umgedreht und nun zum Talon. Dieser wird ein weiteres Mal durchgegangen. Die Patience ist aufgegangen, wenn zum Schluss das Bild rechts entstanden ist. Sie ist ungelöst, wenn Karten im Stoß und auf den drei Hilfsplätzen liegen geblieben sind.



### 246. Die Treppe (1 Spieler)

Der Spieler mischt und legt 15 Karten nach dem Muster (siehe Abbildung) aus. Es wird mit einem 52er-Blatt gespielt. Der Rest der Karten bleibt als Talon liegen. Das Ziel dieser Patience ist, die Karten in vier Reihen aufzubauen, die steigen und in sich in der Farbe übereinstimmen. Wenn z.B. eine Herzreihe bei Sieben beginnt, müsste sie wieder bei der Sechs enden. Nachdem die 15 Karten ausgelegt sind, wird geprüft, welcher Wert am häufigsten vorkommt. Es müssen mindestens 2 Karten eines Wertes vorhanden sein, besser 3. Diese werden herausgenommen und bilden den Beginn der aufsteigenden Reihen. Ihre Plätze werden durch Karten vom Talon wieder besetzt. Können danach aus der Auslage weitere Karten entnommen und an die vorhandenen Reihen angelegt werden bzw. liegt jetzt noch eine weitere Karte des Grundwertes aus, so werden diese auch aus der Auslage genommen und angelegt. Ihre Plätze werden wieder durch Karten aus dem Talon besetzt. Dieser Vorgang wird so lange fortgesetzt, bis keine Karte mehr aus der Auslage entnommen werden kann. Es dürfen dann Karten in der Treppe verlegt werden. Frei, also beweglich, sind nur die rechten Randkarten. Sie dürfen an andere Randkarten angelegt werden, wenn sie in abnehmender Folge an diese anschließen. Die Kartenfarbe spielt hierbei keine Rolle. Werden dadurch Plätze in der ursprünglichen Treppe frei, so werden diese wieder durch Karten aus dem Talon besetzt. Kann eine freigewordene Karte an die Reihen angelegt werden, so sollte man das tun. Ist ein weiteres Umlegen nicht mehr möglich, so wird eine Karte des Talons aufgedeckt. Lässt sich diese Karte an eine Reihe anlegen, so ist dieses erlaubt. Lässt sie sich an eine Treppe anlegen, so ist auch das möglich. Wenn beides nicht geht, wird die Karte offen auf den Ablagestoß gelegt. Im weiteren Verlauf des Spiels muss man nun versuchen, durch geschicktes Umgruppieren die benötigten Karten freizubekommen, wenn nicht anders möglich mit Hilfe von weiteren Karten des Talons. Kann man nach Anlegen einer Karte des Talons oder nach einer Umgruppierung die oberste Karte des Ablagestoßes irgendwo anlegen, so ist das erlaubt. Kommt man in der Treppe nur durch Teilen einer entstandenen Folge an eine bestimmte Karte heran, so ist das dann möglich, wenn der aufgenommene Teil an einer anderen Treppenstufe angelegt werden kann. Das ist die einzige Möglichkeit, mehrere Karten auf einmal zu legen. Gelingt es, eine Treppe ganz zu räumen, so kann hier im nächsten Spielzug eine beliebige Karte hingelegt werden. Es kann auch eine komplette Folge sein. Die Patience geht auf, wenn zum Schluss alle Karten in den vier steigenden Reihen liegen.



### 247. Farbe oder Wert (2 Spieler)

Man spielt mit einem normalen Skatblatt und jeder Spieler benötigt zusätzlich dieselbe Anzahl an Chips. Ziel des Spiels ist es, den Wert oder die Farbe von verdeckten Karten richtig zu erraten, um in den Besitz von möglichst vielen Chips zu kommen. Zunächst werden die Chips 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 gleich rot, und Kreuz gleich schwarz). Hat A richtig getippt, bekommt er von B einen Chip. 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 Zehleinheit, 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, Ass, 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 vier Chips. Ansonsten wird genauso gespielt, wie beim Farbenraten: Richtig getippte Karten werden entfernt, nicht erratene Karten werden verdeckt an ihren alten (!) Platz zurückgelegt. Man spielt solange, bis alle Karten eines Spielers vom Gegenspieler erraten wurden. Wer zu diesem Zeitpunkt am meisten Chips besitzt, hat das Spiel gewonnen.

### 248. Letzter Stich (3-4 Spieler)

Ein Spiel, bei dem man vorausdenken muss. Es werden ein Skatblatt und für jeden Spieler fünf Chips benötigt. Wenn man zu dritt spielt, müssen die Siebener und Achter 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 Chips. Nun verteilt der Geber, nachdem er gut gemischt hat, an jeden Spieler vier Karten und anschließend noch einmal vier, so dass zum Schluss jeder Spieler acht 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 sind folgende: Ass (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 einen Chip in den Pott zahlen. Einzige Ausnahme: Ein Spieler macht einen Durchmarsch, d. h. er macht alle acht Stiche. In diesem Fall bekommt er aus dem Pott zwei Chips. Wenn einer keine Chips mehr hat, ist das Spiel aus. Wer zu diesem Zeitpunkt die meisten Chips besitzt, ist der Gewinner.

### 249. Schwarze Sau (3-6 Spieler)

Wer muss den Sauhaufen nehmen? Man braucht dazu ein Skatblatt und für jeden Spieler die gleiche Anzahl Chips. Es geht darum, seine Karten so schnell wie möglich auf dem Sauhaufen abzulegen, um dann von den anderen Spielern Chips zu kassieren. Als Erstes werden die vorhandenen Chips 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 (= Kreuz-Ass) 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 Zehn, so muss er auch eine Zehn ausspielen, und er darf zusätzlich noch eine beliebige Karte oben drauflegen. Natürlich findet nicht jeder in seinen Karten eine passende zum Ablegen. Wer also an der Reihe ist und nichts ablegen kann, der muss den ganzen Sauhaufen nehmen und darf nur die schwarze Sau liegen lassen. Darauf legt er gleich wieder eine beliebige Karte oben auf. So wird reihum weitergespielt – so flink wie möglich! Wer als Erster seine gesamten Karten losgeworden ist, ist der Gewinner des Spiels. Er erhält von jedem Spieler so viele Chips, wie dieser noch Karten auf der Hand hat. Wer keine Chips mehr besitzt, scheidet aus.

### 250. Zwölf gewinnt (3-7 Spieler)

Wer kommt der Zwölf am nächsten? Man braucht ein Skatblatt und Chips. Bei diesem Spiel geht es darum, mit beliebig vielen Karten zwölf Augen zu erreichen, aber nicht zu überschreiten. Vor Beginn des Spiels erhält jeder Spieler die gleiche Menge Chips. 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 Zwölf zu kommen, sie aber nicht zu überschreiten.

Die einzelnen Karten haben folgende Punktwerte:

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

Hat also jemand als Erstes ein Ass 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 Ass würde er die Zwölf überschreiten. Die Karten werden vom Spieler immer solange 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 zwei Chips 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 einen Chip bezahlen. Wenn ein Spieler mehr Augen als der Bankhalter auf der Hand hat, erhält er vom Bankhalter einen Chip. Ist das Ausbezahlen beendet, wird der nächste Spieler neuer Bankhalter. So wandert die Bank im Laufe des Spiels von einem Spieler zum anderen. Es gewinnt derjenige, der nach einer vereinbarten Anzahl von Spielrunden die meisten Chips besitzt. Wichtig ist, dass alle Spieler gleich oft Bankhalter waren.

### 251. Offiziers-Skat (2 Spieler)

Skat – etwas vereinfacht. Man benötigt ein Skatblatt und für beide Spieler die gleiche Anzahl von Chips. Ziel der beiden Spieler ist es, mindestens 61 Punkte durch Stechen zu erreichen. Als Erstes werden die Chips gleichmäßig an beide Spieler verteilt. Die Karten werden gut gemischt, der Geber teilt dem Ausspieler acht Karten zu, die dieser in zwei Reihen verdeckt vor sich hinlegt. Dann nimmt der Geber die nächsten acht Karten vom Talon und legt sie ebenfalls verdeckt vor sich hin. Dies wird noch einmal wiederholt, jedoch werden die nächsten je acht Karten offen auf die anderen je acht Karten gelegt. 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 ist der Kreuz-Bube, dann folgen Pik-Bube, Herz-Bube und Karo-Bube. Dann käme das Trumpf-Ass, 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 muss, muss man die Punktwerte der einzelnen Karten nach folgenden Werten addieren:

Ass = 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 zwei 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 darunter liegende 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 fünf Chips ausgezahlt. Hat der Verlierer 30 oder weniger Punkte, ist er Schneider und muss zehn Chips zahlen. Wer gar keinen Stich macht, ist schwarz und zahlt 15 Chips an den Gewinner. Bei 60 Punkten gewinnt der Spieler, der den letzten Stich gemacht hat. Man spielt eine vorher vereinbarte Anzahl von Spielen. Wer zum Schluss die meisten Chips hat, ist Gesamtsieger.

### 252. Alle Acht (3-4 Spieler)

Auf die richtige Farbe kommt es an! Man braucht ein Skatblatt und für jeden Spieler die gleiche Anzahl Chips. Jeder Spieler versucht, so schnell wie möglich alle acht Karten einer Farbe zu bekommen. Als Erstes werden die vorhandenen Chips so an alle Spieler verteilt, dass jeder die gleiche Anzahl Chips bekommt. Dann werden die 32 Karten reihum einzeln und verdeckt an die vier Spieler verteilt, so dass zum Schluss jeder acht Karten in der Hand hält. Spielt man nun zu dritt, müssen vor dem Mischen und Ausgeben die acht Karten der Farbe Pik entfernt werden. Wenn jeder seine acht 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 Spiels 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 dem 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 acht 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 Chips, wie jeder Einzelne Karten hat, die nicht zu seiner Sammelfarbe passen. Man spielt eine vorher vereinbarte Anzahl von Spielen. Wer danach die meisten Zählleinheiten besitzt, ist der Gesamtsieger. Sollten einem Spieler die Chips ausgehen, muss er ausscheiden.

### 253. Bettelmann (2 Spieler)

Auf das Glück kommt es an! Man spielt mit normalen Skatkarten. Es geht darum, mit den eigenen Karten die Karten des Gegenspielers zu stechen, um nach und nach sämtliche Karten in seinen Besitz zu bekommen. Die 32 Karten werden gut gemischt und einzeln ausgeteilt. 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:

Ass (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 vier Karten. Sind die ersten 16 Karten durchgespielt, macht jeder mit den Karten seiner Stiche weiter. Wer alle 32 Karten in seinen Besitz gebracht hat, ist der Gewinner des Spiels. Sein Gegenüber ist Bettelmann und hat verloren.

### 254. Hindernislauf (3-6 Spieler)

Wer erreicht als Erster das Ziel? Man benötigt ein Skatblatt und Chips. Ziel des Spiels ist es, Karten in beliebiger Reihenfolge abzulegen, dabei aber bestimmte Hindernisse zu überwinden und als Erster ins Ziel zu kommen. Die Karten werden gemischt und gleichmäßig an alle verteilt. Evtl. übrig gebliebene 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:

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

Die Damen spielen beim Hindernislauf die Rolle eines 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 Punktzahlen genau trifft, erhält zur Belohnung von jedem Mitspieler einen Chip. Überschreitet aber ein Spieler als Erster eines dieser Hindernisse, muss er an jeden Mitspieler 2 Chips abgeben. Wer als Erster 120 Punkte überschreitet, erhält von jedem zwei Chips. Besonders verzwickt ist das Spiel bei den Marken 99 und 100.

Beispiel: Die Gesamtpunktzahl ist auf 98 gestiegen. Wer nun an der Reihe ist, muss ein Ass 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 Zählleinheit 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 Zählleinheiten 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. Sieger des Hindernisrennens wird der Spieler, der als Erster das Endziel von 120 erreicht oder überschreitet.

### 255. Skat (3-4 Spieler)

Man braucht bei diesem beliebten und bekannten Spiel die 32 Skat-Karten. Die Kartenwerte in jeder Farbe sind:

Ass = 11, Bube = 2, 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 Spielern muss der jeweilige Kartengeber aussetzen. Er ist jedoch am Gewinn oder Verlust beteiligt.

Ziel des Spiels: Der Alleinspieler muss 61 Augen in seinen Stichen haben, dann ist er Sieger. Ausnahme: Nullspiele. Das Spiel:

- 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, Pik = 11, Herz = 10, Karo = 9,  
Grand (Großspiel) = 24, Grand ouvert = 36

Die Nullspiele haben unveränderliche Spielwerte: Null = 23,  
Null Handspiel = 35, Null ouvert = 46, Null ouvert Hand = 59

- 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 Pik-Bube), so spielt er mit zweien, hat er aber den Herz- oder Karo-Buben, so spielt er ohne zwei. Die Bezeichnung mit oder ohne ist gleichrangig für die Berechnung des Spielwertes.

#### Beispiel:

Mit vieren, gespielt 5, ohne vier, gespielt 5. Mit dreien, gespielt 4, ohne drei, gespielt 4. Mit zweien, gespielt 3, ohne zwei, gespielt 3. Mit einem, gespielt 2, ohne einen, gespielt 2.

Die Zahl der Spitzentrümpfe wird beim Reizen um einen Punkt erhöht, ob sie in einer Hand vorhanden sind oder nicht. Diese Spielzahl wird mit dem Grundwert der Karte multipliziert, die zum Trumpf erhoben wurde.

Bei Kreuz: Mit zwei, gespielt 3 = 3 x 12 = Spielwert 36.

Bei Pik als Trumpffarbe: Mit zwei, gespielt 3 = 3 x 11 = Spielwert 33.

Bei Herz = 30.

Bei Karo = 27.

Das Reizen beginnt immer mit dem niedrigsten Spielwert: Mit oder ohne einen, gespielt 2 x Karo (9) = 18. Dadurch ist der Gegner nicht genau über die tatsächliche Stärke des Blattes informiert.

**Tipp:** Wenn Sie bessere Karten haben, können Sie höher reizen. Sie sollten jedoch auch bei einem günstigen Blatt mit 18 beginnen – um sich nicht selbst zu überreizen – um zu beobachten, was der Gegner riskiert. Fahren Sie erst dann langsam mit dem Reizen fort. Vorhand wird von Mittelhand gereizt, bis dieser passt. Dann reizt Hinterhand den Spieler, der beim Reizen übrig geblieben ist. Jeder Spieler kann durch ein höheres Gebot überboten werden. Bei zwei gleichwertigen Spielen hat der Erstbietende das Vorrecht. Alleinspieler wird, wer ein Spiel mit dem höchsten Zählwert ansagt. Er erklärt, ob er ein Handspiel oder ein Guckspiel machen will.

**Handspiele:** Der Alleinspieler nimmt den Skat nicht auf, er spielt nur aus der Hand, zählt aber am Schluss den Augenwert des Skats seinem Spiel zu. Es gibt folgende 7 Gewinnstufen:

- 1) Spiel aus der Hand
- 2) Spiel einfach gewonnen (oder verloren)
- 3) Spiel mit Schneider gewonnen (oder verloren)
- 4) Spiel mit Schneider angesagt, gewonnen (oder verloren)
- 5) Spiel mit Schwarz gewonnen (oder verloren)
- 6) Spiel mit Schwarz angesagt, gewonnen (oder verloren)
- 7) Spiel offen gewonnen (oder verloren)

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

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

#### Es gibt 3 Gewinnstufen:

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

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

Farbspiel – Grandspiel – Nullspiel.

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

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

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

**Nullspiel:** Die Grundwerte zählen nicht, es zählen nur die Stiche. Der Alleinspieler darf keinen Stich erhalten, wenn er gewinnen will.

**Kartenrangordnung:** Ass, König, Dame, Bube, Zehn, Neun, Acht, Sieben.

#### Die Punktebewertung: Guckspiel Handspiel

|                |   |   |
|----------------|---|---|
| Spiel einfach  | 1 | 2 |
| Schneider      | 2 | 3 |
| Schneider ang. | – | 4 |
| Schwarz        | 3 | 5 |
| Schwarz ang.   | – | 6 |
| offen          | – | 7 |

**Wertpunkte:** Null = 23, Null ouvert = 46, Null Hand = 35, Null ouvert Hand = 59 (ouvert = französisch für offen)

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

#### Tipps:

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

#### Grundregeln:

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

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

**Abrechnung:** Einer der Spieler übernimmt das Anschreiben der Gewinn- und Verlustpunkte. Jedes Spiel wird mit dem endgültigen Wert eingetragen, auch wenn es nicht mit dem gereizten Wert übereinstimmt. Dabei wird laufend zugezählt oder abgezogen. Beim gewonnenen Spiel wird die Punktzahl zur vorigen Zahl addiert, bei verlorenem Spiel wird sie von der vorigen Zahl abgezogen oder bei Beginn als Minuswert hingeschrieben. Wichtig für den Alleinspieler ist nicht die erzielte Augenzahl seiner Stiche, sondern die errechnete Spielwertzahl mit den angesagten und nicht angesagten Spielen und den Steigerungen (Handspiel, Schneider, Schwarz usw.). Verlorene Handspiele werden als einfacher Minuswert gezählt, verlorene Guckspiele werden doppelt minus bewertet. Am Spielende werden für jeden Mitspieler die Endzahlen errechnet. Jede Endzahl wird mit der Zahl der Spieler (3) multipliziert. Diese Zahl wird aufgeschrieben. Darunter schreibt man den Spielsatz. Von den positiven 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.

## 256. Deutscher Schafkopf (4 Spieler)

Für dieses beliebte Kartenspiel benötigt man die 32 Skatkarten.

#### Kartenwerte:

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

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

**Ziel des Spiels:** Wer Trumpf meldet, muss zusammen mit seinem Partner mindestens 61 Augen erreichen.

**Spielvorbereitung und Spielverlauf:** Für eine Spielrunde werden jeweils 2 Parteien durch das Los bestimmt. Alle Teilnehmer ziehen vom verdeckt aufgefächerten Kartenpack eine Karte. Die Besitzer der höchsten spielen gegen die Inhaber der niedrigsten Karten. Jeder Spieler bekommt 2 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 und 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 so genanntes Zwangspiel und wird anders berechnet. Der Besitzer der Trumpfkarte spielt als Erster aus. Es herrscht Farb- und Stichzwang. Es muss Farbe bedient oder getrumpft werden. Wer beides nicht kann, darf beliebig abwerfen.

**Abrechnung:** Gewonnene oder 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 Zwangspiel 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 Schafsköpfe addiert. Jede Partei muss möglichst viele Schafsköpfe einbringen.

**Ende des Spiels:** Wer bei Spielende die meisten Schafsköpfe vorweist, ist Sieger. Er erhält den gesamten Einsatz, der vor Spielbeginn für jeden Schafkopf vereinbart wurde, in Chips ausbezahlt.

## 257. Wendischer Schafkopf (4 Spieler)

Man spielt mit den 32 Skatkarten.

**Kartenwerte:**

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

**Trümpfe:**

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

**Ziel des Spiels:** 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:

- 1) 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-Ass geht mit.“ oder „Ich nehme das Kreuz-Ass 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.

**Tipps:**

- 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 aus.

**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 Chips. 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 Spiels, 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.

**Tipps:**

- Behalten Sie eine genaue Übersicht darüber, wie Sie immer im Auge behalten, dass Sie gemeinsam mit Ihrem Partner einen möglichst fetten Stich einbringen.
- Haben Sie ein Ass-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 welcheASSE noch im Spiel sind.

**Abrechnung:** Vor dem Spiel zahlt jeder Teilnehmer einen vereinbarten Betrag (z. B. 10 Chips) in die Kasse. Jeder Gewinn wird sofort ausbezahlt. Eine Partie geht so lange, bis die Kasse leer ist.

**Ende des Spiels:** Wer mindestens 61 Augen in seinen Stichen eingebracht hat, hat gewonnen. Der doppelte Spielsatz wird ausgezahlt, 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 Spielers. Bei Solo-Schneider wird der doppelte Betrag berechnet, bei Solo-Schwarz der dreifache. Der Solo-Gewinner bekommt bei Schneider pro Spieler 30 Chips und muss bei Verlust im Schneider jedem Gegner 30 Chips ausbezahlen. Ein Solospiel ist daher gut zu überlegen.

## 258. Wendischer Schafkopf zu zweit (2 Spieler)

Die Spieler spielen mit den 32 Skatkarten. Jeder Spieler bekommt 2 x 4 = 8 Karten. Sie kommen unangesehen in zwei Reihen zu je vier Karten auf den Tisch vor den Spieler. Ein zweites Mal werden 2 x 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. Man spielt aus der gemeinsamen Kasse. In diese zahlt jeder vor Beginn des Spiels den vereinbarten Einsatz in Chips. 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.

## 259. Quartett Nr. 2 (3-4 Spieler)

Bei diesem bekannten und beliebten Spiel geht es darum, möglichst viele Quartette zu sammeln. Die 32 Skat-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 usw.). 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.

## Tüfteleien (Gedankenspiele für 1 Person)

Die Lösungen finden Sie am Ende dieser Spieleanleitung.

### 260. Der Rösselsprung

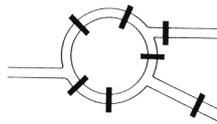
Mit diesem Schachproblem haben sich bereits große Geister, so z.B. der Mathematiker Leonhard Euler (1707-1783), beschäftigt. Die Aufgabe ist, mit einem Pferd auf dem Schachbrett jedes Feld einmal, aber auch nur einmal zu betreten. Der Startpunkt ist nicht festgelegt. Zur Übung sei empfohlen, nur die eine Hälfte des Spielfeldes zu benutzen. Wählt man das Startfeld geschickt, so kann man in einem weiteren Zug die andere Hälfte des Brettes betreten und auch diese in 32 Zügen abdecken.

### 261. Schachpuzzle

Auf einem Schachbrett sollen 8 Damen, 8 Türme, 14 Läufer und 21 Pferde aufgestellt werden, und zwar so, dass sie nie eine Figur der eigenen Art schlagen können. Bedacht werden muss, dass Dame, Läufer und Turm sich auch dann bedrohen, wenn zwischen ihnen Figuren einer anderen Art stehen. Stehen z.B. zwei Türme so, dass sie einander schlagen können, so heben Läufer, Springer oder Dame, die dazwischen stehen, diese Schlagmöglichkeit nicht auf.

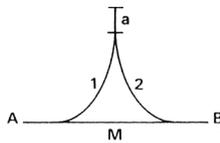
### 262. Das Euler'sche Brückenproblem

Zur Zeit Eulers (Leonhard Euler, 1707-1783, Schweizer Mathematiker und Physiker) stritt man sich in Königsberg über die Frage, ob alle aus der Skizze ersichtlichen Brücken in einer ununterbrochenen Linie benutzt werden könnten. Dabei war nicht gestattet, eine oder mehrere Brücken mehrmals zu benutzen. Geht es und wenn ja, wie?



### 263. Für Eisenbahner

Auf einem Streckenabschnitt stehen auf der Kurve 1 der Waggon I, auf der Kurve 2 der Waggon II. Die Lokomotive steht auf der Strecke A-B und soll die Waggons austauschen, d. h., Waggon I soll nach Kurve 2 und Waggon II nach Kurve 1 rangiert werden. Auf den Streckenabschnitt A passt nur ein Waggon, nicht aber die Lokomotive. Wie schafft der Lokführer den Austausch?



### 264. Von Ziegen, Kohlköpfen und eifersüchtigen Ehemännern

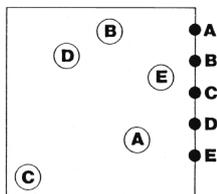
Ein Fährmann soll einen Wolf, eine Ziege und einen Kohlkopf über den Fluss bringen. Sein Boot kann aber immer nur einen der drei transportieren. Da nun der Wolf die Ziege fressen würde und die Ziege gern dem Kohlkopf zu Leibe rücken möchte, muss sich der Fährmann einfallen lassen, wie er die 3 heil auf die andere Seite bekommt, ohne dass sich 2 am Ufer verspeisen, während er mit dem Dritten unterwegs ist! Zum Glück frisst der Wolf keinen Kohl. Der Fährmann hat zwei Möglichkeiten, das Problem zu bewältigen, welche?

Etwas schwerer haben es drei eifersüchtige Ehemänner, die mit ihren angehaubten Damen von Hamburg-Blankenese nach Buxtehude wollen. Sie müssen mit einem kleinen Boot, das nur zwei Personen fasst, die Elbe überqueren. Der Fährmann macht blau, und da die Männer so misstrauisch sind, darf nie eine Frau ohne ihren Mann in Gesellschaft eines anderen Mannes sein. Wie kommen die sechs unbeschadet nach Buxtehude?

Zwei Hinweise: 1. Die Damen können auch rudern und 2. versuche man es erst einmal mit 2 Ehepaaren.

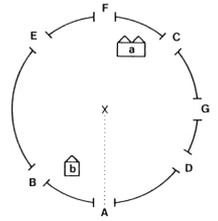
### 265. Die Straßenplaner

Es wurde beschlossen, die Städte A, B, C und E mit einem Autobahnanschluss zu versehen, natürlich kreuzungsfrei. Von den Punkten A-E nehmen die Autobahnen ihren Start, wobei Autobahn A in der Stadt A, die Autobahn B in der Stadt B enden soll usw. Wie müssen die Straßen geführt werden? Die eingrenzende Linie darf von keiner Straße geschnitten werden!



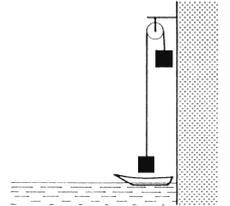
### 266. Für Kriminalisten

Ein Mann verlässt um Mitternacht seinen Freund, um nach Hause zu gehen. Am nächsten Morgen wird er tot an der mit einem Kreuz gekennzeichneten Stelle gefunden. Er hat durch das Tor A sein Grundstück betreten. Es lassen sich noch weitere Fußspuren feststellen. Sein Sohn hat durch B das Grundstück betreten und ist in das Haus (a) seines Vaters gegangen. Zeugen bestätigen, dass er um 11 Uhr bereits im Bett lag. Durch das Tor C betrat der Mieter des kleinen Gartenhauses (b) das Grundstück und ging in seine Wohnung. Eine unbekannte Person hat das Grundstück durch das Tor D betreten und an der Stelle E wieder verlassen. Ein zweites unbekanntes Wesen ist durch F nach G gegangen. Merkwürdig ist, dass sich die Fußspuren der verschiedenen Personen nirgendwo kreuzen. Wer war der Mörder?



### 267. Kaufmannssorgen

Ein Hamburger Kaufmann sitzt mit seinem Kompagnon im obersten Stockwerk seines Speichers. Unten im Kanal liegt das Boot, mit dem sie wegfahren wollen. Sie können den Speicher nur über den Kran verlassen, einer Rolle, über die ein Seil führt, an dem zwei Körbe an beiden Enden befestigt sind. Dieser Aufzug funktioniert nur dann, wenn der Gewichtsunterschied zwischen den beiden Körben nicht größer als 15 kg ist. Jeder Korb ist groß genug, um alle zu transportierenden Güter zu fassen. Der Kaufmann wiegt 105 kg, der Kompagnon 45 kg und die beiden Pakete, die sie mitnehmen wollen, 30 kg und 15 kg. Wie schaffen es die beiden „Pfeffersäcke“, mit ihrer Ware sicher in das Boot zu gelangen?



### 268. Wer zahlt die Zeche?

Es sitzen 12 Leute in einer Kneipe und streiten sich, wer die Zeche zahlen soll. Der Wirt kommt und setzt sich dazu. Einer schlägt vor abzuzählen. Derjenige, der übrig bleibt, soll die Zeche zahlen. Man zählt immer bis 7; der Siebte ist aus dem Schneider, d. h., er scheidet jeweils aus, muss also dann nicht zahlen. Bei wem müssen die Zecher anfangen zu zählen, wenn der Wirt der Dumme sein soll?

### 269. Drückeberger

30 Kinder sind auf einer Klassenreise; wie müssen sich die 15 Mädchen vor dem Abzählen aufstellen, wenn jeder Neunte zum Küchendienst abgestellt werden soll und die Mädchen diese ehrenvolle Aufgabe den 15 Jungen überlassen wollen?

### 270. Die Eisbären

Die Aufgabe besteht darin, herauszufinden, wie viele Eisbären um ein Loch in der Eisdecke sitzen. Kennt man die verblüffende Lösung, dann kann man die Aufgabe sehr erfolgreich anderen Leuten vorlegen. Bevor man aber andere mit dem Problem konfrontiert, muss man es erst einmal selbst gelöst haben! Man braucht 3 Würfel. Aus den Augenzahlen der Würfel lässt sich ablesen, wie viele Eisbären um das Loch sitzen. Hier als Beispiel einige Zahlen und die Antworten für die jeweiligen Kombinationen, die einem des Rätsels Lösung näher bringen sollen.

Ein Tipp: Es können maximal 12 Eisbären um das Loch sitzen.

| Augenzahlen der 3 Würfel: |               |
|---------------------------|---------------|
|                           | = 4 Eisbären  |
|                           | = keiner      |
|                           | = 4 Eisbären  |
|                           | = keiner      |
|                           | = 8 Eisbären  |
|                           | = 6 Eisbären  |
|                           | = 2 Eisbären  |
|                           | = 10 Eisbären |

### 271. Leo Schlaumeier

Eine Gesellschaft von 18 Studenten hat in einem Restaurant gut getafelt, 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!

### 272. Die kaputte 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 stehen bleibt. 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?

### 273. 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?

## Schreib- und Zeichenspiele

### 274. Die gefüllte Kalbsbrust (ab 2 Spielern)

Die Kalbsbrust besteht aus einem Wort mit mindestens 6 Buchstaben. Dieses Wort schreibt jeder einmal rechts und einmal links an den Rand seines Zettels, wobei auf der einen Seite dieses Wort von unten nach oben und auf der anderen von oben nach unten geschrieben wird. Die Spieler haben jetzt die Aufgabe, diese Kalbsbrust mit einer möglichst delikaten Füllung zu bereichern, und zwar, indem sie in jede Zeile ein Wort einsetzen, das mit den vorgegebenen Buchstaben beginnt und endet. Wie lang dieses Wort ist, spielt keine Rolle. Wichtig ist nur, dass es originell ist, da bei der Endabrechnung alle Worte gestrichen werden, die auch andere Spieler vorweisen können. Gewonnen hat, wer die meisten einzigartigen Wortschöpfungen vorweisen kann. Bei der Wahl des Wortes für die Kalbsbrust sollte man darauf achten, dass es nicht aus allzu exotischen Buchstaben besteht.

Ein Beispiel:

|   |              |   |
|---|--------------|---|
| T | elegram      | M |
| E | insa         | M |
| L | epr          | A |
| E | inse         | R |
| G | egensteuerun | G |
| R | eus          | E |
| A | nfängerspie  | L |
| M | us           | E |
| M | u            | T |

### 275. Verwandlungskünstler (ab 1 Spieler)

Hier sollen Wörter verwandelt werden. Jeder Spieler denkt sich ein Wort mit 4 oder 5 Buchstaben aus. Dieses Wort gibt er an seinen Nebenmann weiter, der jetzt die Aufgabe hat, dieses Wort in eine möglichst lange Wortkette zu verwandeln. Von Wort zu Wort darf aber immer nur ein Buchstabe ausgetauscht werden. Wer innerhalb einer vorgegebenen Zeit die längste Kette entwickelt hat, gewinnt das Spiel. Spannender wird es, wenn alle das gleiche Ausgangswort haben. Zur Knobelaufgabe, die man auch allein spielen kann, wird dieses Spiel, wenn das Anfangs- und das Endwort festgelegt werden. Optimal ist dann die Lösung, die die wenigsten Schritte benötigt.

Ein Beispiel:

Linde  
Winde  
Wilde  
Gilde  
Milde  
Mulde

### 276. Missverständnisse (ab 4 Spielern)

Bei diesem Spiel ergeben unterschiedliche Interpretationen eine witzige Folge von Figuren. Ein Spieler zeichnet eine beliebige Sache, ohne aber zu sagen, was sie darstellen soll. Der nächste Spieler muss hierfür einen Begriff finden und unter das Kunstwerk schreiben. Dann wird der Zettel so umgeknickt, dass der folgende Spieler nur noch die Unterschrift sieht. Er muss diesen Begriff versuchen, zeichnerisch darzustellen. Dann knickt er die erste Bildunterschrift um und lässt den folgenden Spieler sein Kunstwerk wieder benennen. Wichtig ist, dass kein Spieler sich zu seinen Zeichnungen äußert und es immer dem

Nächsten überlässt, diese zu interpretieren. Am Ende des Spiels wird der Zettel aufgeklappt, und alle können gemeinsam die verschiedenen Gedankengänge nachvollziehen.

### 277. In einem Zug (ab 2 Spielern)

Jeder Spieler erhält einen Zettel und einen Stift. Man einigt sich auf eine Figur, entweder Mensch, Tier oder Gegenstand. Dann versucht jeder Spieler, diesen Gegenstand zu zeichnen, und zwar – und darauf kommt es an – in einer Linie ohne abzusetzen.

### 278. Punkt für Punkt (ab 3 Spielern)

Auf ein Blatt Papier zeichnet jeder Spieler eine vorher vereinbarte Anzahl an Punkten. Dann gibt jeder diesen Bogen an den links sitzenden Nebenmann weiter. Ein Spieler bestimmt nun einen beliebigen Gegenstand. Dieser muss von allen gezeichnet werden, wobei jeder alle Punkte auf seinem Blatt miteinbeziehen muss.

### 279. Viele Köche verderben den Brei (ab 4 Spielern)

Aus der Runde der Spieler werden zwei Personen ausgewählt, am besten zwei, die sich nicht allzu gut kennen. Diese beiden dürfen jetzt nicht mehr sprechen. Die Runde einigt sich auf einen Begriff, den die beiden zeichnen sollen. Die beiden Maler fassen den Stift gemeinsam an und versuchen jetzt, den Begriff gemeinsam zu zeichnen. Die beiden dürfen sich aber nicht durch Sprechen verständigen!

### 280. Wie geht es weiter? (ab 3 Spielern)

Jeder Spieler denkt sich eine Begriffsreihe aus und zeichnet sie. Ein einfaches Beispiel sind die Buchstaben A, B, C, D – es ist klar, dass E das nächste Element in dieser Reihe ist. Es ist die Aufgabe der anderen Spieler, das nächste Element einer solchen Reihe zu erraten. Um dieses aber etwas zu erschweren, ist es den Spielern erlaubt, die vorhandenen Elemente etwas zu verfremden; bei den Buchstaben würde das so aussehen:



### 281. Anfang gleich Ende (ab 2 Spielern)

Die Aufgabe besteht darin, in einem festgelegten Zeitraum möglichst viele Wörter zu finden, die mit demselben Buchstaben anfangen und enden, z.B. Nasen, Ende, Redner usw. Will man das Spiel erschweren, so sind nur Wörter zugelassen, die man vorwärts und rückwärts lesen kann. Eine weitere Variante: Man muss Sätze aus Wörtern mit gleichen Anfangs- und Endbuchstaben konstruieren. Bei allen drei Regeln werden nur die Wörter gewertet, die einmalig sind, d. h., die kein anderer Spieler gefunden hat.

### 282. Wörterkette (ab 2 Spielern)

Jeder Spieler muss versuchen, eine möglichst lange Kette aus Wörtern zu bilden. Das erste Wort umfasst zwei Buchstaben, das Zweite drei, wobei die Buchstaben der früheren Wörter enthalten sein müssen. Ein Beispiel: es, Eis, Seil, leise usw. Es kann sein, dass man während des Spiels in eine Sackgasse gerät, dann muss man halt noch mal von vorne anfangen. Gewonnen hat das Spiel derjenige, der die längste Kette in der verabredeten Zeitspanne zustande bringt.

### 283. Buchstabensuppe (ab 2 Spielern)

Ein Spieler nennt ein beliebig langes Wort. Jeder Spieler hat die Aufgabe, aus den Buchstaben, die dieses Wort hat, möglichst viele weitere Wörter zu entwickeln. Die gefundenen Wörter können viel kürzer sein, sie dürfen aber einen Buchstaben nicht häufiger enthalten als das Ausgangswort. Nach Ablauf der Spielzeit liest jeder Spieler seine Produktion vor. Alle Wörter, die anderen Spielern auch eingefallen sind, werden gestrichen; es werden nur die Wörter gezählt, die einmalig sind. Ein Beispiel: Wetterbericht ergibt Wicht, Teich, Retlich, Wette, er, Beichte usw.

### 284. Codeknacker (ab 3 Spielern)

Die Aufgabe ist, eine verschlüsselte Nachricht herauszubekommen. Jeder Spieler weiß, dass die Nachricht aus einem bekannten Sprichwort, einem Werbespruch oder etwas Ähnlichem besteht. Der Absender der Nachricht hat alle Wörter des Satzes zusammengeschrieben und alle Vokale (a, e, i, o, u) gestrichen. Die Spieler müssen jetzt versuchen, diese Nachricht zu entschlüsseln. Wer das zuerst schafft, gewinnt die Spielrunde. Ein Beispiel: Wie heißt das folgende Sprichwort: SCHDNFRDSTDRNSTFRD (Schadenfreude ist die reinste Freude!)

### 285. Galgenmännchen (2 Spieler)

Ein Spieler denkt sich ein Wort aus, dessen ersten und letzten Buchstaben er auf das Papier schreibt. Zwischen die beiden Buchstaben malt er so viele Punkte, wie das Wort noch Buchstaben hat. In unserem Fall hat der Spieler sich das Wort Flasche ausgedacht. Er schreibt also F.....E. Daneben zeichnet er einen kleinen Galgen aus drei Strichen. Sein Gegenspieler versucht nun, das Wort zu erraten. Er nennt einen Buchstaben. Kommt dieser in dem Wort vor, zeichnet der erste Spieler ihn an die entsprechende Stelle. War es jedoch ein Buchstabe, der nicht in dem Wort vorkommt, dann zeichnet der Spieler den ersten Strich, Kreis oder Punkt des Galgenmännchens. Kann der Spieler das Wort raten, bevor das Galgenmännchen fertig ist, hat er das Spiel gewonnen, im anderen Fall aber gewinnt sein Gegner!

### 286. Was ist falsch? (ab 3 Spielern)

Ein Spieler schreibt 5 oder 6 Begriffe auf. Einer dieser Begriffe ist falsch, d. h., er passt nicht in die Folge. Die Mitspieler versuchen herauszubekommen, welcher Begriff falsch ist. Ein Beispiel: Hering, Hai, Scholle, Kabeljau, Forelle. Falsch ist die Forelle, denn sie ist der einzige Süßwasserfisch in dieser Aufzählung!

### 287. In der Kürze liegt die Würze (ab 3 Spielern)

Es werden durch Zuruf 5 bis 7 Wörter gesammelt. Diese Wörter müssen von allen Spielern zu einem Telegramm verarbeitet werden. Dieses Telegramm muss einen Sinn haben und darf außer den festgelegten Wörtern nur noch 5 bis 7 Füllwörter enthalten.

### 288. Kraut und Rüben (ab 3 Spielern)

Auf einem langen Blatt Papier soll gemeinsam eine Geschichte erzählt werden. Ein Spieler beginnt, ohne zu erzählen, was er schreibt, 3 bis 5 Zeilen zu schreiben. Dann knickt er den Zettel so um, dass nur noch die letzte Zeile zu sehen ist. An dieser orientiert sich Spieler 2, schreibt weiter und knickt seine Zeilen bis auf die Letzte um. Spieler 3 ist dann mit der Fortsetzung dran. Dieses geht so lange, bis jeder seinen Beitrag geliefert hat. Dann wird die Geschichte geöffnet und verlesen. Eine Variante ist die Erstellung einer Anzeige. Hier schreibt jeder Spieler auf seinem Zettel in die erste Zeile den Gegenstand, um den es geht, knickt dann seinen Zettel um und reicht ihn an seinen Nebenmann weiter. Dieser schreibt in die zweite Zeile den Zustand oder die Eigenschaft, knickt dann wieder um und reicht an den dritten Spieler weiter. Dieser legt fest, was mit dem Gegenstand geschehen soll. Sie werden sich wundern, was da für Anzeigen zustande kommen!

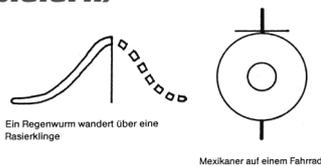
### 289. Politiker, Himmelskörper und Schlagerstars (ab 2 Spielern)

Dies ist eine Variante des altbekannten Spiels Stadt / Land / Fluss. Die Überschrift soll aber zeigen, dass man nicht immer die alten Begriffe verwenden sollte, sondern einmal ganz andere Fragen stellen kann. Für den, der es noch nicht kennt, hier die Regeln: Jeder Spieler zeichnet sich das Schema: Stadt

/ Land / Fluss / Politiker / Himmelskörper / Schlagerstar auf. Es wird dann durch Zufall bestimmt, welcher Buchstabe für die folgende Runde genommen wird, z.B. denkt sich einer eine Zahl und ein anderer nennt in bunter Reihenfolge Buchstaben. Der fünfte Buchstabe war ein S. Alle Spieler müssen nun für jede Kategorie eine Begriff mit S finden. Wer zuerst alle Begriffe hat, sagt: „Stopp!“ Dann werden die Begriffe verglichen und alle diejenigen gestrichen, die mehrere Spieler gefunden haben. Jeder Spieler erhält für jeden Begriff, der nur ihm eingefallen ist, 10 Punkte.

### 290. Drudeln (ab 3 Spielern)

So skurril wie das Wort ist das Spiel. Die Aufgabe eines Spielers ist, mit möglichst wenigen Strichen einen Begriff zu zeichnen, den die anderen erraten sollen, und zwar so, dass die lieben Mitspieler möglichst lange daran zu knabbern haben. Besser als Worte sind Beispiele:

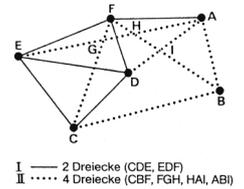


### 291. Fantastische Gestalten (ab 3 Spielern)

Es geht darum, gemeinsam einen Menschen, ein Tier oder einen Gegenstand zu zeichnen. Man einigt sich zu Beginn des Spiels auf einen Begriff, z.B. Pinguin. Ein Spieler malt oben auf einen großen Bogen den Kopf des Tieres; die anderen dürfen nicht zusehen. Ist er fertig, dann faltet er den Bogen so, dass der Kopf nicht mehr sichtbar ist, der folgende Spieler aber zwei Ansatzpunkte für den Hals hat. Da nun jeder Spieler nach seinem Beitrag an dem Kunstwerk dieses unsichtbar macht, können sich die folgenden Maler nur an zwei Ansätzen orientieren. Sie werden sich wundern, wie der Pinguin aussieht!

### 292. Dreiecke (2 Spieler)

Sechs Punkte werden beliebig auf ein Stück Papier gezeichnet. Jeder der zwei Spieler nimmt einen Stift. Der Spieler, der am Zug ist, verbindet zwei Punkte miteinander. Dann ist der andere dran. Ein Spieler hat verloren, wenn er versehentlich zwei Punkte so verbindet, dass ein Dreieck entsteht.

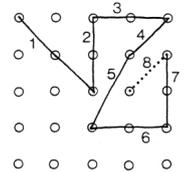


### 293. Die Kette (2 Spieler)

Auf einem quadratischen, karierten Spielfeld, z. B. 5 x 5 oder 7 x 7 Kästchen, muss jeder der beiden Spieler versuchen, eine möglichst lange Kette unterzubringen. Die Spieler besetzen die Kästchen, indem sie abwechselnd ein Zeichen machen, der eine z.B. ein Kreuz, der andere einen Kreis, um sich zu unterscheiden. Sind alle Felder bis auf eins gekennzeichnet, so endet dieser Spielteil. Die Spieler verbinden abwechselnd ihre Punkte auf dem Spielfeld; dann wird abgerechnet: Für jeden Punkt in der Linie gibt es 1 Punkt, für jede Zweierkette 1, für eine Dreierkette 2 und für eine Viererkette gibt es 3 Punkte. Schafft es ein Spieler, ein Quadrat zu bauen, so gibt es hierfür noch einmal 4 Punkte extra. Es kann also sein, dass ein Spieler eine längere Kette hat, aber trotzdem verliert, weil der Gegner durch mehr kurze Ketten und Quadrate mehr Punkte sammeln konnte.

### 294. Den Letzten beißen die Hunde (2 Spieler)

Zu Beginn wird ein Spielfeld aus 4 x 4, 5 x 5 oder mehr Punkten gezeichnet. Zwei Spieler zeichnen, immer abwechselnd eine Linie, die 2, 3 oder 4 Punkte verbindet. Ausgangspunkt ist immer der Endpunkt der zuletzt gezeichneten Linie. Es darf senkrecht, waagrecht und diagonal gezeichnet werden. Jeder Punkt darf nur einmal benutzt werden, und die Linien dürfen sich nicht kreuzen. Der Spieler, der die letzte Linie zeichnet, hat das Spiel verloren.



### 295. Nummernschilder-Spiel (ab 2 Spielern)

Dieses Spiel ist ideal für eine längere Autofahrt. 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 herfahren 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 pffiffigen 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 Spiels. Probieren Sie gleich mal: LAU-TH-111! Wer hat als Erster den heißesten Spruch?

### 296. Wer bildet den längsten Satz? (ab 3 Spielern)

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. Viel Spaß!

## 297. Langer Rede kurzer Sinn (ab 3 Spielern)

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 sogar 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 Bekanntschaft 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.

## 298. Schiffe versenken (2 Spieler)

Jeder Spieler zeichnet zunächst auf seinem Papier 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. 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 Quadraträndern anstoßen. Wo ein Spieler seine Schiffe einzeichnet, weiß nur er allein, der Gegenspieler darf das auf keinen Fall sehen. 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.

## 299. Tic-Tac-Toe (2 Spieler)

Ursprünglich ist Tic-Tac-Toe ein Brettspiel gewesen, etwas einfacher als Mühle. Mit Stift und Papier lässt es sich jedoch wunderbar schnell spielen. Der Spielplan wird mit vier Strichen so auf das Papier gezeichnet, dass ein Kreuz mit 9 Feldern entsteht. 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. Wer nach einer vorher vereinbarten Anzahl von Spielen am häufigsten gewinnen konnte, ist der Gesamtsieger.

## 300. Zahlen Tic-Tac-Toe (2 Spieler)

Das Spiel wird gespielt wie Tic-Tac-Toe – 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.

## 301. Kreuzworträtsel (ab 2 Spielern)

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! D. h.: 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 Stopp-Marke 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.

## 302. Ungefährliche (Wort-)Schlangen (ab 3 Spielern)

Der Vorteil dieses schnellen und lustigen Wortspiels 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 – Haustier – Türglocke – Glockenspiel – Spielauto...

Silben: Gar-ten – Ten-ne – Net-to – Tor-te – Te-nor...

Buchstaben: Hase – Esel – Lama – Auerhahn – Nashorn – Nebelkrähe...

## 303. Das verrückte Lexikon-Spiel (ab 3 Spielern)

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 Spiels: 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 Spiels: 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 Gainersprache 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!

### 304. Käsekästchen (2 Spieler)

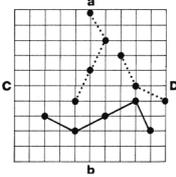
Zu Beginn werden beliebig viele aneinandergrenzende Kästchen gezeichnet. Die Aufgabe ist, so viele Kästchen wie möglich zu erobern. Der Spieler, der am Zug ist, zeichnet immer eine Seite eines Kästchens nach. Gelingt es einem Spieler, mit seinem Strich ein Kästchen zu schließen, so hat er dieses erobert und markiert es mit einem Zeichen, z. B. einem Kreuz. Er darf anschließend eine weitere Linie ziehen. Gelingt es, wieder ein Kästchen zu erobern, so spielt er weiter. Sind am Ende des Spiels alle Kästchen vergeben, wird ausgezählt; der Spieler mit der größten Anzahl gewinnt.

### 305. Schnittpunkt (2 Spieler)

Die Aufgabe der beiden Spieler ist, den Schnittpunkt zweier Linien herauszufinden. Jeder der beiden Spieler zeichnet sich 2 Spielfelder wie bei Schiffe versenken. In Feld A zeichnet jeder zwei sich schneidende Linien ein und bezeichnet jedes entstehende Feld mit einer römischen Zahl. Bevor die Linien eingezeichnet werden, müssen sich die Spieler einigen, ob sie nur gerade Linien zulassen oder ob die Linien auch beliebig verlaufen dürfen. Es darf aber auf dem Spielfeld nur ein Kreuzungspunkt entstehen, der auf einem Koordinatenpunkt liegen muss. Ein Spieler sagt die Koordinaten eines beliebigen Punktes an, und der Mitspieler nennt ihm die römische Ziffer des Feldes, auf dem dieser Punkt steht. Glaubt ein Spieler, den Schnittpunkt des Gegenspielers zu kennen, so kann er versuchen, diesen im nächsten Versuch zu treffen. Trifft er ihn, so hat er das Spiel gewonnen.

### 306. Chinesische Mauer (2 Spieler)

Aufgabe ist, eine geschlossene Mauer über das Spielfeld zu bauen. Hierbei muss der eine Spieler von einem Punkt auf Seite A zu einem Punkt auf Seite B kommen, der Gegenspieler von Seite C zur Seite D. Um dieses Spiel nicht zu einfach zu machen, gilt als Verbindung nur der Rösselsprung, d. h., ein Abschnitt ist gesperrt, wenn die beiden eingezeichneten Punkte den Abstand, den ein Pferd im Schach zurücklegen kann. Sind zwei Punkte im richtige Abstand, so werden sie mit einem Strich verbunden. Die Linien der beiden Spieler dürfen sich nicht kreuzen. Wenn einer also bereits eine Kette aufgebaut hat, ist für den anderen dort kein Durchkommen mehr. Die Spieler können die Kreuze beliebig setzen; man ist nicht gezwungen, an der bereits vorhandenen Linie weiterzubauen. Die Spieler können auf Ketten bauen, die nur die Aufgabe haben, den Gegner zu behindern. Das Spiel endet, wenn es einem Spieler gelungen ist, eine ununterbrochene Linie zu bauen, die seine Seiten miteinander verbindet.



## Ohne Alles - Spiele ohne Spielmaterial

### 307. Ich sehe was, was du nicht siehst (ab 2 Spielern)

Dieses Spiel 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 - irgendeinen 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 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 Spiels.

### 308. Beruferaten (ab 2 Spielern)

Ein Spieler der Runde beginnt und denkt sich einen Beruf aus, der von den anderen Spielern erraten werden muss. Reihum darf jeder dem Spieler eine 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 Spiels 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:

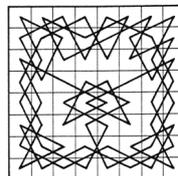
- a) Hast du einen seltenen Beruf? – NEIN.
- b) Gibt es den Beruf überall? – JA
- c) Auch in unserem Ort? – JA
- d) Kann man bei dir etwas einkaufen? – JA
- e) Kann ich bei dir auch Spielsachen kaufen? – NEIN
- f) Verkaufst du vielleicht Brot? – JA
- g) Bist du ein Bäcker? – JA

### 309. Teekessel (ab 4 Spielern)

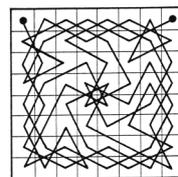
Teekessel ist das Kennwort für Begriffe, die eine doppelte Bedeutung haben. Beispiele: Hahn, Schimmel, Blume, Blatt, Birne, Bank, Tonne, Veilchen, Kamm. Beim Teekessel-Raten sucht sich ein beliebiger Mitspieler einen Partner, mit dem er sich einen Teekessel-Begriff ausdenkt und abklärt, wer welche Bedeutung 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.

## Lösungen

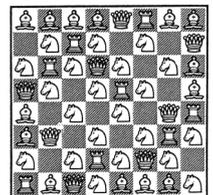
### Lösung: Der Rösselsprung



Lösungen gibt es leider viele. Sie können hier zwar nicht alle aufgeführt werden, wir haben aber zwei besonders schöne herausgesucht. Es gibt eine ganze Reihe von mathematischen Theorien, Rösselsprungdiagramme zu erstellen. Ihre Darstellung würde jedoch ein ganzes Buch füllen!



### Lösung: Schachpuzzle



### Lösung: Das Euler'sche Brückenproblem

Es geht nicht. Es sei uns verziehen, aber bereits Euler wusste das! Er hat es sogar bewiesen. Zwar gelingt es, ein Liniensystem (und nichts anderes sind hier die Brücken) in einem Zug zu durchlaufen, wenn in allen Knotenpunkten eine gerade Anzahl von Linien zusammenläuft. Dann ist es sogar möglich, einen geschlossenen Linienzug zu erhalten (End- und Anfangspunkt stimmen überein). Läuft an zwei Knotenpunkten eine ungerade Anzahl von Linien zusammen, gibt es auch noch eine Lösung; dann aber sind Anfangs- und Endpunkt nicht mehr gleich. Nach dieser Erkenntnis lässt sich das Königsberger Problem nur durch den Bau einer weiteren Brücke lösen!

### Lösung: Für Eisenbahner

Waggon II wird nach A geschoben, die Lok fährt dann über die Hauptstrecke in den Streckenabschnitt 1, schiebt den Waggon I in Richtung A, koppelt Waggon II an und zieht beide aus der Kurve 1 heraus. Dann wird Waggon II bei M abgestellt, der Waggon I wird in die Kurve 1 zurückgebracht und bei a abgestellt. Die Lokomotive bringt jetzt Waggon II in die Kurve 1 und fährt dann alleine über die Hauptstrecke wieder in die Kurve 2 und holt von A den Waggon I. Das war's.

### Lösung: Von Ziegen, Kohlköpfen und eifersüchtigen Ehemännern

Dem Fährmann fällt Folgendes ein:

- 1) Ziege hinüber,
- 2) Wolf hinüber, Ziege zurück,
- 3) Kohlkopf hinüber,
- 4) Ziege hinüber.

Bei der zweiten Lösung wird bei der zweiten Fahrt nicht der Wolf, sondern der Kohlkopf transportiert.

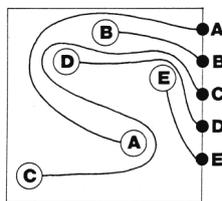
Der Vorschlag, die Eifersucht abzuschaffen, gilt hier nicht als Lösung!

Es geht auch anders: Die Ehepaare seien mit A, a; B, b; C, c gekennzeichnet; die Damen werden durch den kleinen Buchstaben dargestellt.

| Fahrten          | Buxtehude        | im Boot | Hamburg-Blankenese |
|------------------|------------------|---------|--------------------|
| Ausgangsstellung |                  |         | A, a, B, b, C, c   |
| 1. Hinfahrt      |                  | a, b    | A, B, C, c         |
| 1. Rückfahrt     | a                | b       | A, B, C, c         |
| 2. Hinfahrt      | a                | b, c    | A, B, C            |
| 2. Rückfahrt     | a, b             | c       | A, B, C            |
| 3. Hinfahrt      | a, b             | A, B    | C, c               |
| 3. Rückfahrt     | A, a             | B, b    | C, c               |
| 4. Hinfahrt      | A, a             | B, C    | b, c               |
| 4. Rückfahrt     | A, B, C          | a       | b, c               |
| 5. Hinfahrt      | A, B, C          | a, b    | c                  |
| 5. Rückfahrt     | A, B, C, a       | a, b    | c                  |
| 6. Hinfahrt      | A, B, C, a, b, c | b, c    |                    |
| Schlussstellung  | A, a, B, b, C, c |         |                    |

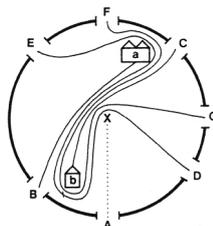
Die sechs Personen brauchen also 6 Fahrten. Es gibt noch eine etwas abweichende Lösung: Es fährt zuerst ein Ehepaar über den Fluss, der Mann kehrt allein zurück. Die beiden letzten Lösungsschritte ändern sich analog, d. h., als Letztes fährt wieder ein Ehepaar. Will man die gleiche Geschichte mit vier Ehepaaren durchführen, so geht dies nur, wenn das Boot drei Personen fasst oder wenn es im Fluss eine Insel gibt, die man als Zwischenstation benutzen kann.

### Lösung: Die Straßenplaner



### Lösung: Für Kriminalisten

Es gibt zwei Möglichkeiten, die Wege zu gehen, ohne dass sie sich kreuzen, aber beide entlarven die gleiche Person: den Unbekannten, der bei D das Grundstück betritt und es bei E verlässt. In der zweiten Lösung könnte zwar auch der Sohn seinen Vater getötet haben. Dies ist aber nicht möglich, da der Vater noch bei seinem Freund war, als der Sohn schon im Bett lag!



### Lösung: Kaufmannssorgen

Zuerst das kleine Paket nach unten, leer wieder herauf, das große Paket nach unten, das kleine wieder herauf, der Kompagnon nach unten, das große Paket herauf, das kleine Paket nach unten, leer wieder herauf, der Kaufmann nach unten, alles andere wieder herauf, das kleine Paket nach unten, leer wieder herauf, das große Paket nach unten, das kleine Paket herauf, das kleine Paket nach unten, leer wieder herauf, der Kompagnon nach unten, das große Paket herauf, das große Paket nach unten, das kleine Paket herauf, das kleine Paket nach unten und los geht die Fahrt.

### Lösung: Wer zahlt die Zeche?

Der Wirt zahlt die Zeche, wenn bei folgender Sitzordnung der Zecher Nr. 5 anfängt zu zählen. Es gibt für diese Abzählprobleme eine Reihe von mathematischen Ableitungen; diese würden aber den Rahmen sprengen; so bleibt nichts anderes übrig, als zu probieren.



### Lösung: Drückeberger

Es klappt bei folgender Aufstellung (X = Mädchen, Y = Junge):

X-X-X-X-Y-Y-Y-Y-X-X-X-X-X-Y-X-Y-Y-X-X-Y-Y-X-X-Y

### Lösung: Die Eisbären

Wir hoffen, Sie haben fleißig gewürfelt, addiert, subtrahiert, geteilt und malgenommen, und Sie haben festgestellt, dass Ihre Rechenkünste kein Ergebnis gebracht haben. Ausnahmsweise kommt es diesmal nicht auf die Zahlen an, sondern auf die Stellung der Punkte, die auf der Würfeloberseite zu sehen sind. So sitzen bei einer Fünf 4 Eisbären um das Loch in der Mitte, während die Sechs zwar 6 Eisbären besitzt, aber kein Loch, um das sie sitzen könnten. Eisbären um das Loch gibt es bei der Drei (zwei dieser lieben Tiere) und, wie gesagt, vier davon bei der Fünf. Bei allen anderen Zahlen fehlen entweder die Eisbären (z.B. bei der Eins) oder das Loch (z.B. bei der Zwei, der Vier und der Sechs). Trösten Sie sich, wir kennen Leute, die haben zwei Stunden gewürfelt!



### Lösung: Leo Schlaumeier

Leo Schlaumeier befindet sich in der Mitte der Studenten, die links vom Wirt sitzen.

### Lösung: Die kaputte Uhr

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 dazurechnen, um seine Uhr genau einzustellen.

### Lösung: Wie alt sind die Kinder?

Alice ist die älteste, Carl der mittlere und Bill der jüngste.

# Kniffel®

## Gewinnkarte



Name \_\_\_\_\_

1.SPIEL 2.SPIEL 3.SPIEL 4.SPIEL 5.SPIEL 6.SPIEL

|                        |                    |  |  |  |  |  |  |
|------------------------|--------------------|--|--|--|--|--|--|
|                        | nur Einser zählen  |  |  |  |  |  |  |
|                        | nur Zweier zählen  |  |  |  |  |  |  |
|                        | nur Dreier zählen  |  |  |  |  |  |  |
|                        | nur Vierer zählen  |  |  |  |  |  |  |
|                        | nur Fünfer zählen  |  |  |  |  |  |  |
|                        | nur Sechser zählen |  |  |  |  |  |  |
| gesamt                 | →                  |  |  |  |  |  |  |
| Bonus bei 63 oder mehr | plus 35            |  |  |  |  |  |  |
| gesamt oberer Teil     | →                  |  |  |  |  |  |  |

|                     |                   |  |  |  |  |  |  |
|---------------------|-------------------|--|--|--|--|--|--|
| Dreierpasch         | alle Augen zählen |  |  |  |  |  |  |
| Viererpasch         | alle Augen zählen |  |  |  |  |  |  |
| Full-House          | 25 Punkte         |  |  |  |  |  |  |
| Kleine Straße       | 30 Punkte         |  |  |  |  |  |  |
| Große Straße        | 40 Punkte         |  |  |  |  |  |  |
| Kniffel             | 50 Punkte         |  |  |  |  |  |  |
| Chance              | alle Augen zählen |  |  |  |  |  |  |
| gesamt unterer Teil | →                 |  |  |  |  |  |  |
| gesamt oberer Teil  | →                 |  |  |  |  |  |  |
| Endsumme            | →                 |  |  |  |  |  |  |

Schmidt Spiele GmbH, [www.schmidtspiele.de](http://www.schmidtspiele.de), [www.kniffel.de](http://www.kniffel.de)

Schmidt Spiele GmbH  
Lahnstraße 21  
D-12055 Berlin

[www.schmidtspiele.de](http://www.schmidtspiele.de)  
[www.schmidtspiele-shop.de](http://www.schmidtspiele-shop.de)

© Mensch ärgere Dich nicht,  
MäDn, registered trademarks  
Schmidt Spiele

© Kniffel, 1972,  
registered trademark,  
Schmidt Spiele GmbH

