

PPG-ID:1809266 DD

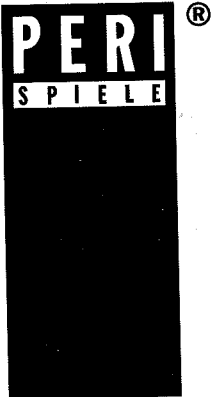


DEUTSCH



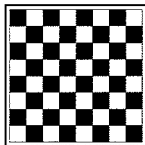
© PPG AG  
Printed in Austria

# *Spielregeln*

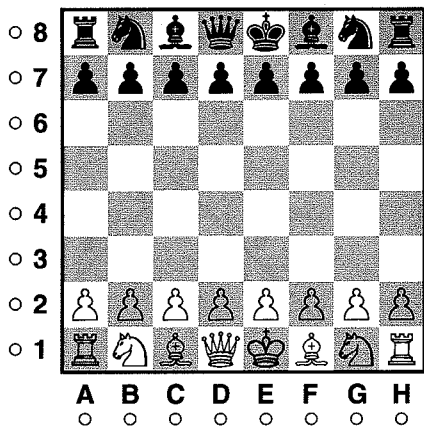


Für 300 PERI<sup>®</sup>-Spielmöglichkeiten.

# SCHACH



**Spielmaterial:** Schach-Plan  
 Je 16 Schachfiguren in 2 Farben  
 Ein Spieler hat 16 weiße, der andere 16 dunkle Spielfiguren: je 7 Offiziere, 1 König und je 8 Bauern. Die Offiziere heißen: Dame, Läufer (2), Springer (2) und Turm (2). Die Aufstellung der Figuren ist aus der Abbildung zu ersehen.



**MERKE:** schwarze Dame = schwarzes Feld, weiße Dame = weißes Feld. Der Übersichtlichkeit wegen sind die Felder am Rande mit Buchstaben und Zahlen versehen.

Alle Offiziere und der König können sich vor- und rückwärts bewegen:

**König:** immer nur 1 Feld in allen Richtungen.

**Dame:** die stärkste Figur; sie kann gerade und schräg laufen soweit die Felder frei sind.

**Läufer:** kann nur schräg laufen, soweit Felder frei sind. (Ein auf einem weißen Feld stehender Läufer

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

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

**Turm:** kann soweit gehen, wie freie Felder vor ihm liegen, doch nur in gerader Richtung.

**Die Bauern** gehen nur vorwärts. Sie dürfen aus der Ausgangsposition 2 Felder vorrücken - können aber auch nur 1 Feld vorrücken -, danach immer nur 1 Feld in gerader Richtung.

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

Sonderregelungen für Bauern:

a) das Schlagen „en passant“

**BEISPIEL:** Hat ein Bauer bereits die Mitte des Spielplanes um 1 Feld überschritten, so kann er einen gegnerischen Bauern, der aus der Ausgangsstellung 2 Felder vorrückt und dabei neben ihm zu stehen kommt, „en passant“ schlagen, indem er in das Feld hinter den gegnerischen Bauern zieht und jenen vom Spielfeld entfernt. Diese Regel gilt jedoch nur im darauffolgenden Zug; danach verfällt die Schlagmöglichkeit.

b) Bauernumwandlung

Gelangt ein Bauer auf die letzte Feldreihe des Gegners, 8. Linie oder 1. Linie, so muß der Bauer umgewandelt werden in einen eigenen Offizier, entweder in eine Dame, Turm, Läufer oder Springer (kann auch, falls entsprechende Figuren noch nicht vorrätig, symbolisch dargestellt werden z.B. Turm umgedreht = Dame.)

Nur wenn Turm und König noch nicht bewegt wurden und zwischen beiden keine Figuren stehen, kann rochiert werden, d.h. man rückt zuerst den König um 2 Felder in Richtung Turm und läßt diesen

über den König auf dessen Nachbarfeld springen (gilt für beide Seiten.) Die beiden Bewegungen gelten als ein Zug. Es darf grundsätzlich nicht rochiert werden, wenn:

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

Greift der Gegner mit einer seiner Spielfiguren den feindlichen König an (Schlag-Drohung), so ruft er „Schach“, um auf die Drohung aufmerksam zu machen. Der Angegriffene kann diese Drohung abwehren, wenn er

- a) seinen König schützt, indem er eine eigene Figur zwischen den Angreifer und seinen König stellt, oder
- b) den Angreifer schlägt,
- c) mit dem König auf ein nicht vom Gegner bedrohtes Feld ausweicht. Sind alle 3 Schutzmaßnahmen nicht mehr möglich, so ist der König schachmatt und die Partie verloren.

„Remis“ endet dann ein Spiel, wenn beide Parteien aufgrund der Stellung oder des nicht ausreichenden Figurenmaterials keine Möglichkeit haben bzw. sehen, den gegnerischen König mattzusetzen. „Patt“ endet ein Spiel dann, wenn ein Spieler am Zuge ist und dessen König und sonstiges Figurenmaterial so blockiert sind, daß sie keine Zugmöglichkeit mehr haben, während der König selbst nicht im „Schach“ steht, also nicht direkt bedroht wird.

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

## HÄUPTLING UND KRIEGER

Ein Spieler ordnet alle Schachfiguren normal an, das sind die Krieger. Der zweite Spieler bekommt nur eine einzige Dame, den Häuptling. Sie darf wie eine Dame und wie ein Springer ziehen und kann alle Figuren des Gegenspielers - auch den König - schlagen. Die Figuren des Gegners ziehen wie beim normalen Schach. Der Spieler mit den 16 Steinen fängt an. Er hat das Ziel, den Häuptling matt zu setzen.

## DOUBLE - SCHACH

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

## K.O. - SCHACH

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

## SCHLAGSCHACH

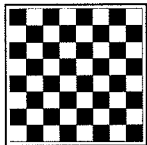
In diesem Spiel existiert weder ein Schach noch ein Matt, dafür besteht Schlagzwang. Auch der König kann geschlagen werden. Kommt ein Bauer an die Grundlinie des Gegenspielers, darf er nur in eine schon geschlagene Figur umgewandelt werden. Gewonnen hat der Spieler, der zuerst nicht mehr ziehen kann.

## POSITIONSSCHACH

Beide Spieler setzen abwechselnd eine beliebige Figur an eine beliebige Position am Spielbrett. Ist eine Figur einmal gesetzt, darf Sie auf kein anderes Feld mehr gebracht werden. Bauern dürfen weder in der

untersten noch in der obersten Reihe Position beziehen. Die Läufer eines Spieles müssen jeweils auf einem schwarzen und einem weißen Feld stehen. Keine Figur darf auf ein Feld gesetzt werden, das von einer Figur des Gegners bedroht ist oder auf dem sie eine gegnerische Figur bedroht. Kann ein Spieler nicht mehr setzen, ist das Spiel verloren.

## DAME



Spielmaterial: Schach-Plan, 12 weiße und 12 schwarze Steine. Dieses traditionsreiche Spiel wird von 2 Personen gespielt, und zwar nimmt die eine Person die 12 weißen, die andere die 12 schwarzen Steine. Dieselben werden auf den schwarzen Fel-

dern der 3 äußersten Reihen des Spielplanes gegenübergestellt. Es beginnen immer die weißen Steine das Spiel. Die Steine werden in schräger Richtung stets um ein Feld vorwärts bewegt. Felder auf welchen sich ein eigener oder ein Stein des Gegners befindet, dürfen nicht besetzt werden. Stößt man auf einen gegnerischen Stein, hinter dem sich ein leeres, schwarzes Feld befindet, so darf man beim nächsten Zug denselben überspringen und wegnehmen. Das Spiel kann solange fortgesetzt werden, solange sich hinter einem feindlichen Stein ein freies Feld befindet. Über eigene Steine darf man nicht springen.

Erreicht man mit einem Stein die oberste Reihe des Gegners, so erhält man eine Dame. Dieselbe wird dadurch gekennzeichnet, daß man einen bereits weggenommenen Stein seiner Farbe auf diesen Stein setzt. Diese Dame hat den Vorzug, in schräger Richtung soviel Felder hin- und herrücken zu können, als frei sind, nicht nur vorwärts, sondern auch rückwärts, wobei das Wegnehmen der feindlichen Figuren genau so geschieht wie oben erwähnt.

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

Derjenige, der auf die vorher beschriebene Art und Weise sämtliche Steine des Gegners weggenommen hat oder ihn einschließt, so daß derselbe nicht mehr ziehen kann, ist Sieger.

## ECKDAME

Spielmaterial: Schach-Plan, je 9 Steine in 2 Farben. Hier legen die beiden Spieler das Spielfeld so, daß sie eine Ecke vor sich haben. Die 9 Steine werden jeweils auf die schwarzen Felder gesetzt, indem man zunächst das Eckfeld besetzt, dann eine Dreier-Reihe und noch eine Fünfer-Reihe. Auch bei dieser Variante bewegt man jeweils einen Stein um 1 Feld, darf sich dabei vorwärts und auch seitwärts schlagen. Man darf Gegnersteine überspringen - ohne sie aber zu schlagen. Über eigene Steine darf man nicht springen. Ziel des Spieles ist es, mit seinen Steinen in den anfänglich vom Gegner eingenommene Ecke zu gelangen. Wer dies zuerst erreicht hat, ist Sieger.

## FRANZÖSISCHE DAME

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

## ENGLISCHE DAME

Die Spielregel schreibt hier vor, daß die Dame nicht nur vorwärts und rückwärts auf den schrägen Linien, sondern auch geradeaus, rechts und links auf den geraden Linien schlagen darf.

## ITALIENISCHE DAME

Wie bei der deutschen Dame werden bei dieser Variante, die Ende des 16. Jahrhunderts bekannt wurde, je 12 Steine gesetzt. Die Steine werde nur vorwärts bewegt. Das besondere bei dieser Spielweise ist aber:

1. Die Damen können nur von Damen, nicht aber von einfachen Spielsteinen geschlagen werden.
2. Das Schlagen ist Pflicht, doch ist die Wahl nicht frei, wenn mehrere Möglichkeiten vorhanden sind. In diesem Fall muß immer der Weg gewählt werden, bei dem man die meisten gegnerischen Steine schlagen kann.

## TÜRKISCHE DAME

Spielmaterial: Dame-Plan, je 16 Steine in 2 Farben. Bei dieser Version spielt man, ohne Rücksicht auf die Farbe der Felder, auf den hellen und dunklen Feldern des Planes gleichzeitig. Man benötigt je 16 weiße und schwarze Steine, die zu je 8 nebeneinander auf 2. und 3. Reihe des Planes gestellt werden. Es bleibt demnach zu beiden Seiten des Planes jeweils die erste Reihe frei, ebenso die beiden Reihen in der Mitte des Planes.

### SPIELREGEL

1. Jeder Stein kann ein Feld vorwärts oder seitwärts, aber nicht schräg ziehen.
2. Jeder Stein, der die letzte (zu Beginn freie) Reihe des gegnerischen Feldes erreicht, wird zur Dame gemacht.
3. Ein Stein wird dann geschlagen, wenn hinter ihm ein Feld frei ist, durch das der Gegner durch einen Sprung vorwärts oder seitwärts (aber nicht schräg!) springen kann. Es können mehrere Steine hintereinander geschlagen werden.
4. Eine Dame kann vorwärts, seitwärts und rückwärts beliebig viele freie Felder ziehen und dabei gegnerische Steine schlagen.
5. Der Spieler, der entweder sämtliche gegnerische Figuren schlägt oder blockiert oder so reduziert, daß der Gegner nur noch mit einem Stein gegen eine Dame kämpft, gewinnt.

## SCHLAG-DAME

Bei dieser Variante des Damespiels gewinnt der Spieler, der zuerst alle seine Steine verloren hat. Es ist gewissermaßen ein umgekehrtes Damespiel und wird auch Dame-ab genannt.

## BLOCKADE

Spielmaterial: Dame-Plan je 12 Steine in 2 Farben. Die Aufstellung der Steine ist dieselbe wie bei Dame. Die Steine ziehen nur auf den schwarzen Feldern, und zwar immer nur ein Feld, aber nach Belieben sowohl vorwärts als auch rückwärts. Es kommt nicht darauf an, dem Gegner durch Schlagen Steine wegzunehmen, sondern die Wegnahme erfolgt durch Einschließen (Gefangennahme). Steine gelten als eingeschlossen, sobald sie von gegnerischen Steinen derart umgeben sind, daß sie mit ihren eigenen Steinen keinerlei Zusammenhang mehr haben, welcher eine Bewegung ermöglicht. Die eingeschlossenen Steine nimmt man dem Gegner weg. Wer zuerst seine Steine verliert, hat das Spiel verloren.

## HALMA-DAME

Diese Regel ähnelt dem vorher beschriebenen Spiel. Halma-Dame wird aber nur mit 8 Steinen gespielt - und die Figuren dürfen sich nur vorwärts bewegen. Ziel ist es wiederum, möglichst rasch mit allen Steinen die beiden gegnerischen Grundlinien zu erreichen

## HASAMI YOGI

Damespiel für zwei Personen. Gespielt wird mit jeweils 8 hellen und dunklen Spielsteinen. Ziel des Spieles ist es, als erster 4 Steine außerhalb der Grundlinie in eine eigene Reihe zu bringen. Wenn das gelingt ist der Sieger. Jeder Spieler bekommt 8 gleichfarbige Steine und legt sie auf die 8 Felder der ersten Reihe des Planes. Diese erste Reihe ist die Grundlinie. Gezogen wird abwechselnd, jeweils mit einem Stein in eine Rich-

tung - nach vorn, links, rechts und auch rückwärts - jedoch niemals schräg! 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 Steinen eine 4er-Reihe zu bilden und gleichzeitig den Gegner aber an der Bildung einer 4er-Reihe zu hindern. Diese 4er-Reihe kann waagrecht, senkrecht und diagonal zustandekommen. Dabei darf sich aber keiner der vier Steine auf der Grundlinie befinden!

Gelingt es, einen gegnerischen Stein mit vier eigenen Steinen zu umzingeln (schräge Nachbarfelder gelten nicht), darf dieser umzingelte Stein vom Feld genommen werden.

Man gewinnt das Spiel, indem man eine Reihe mit 4 aneinanderliegenden Spielsteinen schafft oder man nimmt dem Gegner mindestens 5 Steine weg!

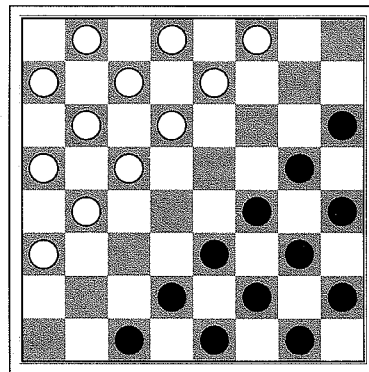


Abb. zu Diagonal Dame

## DIAGONAL-DAME

Die Regeln sind die gleichen wie beim normalen Dame-Spiel, nur werden die Steine laut Abbildung (links unten) aufgestellt.

## WOLF UND SCHAF

Spielmaterial: Dame-Plan, 4 weiße Steine, 1 schwarzer Stein.

Ein Spieler hat nur einen Stein: Er ist der Wolf, der Hase oder der Fuchs - während der Gegner mit 4 Steinen spielt: Er hat also die Hasen, die Hunde oder die Jäger.

Das Ziel des Spielers mit den 4 Steinen ist es, den gegnerischen Stein einzukreisen und ihn bewegungsunfähig zu machen. Er stellt die 4 Steine auf 4 helle Felder des Plans. Vom Gegenspieler wird der schwarze Stein auf einem beliebigen hellen Feld aufgestellt. Er beginnt, und beide Spieler machen abwechselnd je einen Zug.

Der Spieler mit dem einen Stein darf vorwärts und rückwärts immer diagonal ziehen; die 4 Steine dürfen nur vorwärts bewegt werden. Sobald der eine Stein eine Lücke zwischen den 4 Steinen findet, durch die er durchschlüpfen kann, ist das Spiel mit dem Sieg des Wolfes (des Hasen oder des Fuchses) beendet.

## RÄUBER UND GENDARM

Spielmaterial: Dame-Plan, je 12 Steine in 2 Farben. Die Steine werden wie beim Damespiel gesetzt. Dann werden sie abwechselnd in schräger (diagonaler) Richtung um je ein Feld verschoben. Dabei kann man nach Belieben vorwärts oder rückwärts ziehen. Ist ein Feld hinter einem (oder mehreren) gegnerischen Stein frei, so können diese (auch im Zickzack-sprung) übersprungen werden. Die übersprungenen Steine werden aber nicht geschlagen, sondern sie bleiben auf dem Plan stehen. Aufgabe ist es, seine Steine möglichst rasch auf die gegnerische Seite zu bekommen, oder den Gegner so einzuschließen, daß dieser bewegungsunfähig ist.

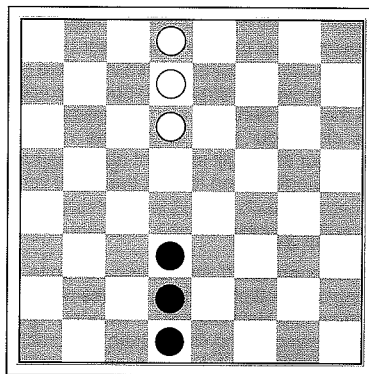
## FRÖSCHE UND KRÖTEN

Für 2 Spieler

Gespielt wird mit jeweils 3 hellen und dunklen Spielsteinen.

Auf dem Dame-Spielplan werden die 3 weißen (die Frösche) und die 3 schwarzen Spielsteine (Die Kröten) laut Darstellung aufgestellt.

Nun wird abwechselnd, jeweils um ein Feld weit, gezogen. Weiß darf beginnen. Solange es möglich ist, darf nur vorwärts, also in Richtung des Gegners, gezogen werden. Es dürfen gegnerische Steine auch übersprungen werden, aber nur dann, wenn man direkt davor steht und das Feld dahinter frei ist.



Ist das Vorwärtsziehen nicht mehr möglich, muß rückwärts gezogen oder gesprungen werden. Sieger ist der Spieler, der als Erster die 3 Ausgangsfelder des Gegners besetzt hat.

## PYRAMIDENSCHIEBEN

Spielmaterial: Dame-Plan, je 12 Steine in 2 Farben. Man setzt seine Steine in Pyramidenform auf das Dammbrett, und zwar auf die Punkte A1, C1, E1, G1, B2,

D2, F2, C3, E3 und D4 die schwarzen Steine auf B8, D8, F8, H8, C7, E7, G7, D6, F6 und E5 die weißen Steine. Nun können die Steine in jeder Richtung auf den schwarzen Feldern vorwärts bewegt werden, um die Pyramide auf der gegenüberliegenden Seite des Brettes wieder aufzubauen. Man darf dabei um einzelne Felder vorrücken oder eigenen Steine oder gegnerische Steine überspringen, und zwar in einem Sprung oder in einer Serie von Sprüngen. Übersprungene Steine verbleiben auf dem Brett. Sieger ist, wer zuerst seine Pyramide wieder aufgebaut hat.

## ALTD. DAMESPIEL

Spielmaterial: Dame-Plan, je 16 Steine in 2 Farben. Dies ist die älteste bekannte Regel für das Damespiel: Die Steine werden auf die dunklen und hellen Felder der beiden ersten Reihen des Planes gestellt, so daß in jeder Reihe 8 Steine nebeneinander stehen.

Spielregel:

1. Die Steine ziehen immer auf Felder der Farbe, auf der sie zu Beginn stehen.
  2. Die Steine ziehen in schräger (diagonaler) Richtung um je ein Feld nach vorwärts.
  3. Schlagen ist Zwang, und es müssen soviel gegnerische Steine geschlagen werden, wie möglich sind. Der normale Stein kann jedoch nicht nur schräg vorwärts, sondern auch gerade vorwärts und seitwärts nach links und rechts (also nach 5 verschiedenen Richtungen) schlagen.
  4. Ein Stein, der die letzte gegnerische Reihe erreicht, muß dort anhalten, um zur Dame gemacht zu werden.
  5. Eine Dame kann nicht nur diagonal, sondern nach allen 8 Richtungen nach Belieben ziehen und schlagen.
- Die übrigen Regeln stimmen mit den Regeln des normalen Dame-Spieles überein.

## RÖSSELSPRUNG

Spielmaterial: Dame-Plan, 1 Springer-Figur, Grundlage des Rösselsprungs ist die Bewegung des Springers beim Schachspiel: 2 Felder vor und - von da aus gerechnet - 1 Feld zur Seite. Aus dieser Bewegung wurde ein recht kniffliges Solo-Spiel entwickelt, zu dem der Dame-Plan notwendig ist und eine Springer-Figur. Die Aufgabe besteht darin den Springer nach und nach über sämtliche 64 Felder zu führen, und zwar so, daß kein Feld zweimal berührt werden darf. Das Prinzip ist sehr einfach: Beginnt man z.B. auf dem Feld a1, so kann der Springer entweder nach b3 oder nach c2 springen. Von c2 kann er weiter nach a3, b4, e3 oder e1; von b3 auf die Felder a5, c5, d4, d2 oder c1 usw. Um die bereits berührten Felder kenntlich zu machen, kann man sich das Spielfeld auch auf ein Blatt Papier zeichnen. Die Züge kann man dann mit leichten Bleistiftstrichen auf dem Papier festhalten und jederzeit wieder ausradieren, falls man sich „vergaloppiert“ hat.

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

## CONTRACT-CHECKERS

Spielmaterial: Dame-Plan, je 14 Steine in 2 Farben Im Jahre 1934 wurde diese Variante in Chicago entwickelt.

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

## DAME GANZ ANDERS

Weiß stellt seine 12 Steine auf seinen drei Grundlinien auf. Schwarz hingegen hat nur eine einzige

Dame, die auf einem beliebigen schwarzen Feld in einer seiner 3 Reihen plaziert wird.

Weiß zieht zuerst und muß versuchen, in maximal 12 Zügen sämtliche Steine zu verlieren, sonst siegt Schwarz. Schwarz ist verpflichtet in jedem Zug möglichst viele Steine zu schlagen, kann selbst jedoch nicht geschlagen werden.

## MAUERN

Bei dieser Spielvariante wird mit je 8 schwarzen und weißen Figuren gespielt. Position der Figuren wie bei Dame in drei Reihen auf beiden Feldseiten, nur auf den schwarzen Feldern. Es darf nicht geschlagen, sondern nur gezogen werden, das wiederum nur schräg vorwärts auf den schwarzen Feldern.

Ziel dieses Spieles ist es, feindliche Figuren einzeln so einzuschließen, daß sie nicht mehr bewegt werden können. Diese Figuren dürfen vom Feld genommen werden, wenn keine Verbindung zu eigenen Steinen mehr besteht, sie also „eingemauert“ sind. Solange eine Figur noch unmittelbar neben einer gleichen Figur steht, gilt sie nicht als eingemauert.

Wer zuerst eingemauert ist, hat das Spiel verloren!

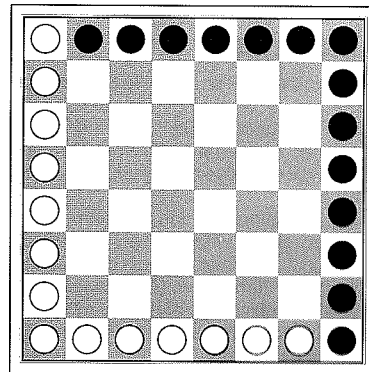
## FANG DEN STEIN

Jeder Spieler erhält 20 Steine, von denen je 14 laut Abbildung am Brett plaziert werden (es werden je 15 Damesteine u. 5 Halmakegel verwendet). Die Spieler ziehen abwechselnd einen Stein waagrecht oder senkrecht beliebig weit. Die gezogene Strecke muß jedoch von fremden und eigenen Figuren frei sein, da Hüpfen verboten ist.

Alle gefangenen Steine werden durch Steine eigener Farbe ersetzt. Als gefangen gilt ein Stein, wenn er zwischen 2 gegnerischen Steinen auf einer geraden Linie so eingeschlossen ist, daß kein freies Feld mehr dazwischen liegt. Das gilt auch für mehrere Steine, wenn an jedem Ende ein feindlicher plaziert ist.

Stehen 2 gleiche Steine mit einem Feld Zwischenraum auf einer Geraden, kann der Gegner einen Stein auf dieses Feld setzen, ohne gefangen zu sein.

Falls der Spieler jedoch seinen Stein wegzieht, um ihn beim nächsten Zug wieder zurückzuführen, ist der Stein des Gegners gefangen. Ecksteine können

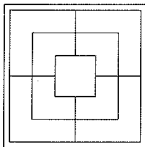


nicht von 2 Seiten eingeschlossen werden und können daher nicht gefangen werden. Ist einer der Spieler gezwungen, einen Eckpunkt zu verlassen, hat er das Spiel mit hoher Wahrscheinlichkeit verloren. Verlierer ist, wer keine Steine mehr hat.

## POLNISCHE DAME

Bei diesem Spiel gibt es folgende Abwandlungen gegenüber dem normalen Dame-Spiel: Die Figuren dürfen nur schräg vorwärts ziehen, jedoch beliebig schräg vor- u. rückwärts schlagen. Schlagzwang besteht auch dann, wenn es möglich ist, mit einem Zug mehrere Steine hintereinander zu schlagen - jeweils in Diagonalrichtung, wenn möglich aber auch übereck, also im Zickzacksprung.

## MÜHLE



Spielmaterial: Mühleplan, 9 weiße und 9 schwarze Steine

Es können nur zwei Personen teilnehmen, wovon jede neun Steine von gleicher Farbe erhält. Die Aufgabe dieses Spieles ist, drei Steine auf eine Linie zu setzen. Dies nennt man eine Mühle,

und wer eine solche setzt oder zieht, nimmt dem Gegner einen beliebigen Stein weg, jedoch keinen, der in einer Mühle steht. Die neun Steine, welche jeder Spieler erhalten hat, werden zunächst abwechselnd gesetzt, immer nur je ein Stein.

Dabei muß man versuchen, die Steine in eine Linie zu bringen und dies beim Gegner durch entsprechendes Setzen möglichst zu verhindern.

Sind alle Steine gesetzt, so wird gezogen, wobei jeder Spieler nur einen Schritt gehen darf, d.h. auf den bezeichneten Linien von einem Eck oder Kreuzpunkt zum nächsten freistehenden. Beim Ziehen gelangen erst die Mühlen zu besonderem Werte, denn eine Mühle kann aufgezogen und geschlossen werden, wobei dann stets ein Stein des Gegners genommen werden kann. Man muß daher wohl achtgeben, daß der Gegner nicht mit einer Mühle zuvorkommt, da er dann das Recht hat, bei Erreichung derselben den Stein der offenen Mühle wegzunehmen. Hat einer von den beiden Spielern seine Steine durch des Gegners Mühlen bis auf drei verloren, so darf er springen, d.h. er braucht mit den Steinen nicht nur einen Schritt zu gehen, sondern er darf jeden beliebigen leeren Platz besetzen, welchen Steine überhaupt überhaupt einnehmen dürfen. Er muß dabei suchen, selbst eine Mühle zu bekommen und die des Gegners zu zerstören. Verliert der Spieler noch einen der drei übrigen Steine, so hat er das Spiel verloren, hat jeder der Spieler noch drei Steine, so ist das Spiel unentschieden. Sehr vorteilhaft zur Sicherung des Gewinnes ist, möglichst zwei Mühlen in parallel laufenden Linien zu bilden, in der Weise, daß man beim Öffnen der einen gleichzeitig schließt (Zwickmühle). Je nach Übereinkunft kann man be-

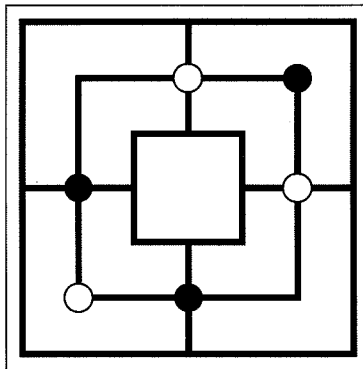
stimmen, daß der Gewinnende beim nächsten Spiel zuerst ansetzt oder daß der Ansatz nach jedem Spiel wechselt.

## WÜRFELMÜHLE

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

## HÜPFMÜHLE

Jeder Spieler hat drei Steine, Diese werden laut Abbildung aufgestellt. Abwechselnd hüpfen die Spie-



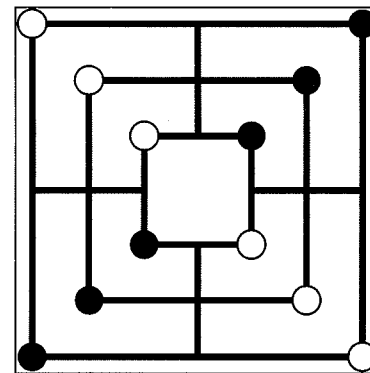
ler mit je einem Stein auf irgendein Feld. Sieger ist, wer zuerst eine Mühle geschlossen hat.

## ECK-MÜHLE

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

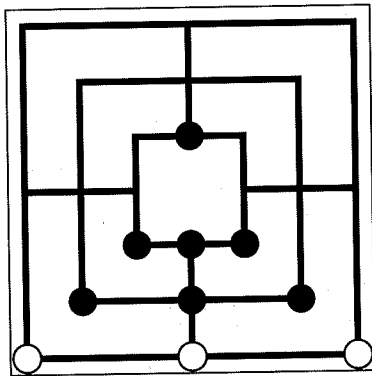
## KREUZMÜHLE

Jeder Spieler hat sechs Steine, die wie in der Darstellung aufgestellt werden. Abwechselnd wird mit je einem Stein um ein Feld weitergezogen. Wer als erster eine Mühle bildet, gewinnt

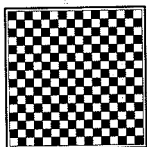


## TREIBJAGD

Weiß hat drei Steine, Schwarz dagegen sieben. Schwarz muß versuchen, durch Ziehen von Feld zu Feld eine Mühle zu bilden, wobei die zu Beginn bestehenden Mühlen nicht gelten. Weiß muß durch Springen versuchen, dies zu verhindern. Ist es Schwarz bis zum 15. Zug gelungen, eine Mühle zu bilden, ist er Sieger. Andernfalls hat Weiß gewonnen. Grundaufstellung auf der nächsten Seite.



## HALMA



Spielmaterial: Halma-Plan, Halma-Kegel

Das Spiel kann von 2 Personen mit 2 mal 19 Figuren oder von 4 Personen mit 4 mal 13 Figuren oder von 3 Personen mit 3 mal 15 Figuren gespielt werden, es sind deshalb insgesamt 66 Figuren vorhanden.

Auf dem Spielplan befinden sich vier Ecken mit 13 Feldern, welche durch rote Linien abgegrenzt werden. Diese 13 Felder werden zusammen der „kleine Hof“ genannt. Beteiligen sich 4 Personen am Spiele, so besetzt jede derselben die 13 Felder eines solchen kleinen Hofes mit 13 Figuren der gleichen Farbe. Spielen nur 2 Personen, so besetzt jede derselben einen der beiden schräg gegenüberliegenden großen Höfe bis zu dem grünen vollen Strich, welcher die 19 Felder abschließt, mit 19 Figuren.

Dem Spiele liegt der Gedanke zugrunde, daß jeder Spieler danach trachtet, seine Figuren in den Hof des Gegners zu bringen. Wem dies zuerst gelingt, ist Sieger.

Die einzelnen Spieler bewegen der Reihe nach abwechselnd die Figuren um ein Feld, gerade, schräg, rückwärts, je nach Belieben, oder durch Springen, d.h., man kann eine gegnerische oder eigene Figur, welche vor oder neben einem steht, überspringen (ohne jedoch dieselbe wie beim Damebrett fortzunehmen), wenn unmittelbar dahinter ein freies Feld ist. Man kann also sowohl seitwärts wie rückwärts in jeder Richtung springen. Es liegt im Interesse des raschen Vorwärtskommens, daß man die Figuren soviel wie möglich springen läßt. Der Gegner muß bemüht sein, seinen Feind am Springen zu hindern, ferner soll er danach trachten, eine gegnerische Figur in dessen Hof bis zuletzt einzuschließen, oder aber in dem eigenen Hofe, in welchem man sich zuerst befindet, eine Figur zurückzulassen, damit der Gegner den Hof nicht ganz besetzen kann; auf alle Fälle muß man aber dafür sorgen, daß man zuletzt mit wenigen Zügen diese letzte Figur folgen lassen kann.

Beteiligen sich 4 Personen mit je 15 Figuren auf den vier kleinen Höfen am Spiel, so kann entweder jeder Spieler für sich bemüht sein, einen der Höfe zu erobern oder aber was vielleicht mehr Interesse bietet, 2 schräg gegenüberliegende Personen spielen zusammen und suchen ihre Höfe so schnell wie möglich zu vertauschen, indem sie sich gegenseitig Gelegenheit zum Springen geben und dabei die anderen 2 Spieler möglichst am Vorwärtskommen hindern.

Wer seine sämtlichen Figuren untergebracht hat, braucht nicht mehr weiter zu ziehen. Sieger ist jene Spielgruppe, welche zuerst ihre Höfe vertauscht hat.

## HALMA SOLO

Spielmaterial: Halma-Plan, 19 Halmakegel in einer Farbe. Es wird ein Hof mit 19 Steinen besetzt. Dann versucht man, diese mit möglichst wenig Zügen oder Sprüngen in den gegenüberliegenden Hof zu bringen. Bei jeder Partie wird die dazu notwendige Anzahl der Sprünge und Züge gezählt. Der Spieler muß bestrebt sein, immer neue, günstigere Möglichkeiten herauszufinden und dadurch mit

immer weniger Zügen das Ziel zu erreichen.

## SCHNELL-HALMA

Bei dieser Abart des großen Halma werden die 6 Felder zwischen den farbigen Linien durch die die Höfe abgegrenzt sind, mit Kegeln besetzt. Bei 2 Spielern besetzt man die sich gegenüberliegenden Linien, bei 4 Spielern alle 4 Hofumrandungen. Man spielt nach der Regel des großen Halma auf den quadratischen Feldern. Wer seine Kegel als erster in die gegenüberliegenden Linien gebracht hat, ist Sieger.

## TREFF-HALMA

Diese Variante kann allein, zu zweit, zu dritt oder zu viert gespielt werden: Jeder Spieler markiert die im hintersten Feld stehende Figur mit einem dünnen Bändchen (einem Wollfaden) und versucht, diese Figur dann auch wieder in das gegenüberliegende Endfeld zu bringen. Natürlich müssen auch die anderen Figuren mitgeführt und platziert werden.

## ZWEI KATZEN UND 19 MÄUSE

Spielmaterial: Halma-Plan, 2 und 19 Halmakegel  
Ein Spieler nimmt 2 Kegel als Katzen und stellt diese auf die Mitte des Halmaplanes. Der andere Spieler nimmt 19 Kegel als Mäuse und verteilt diese nach Belieben auf dem Plan.

Nun können Katzen und Mäuse von einem Feld zu anderen ziehen, und zwar beliebig nach allen Richtungen. Dabei können die Katzen (sie müssen aber nicht) ungedeckte Mäuse durch Überspringen schlagen und vom Spielplan entfernen. Die Katzen dagegen können von den Mäusen nicht geschlagen werden.

Die Mäuse müssen versuchen, die Katzen so einzuschließen, daß diese bewegungsunfähig sind. Umgekehrt haben die Katzen gewonnen, wenn es ihnen gelingt, so viele Mäuse zu fangen, daß sie selbst nicht mehr eingeschlossen werden können.



## GOBANG

Spielmaterial: Halma-Plan, je 12 Halmakegel pro Spieler

Jeder Spieler erhält 12 Kegel. Aufgabe ist es, fünf in einer Richtung (waagrecht, senkrecht oder schräg) nebeneinanderliegende Felder zu besetzen. Es wird abwechselnd je ein Kegel gesetzt. Jeder Spieler hat darauf zu achten, einerseits, recht viele Möglichkeiten zur Reihenbildung zu bekommen, andererseits seine Gegner daran zu hindern. Bei geschicktem Spiel werden bald alle Steine gesetzt sein, ohne daß eine Reihe zustande gekommen ist. Dann darf durch Schieben (wie beim Damespiel) weitergespielt werden. Man darf abwechselnd nach allen Richtungen schieben, aber jedesmal nur um ein Quadrat weiter-rücken. Wer zuerst fünf Steine in eine Reihe bringt, hat gewonnen. Bei diesem Spiel darf man seine Mitspieler nie aus dem Auge verlieren und sich nicht auf einen einzigen Plan verlassen. Sobald ein Gegner drei Steine in einer Reihe hat, muß man ihm das Weiterlegen in der gleichen Reihe unmöglich machen; sonst ist das Spiel verloren.

Rasches Spiel erhöht den Reiz.

Übrigens können beim Spiel zu 4 Personen sich auch je 2 Bundesgenossen zusammentun. Dann bekommt jeder nur 6 Kegel, und je 2 Bundesgenossen haben die gleiche Farbe.

## TIPSY

Spielmaterial: Halma-Plan, je 15 Halmakegel pro Spieler

2, 3 oder 4 Personen beteiligen sich am Spiel; jeder verfügt über 15 Halmakegel. Die Spieler setzen nun abwechselnd eine Figur auf die Kreuzungspunkte des Spielplanes, wobei sie versuchen, gegnerische Steine vollkommen einzuschließen, d.h. man setzt seine Kegel so um das Feld des gegnerischen Steines, daß dieser völlig von 4 Kegeln anderer Spieler eingekreist ist. Jeder spielt gegen jeden. Wer mit seinem Kegel einen solchen Einschluß vollzieht, darf den gefangenen Stein wegnehmen und behalten. Das freigewordene Feld kann wieder besetzt wer-

den. Dadurch ändert sich die Spielsituation ständig, und es ergeben sich immer wieder neue überraschende und reizvolle Möglichkeiten.

Wenn alle 15 Figuren gesetzt sind oder keine Einschließungen mehr möglich sind, ist das Spiel beendet. Gewonnen hat der Spieler der mehr Figuren von dem oder den Gegenspielern erobert hat, als er selbst verloren hat.

## RAKADO

Spielmaterial: Halma-Plan

Je 16 Halmakegel in 2 Farben, 1 Würfel

Die Spieler setzen ihre Figuren auf die gegenüberliegenden Grundlinien des Spielplanes. Dann wird aus-gewürfelt, wer beginnen darf: Wer die höchste Zahl wirft, beginnt. Er würfelt noch einmal und rückt dann eine Figur um die entsprechende Zahl von Feldern vorwärts. Dann würfelt der Gegner und bewegt ebenfalls eine Figur. Wer eine 6 würfelt, darf noch einmal würfeln.

Das Ziel ist es, die eigenen Figuren auf die Grundlinie des Gegners zu bringen. Auf dem Weg dahin dürfen - oder vielmehr müssen - gegnerische Figuren geschlagen werden, wenn die eigene Figur genau mit der gewürfelten Zahl von Schritten ein Feld erreicht, auf dem eine gegnerische Figur sitzt. Übersieht ein Spieler, daß er hätte schlagen können, darf ihm der Gegner die betreffende Figur abnehmen.

Auch das Ziel kann nur dadurch erreicht werden, daß man genau die benötigte Zahl von Schritten würfelt. Ist man 3 Schritte vom Ziel entfernt und man würfelt eine 4, muß man eben warten, bis man eine 3 würfelt. Wer das Ziel erreicht hat, kann weder schlagen noch geschlagen werden.

## SCHACHHALMA

Spielmaterial: Dame-Plan, je 8 Halmakegel in 2 Farben. Das normale Halmaspiel nimmt oft viel Zeit in Anspruch. Wer Lust auf eine kürzere Partie hat, kann auch auf dem Dameplan mit 8 Kegeln spielen. Zu Beginn des Spieles stellt man in die Felder von zwei einander gegenüberliegenden Ecken je 8 Figuren.

Dann gelten die Regeln des normalen Halmaspiels. Dabei ist zu beachten, daß beide Spieler alle ihre Figuren möglichst rasch aus der Ausgangsstellung entfernen müssen. Es darf kein Kegel absichtlich zurückbehalten werden.

## CHEF - GOBANG

Vorgegangen wird nach den normalen Gobang-Regeln, zusätzlich gilt jedoch: Es können genau 2 gegnerische Figuren geschlagen werden, indem man sie in einer Linie von 2 Seiten her einschließt. Stehen beispielsweise eine schwarze und zwei weiße Figuren hintereinander auf einer Linie, kann Schwarz, wenn er an der Reihe ist, mit einer weiteren Figur die beiden weißen Figuren einschließen und vom Feld nehmen.

## SCHATZSUCHE

Alle Halmasteine werden in der Mitte des Spielplanes aufgestellt. Einer der Spieler verläßt den Raum. Währenddessen bezeichnen die anderen Spieler einen Stein durch Berühren als Schatz. Der Mitspieler darf nun den Raum wieder betreten. Er muß den Schatz suchen. Das tut er, indem er einen Stein nach dem anderen vom Brett nimmt, bis er den „Schatz“ gefunden hat. Die Anzahl der abgenommenen Steine wird notiert.

Danach werden die Steine wieder aufgestellt und der nächste Spieler begibt sich auf Schatzsuche, solange, bis jeder einmal gesucht hat. Sieger ist, wer beim Suchen die wenigsten Steine abgenommen hat.

## SCHWARZ-WEISS HALMA

Die Figuren werden wie zum normalen Halma aufgestellt. Die Regeln sind jedoch etwas anders: Die Halmfiguren auf den schwarzen Feldern dürfen nur auf den schwarzen Feldern schräg vorwärts bewegt werden, jedoch nicht springen.

Die Figuren auf den weißen Feldern dürfen sich auf den weißen Feldern schräg vorwärts bewegen, jedoch nur indem sie springen.

Die Figuren auf den schwarzen Feldern werden also dazu verwendet, um Sprungmöglichkeiten für die auf den weißen Feldern stehenden Figuren zu bauen. Innerhalb des gegnerischen Hofes können jedoch alle Figuren beliebig hüpfen und ziehen, weil ansonsten nicht alle Felder des Hofes besetzt werden könnten.

## MENJI

Menji wird von 2 Personen nach den Gobang-Regeln gespielt, außer, daß nicht nur gerade Reihen, sondern auch im rechten Winkel geknickte Reihen aus mindestens 5 Figuren gebildet werden können. Reihen, die aus genau 5 Figuren bestehen und auf jedem Arm gleich viele - also 3 - haben, sind davon ausgenommen.

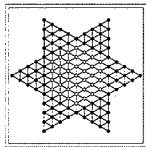
## TOP SECRET

2 Personen bekommen je 18 Figuren und setzen abwechselnd eine Figur auf eines der Felder in der Mitte des Spielfeldes, (es entsteht ein Quadrat aus 6x6 Feldern). Wenn alle Figuren gesetzt sind, ziehen die Spieler abwechselnd eine ihrer Figuren in Richtung Spielfeldrand. Jede Figur darf pro Zug um 1 Feld in eine beliebige Richtung bewegt werden. Es kann auch eine Figur übersprungen werden, wenn dahinter ein Feld frei ist. Weiters können mehrere Sprünge nacheinander gemacht werden, wenn die Richtung dabei nicht gewechselt wird. Gewonnen hat jener Spieler, dessen Figuren zuerst auf beliebigen Randfeldern plaziert sind. Es darf aber auf jedem Feld nur eine Figur stehen.

## SPRINGDAME

In den letzten beiden Reihen des Halmaspieldes werden jeweils 16 Figuren auf den schwarzen Feldern aufgestellt. Gültig sind die normalen Dameregeln, außer, daß auch über eigene Figuren gesprungen werden darf. Dies allerdings nur vorwärts und ohne sie zu entfernen. Die Damen dürfen nur über die gegnerischen Figuren hüpfen.

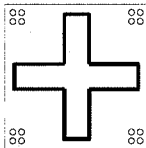
## HALMA ZU DRITT



Spielmaterial: Halma-Plan-Stern, je 15 Halmakegel in drei Farben. Der Stern-Plan, der zwischen 1920 und 1930 erschien, ist für 3 Spieler bestimmt. In manchen Ländern ist er gelocht; man spielt dort mit Kugeln und dem Titel „Chinese Checkers“.

Jeder Spieler benutzt 15 Figuren die er wiederum möglichst schnell in die gegenüberliegende Sternspitze führt. In der Mitte des sechseckigen Spielplans treffen nun also drei verschiedenen Figuren zusammen: Jeder Spieler wird dabei versuchen, durch eine eigene Taktik diesem Gedränge zu entgehen, um nicht durch die beiden anderen Spieler behindert zu werden. Gewonnen hat der Spieler, der zuerst seine Figuren vollständig in die gegenüberliegende Sternspitze geführt hat.

## MARSCH RAUS! (INDIA)



Spielmaterial: 8 bis 16 Halmakegel je 4 Farben, Spielplan: Marsch raus

An diesem beliebtesten Gesellschaftsspiel können sich 2 - 4 Personen beteiligen.

Zum Spiel gehören 1 Würfel, 16 Figuren in 4 Farben und 1 Spielplan.

Jeder Spieler erhält 4 Figuren einer Farbe und setzt drei davon auf die gleichfarbigen Eckkreise, die vierte Figur dagegen ins Spiel auf den Anfangskreis seiner Farbe.

Da das Spiel interessanter ist, wenn alle auf dem benutzten Spielplan vorgesehenen Farben mitspielen, so übernimmt, im Falle wenn weniger als 4 Personen an dem Spiel beteiligt sind, einer oder beide Spieler 2 Farben. Dem Spiel liegt folgender Gedanke zu Grunde: Die Aufgabe der Spieler besteht darin, mit ihren sämtlichen vier Figuren, vom Anfangskreis ihrer Farbe ausgehend, in der Pfeilrichtung das „äuße-

re“ Kreuz unter Berücksichtigung der nachstehenden Spielregel zu umziehen und in die Endkreise ihrer Farbe einzurücken. Wer zuerst seine 4 Figuren in diese Endkreise einbringt, erhält den 1. Preis. Die übrigen spielen weiter, bis auch sie, einer nach dem anderen, das Ziel erreicht haben. Es werden, wie bei allen Gesellschaftsspielen, Preise festgesetzt. Es ist besonders darauf zu achten, die Figuren seiner Gegner hinauszurufen (durch Besetzen des gleichen Kreises), damit man freien Weg bekommt. Andererseits muß man sehen, den feindlichen Figuren des Hintermannes auszuweichen. Insbesondere ist es von größter Wichtigkeit, die feindlichen Figuren dann zu schlagen, wenn sie dicht vor dem Ziele angelangt sind, weil sie sich dann nochmals von Anfang an den Weg machen müssen.

Die Spielregel ist wie folgt:

1. Jeder Spieler hat einen Wurf, wer die meisten Augen würfelt, beginnt das Spiel und setzt seine im Anfangskreis befindliche Figur um so viele Kreise in der Richtung des Pfeiles vorwärts, als Augen gefallen waren, hierauf würfeln und setzen die übrigen Mitspieler der Reihe nach.

2. Die Hauptrolle spielt die Zahl „6“. So oft der Spieler eine „6“ würfelt, hat er einen weiteren Wurf frei. Bei jeder geworfenen „6“ muß der Betreffende eine Figur aus seinem Eckkreis auf sein Anfangskreis setzen und beim nächsten Wurf mit dieser neu eingesetzten Figur weiterziehen, selbst wenn er auch eine andere Figur dadurch hinausschlägt. Würfelt er dagegen eine andere Zahl als „6“, so kann er beliebig mit einer seiner Figuren im Spiel weiterziehen. Würfelt ein Spieler eine „6“ und hat keine Figur mehr im Eckkreis stehen, so darf er nach Belieben mit einer im Spiel befindlichen Figur weiterziehen und nochmals würfeln.

3. Trifft eine Figur auf einen vom Feind besetzten Kreis, so muß die feindliche Figur in seinen Eckkreis zurück und darf diese Figur erst wieder ins Spiel gesetzt werden, wenn der Geschlagene eine „6“ würfelt.

4. Über die im Wege stehenden feindlichen und eigenen Figuren wird gesprungen, die übersprungenen Kreise werden mitgezählt.

5. Hat eine Figur das äußere Kreuz vollständig umzogen, so rückt dieselbe auf die Kreise ihrer Farbe ein, wer zuerst seine vier Figuren einbringt, erhält den ersten Preis. Die übrigen Spieler spielen dann in gleicher Weise um die weiteren Preise fort. In die Endkreise kann nur dann eingerückt werden, wenn die entsprechende Zahl der freien Kreise gewürfelt wird.

## **BARRIKADE**

Schafft es ein Spieler, zwei Figuren seiner Farbe auf das gleiche Feld zu setzen, ist dies eine Barrikade, die von den Gegnern nicht überwunden werden kann. Nach drei Würfelrunden muß die Barrikade aber abgebaut werden, das heißt, eine der Figuren muß weiterziehen.

## **PARKEN**

Es können 2 - 4 Personen teilnehmen. Bei diesem Spiel werden acht Kreise als „Parkplätze“ von den Spielern festgelegt. Kommt eine Figur auf so einem Parkplatz zu stehen kann sie dort „Parken“ und darf somit nicht hinausgeworfen werden. Auf einem Parkplatz können auch mehrere Figuren, egal welcher Farbe, stehen und sich ausruhen. Kann ein Spieler nur noch mit einer Figur die gerade parkt ziehen, muß diese den Parkplatz verlassen. Ansonsten gelten die Regeln von Marsch raus (India).

## **CRAZY INDIA**

Es können 4 Personen spielen. Jeder Spieler plaziert in seinem Haus 4 verschiedenfarbige Steine. Ziel dieses Spieles ist es, als erster 4 verschiedenfarbige Steine ins Ziel zu bringen. Jeder Spieler darf irgendeine Figur setzen, nachdem er eine 6 gewürfelt hat. Er kann jeweils dreimal würfeln. Hat ein Spieler bereits einen Stein angesetzt, darf er nur mehr einmal würfeln. Gezogen werden kann jeder beliebig farbene Stein, außer er steht auf einem gegnerischen Startfeld. Ein Spieler darf jedoch nur den Stein einer Farbe, die

nicht mehr in seinem Haus und noch nicht in seinem Zielfeld steht, ziehen. Hat zum Beispiel ein Spieler in seinem Haus eine grüne und eine gelbe Figur und im Ziel eine blaue, darf er nur mit den roten ziehen. Die Steine können nur vorwärts ziehen, dürfen aber auch rückwärts schlagen. Eine geschlagene Figur kann in irgendein Haus, in dem diese Farbe nicht vorkommt, zurückversetzt werden. Auch im dazugehörigen Zielfeld darf diese Farbe nicht aufscheinen. Ansonsten gelten die üblichen Regeln des India-Spieles, mit der Ausnahme, daß im Zielfeld keine Steine übersprungen werden dürfen. Sieger ist, wer als Erster 4 verschiedenfarbige Steine in seinem Zielfeld stehen hat.

## **FINE (= STRAFE)**

Zwei bis vier Teilnehmer bekommen je 4 Figuren und eine bestimmte Anzahl von Spielmarken. Außerdem braucht man einen Würfel. Zu Beginn des Spieles bezahlt jeder Spieler eine Marke als Einsatz. Die erste Figur jedes Spielers kann sofort gesetzt werden, die folgenden können nur nach dem Wurf einer 1 ins Spiel gebracht werden. Zum Setzen besteht kein Zwang, es empfiehlt sich jedoch, möglichst viele Figuren am Spielfeld zu haben. Für die Richtung in die er ziehen will, entweder im oder gegen den Uhrzeigersinn, kann sich jeder Spieler vor dem Beginn des Spieles entscheiden. Diese Richtung gilt für sämtliche seiner Figuren während der ganzen Spieldauer. Keine Figur darf auf einem schon besetzten Feld landen, kein Gegner kann hinausgeworfen werden. Für den Spieler besteht auch die Möglichkeit, seinen Wurf auf mehrere Figuren aufzuteilen, z.B. beim Wurf einer 4, eine Figur 2 Felder und eine andere auch 2 Felder weit zu ziehen. Gezogen werden muß in jedem Fall, ist gar kein Zug möglich (hat der Spieler z.B. keine Figur auf dem Brett oder würde auf ein belegtes Feld geraten), muß er dafür eine Spielmarke als Strafe einzahlen. Kommt eine Figur auf dem Anfangsfeld eines Gegners zum Stillstand, darf der Spieler nochmals würfeln. Der Spieler, welcher zuerst alle seine Figuren ins Ziel gebracht hat, ist Gewinner und erhält den gesamten Einsatz.

## **FRANK UND FURTER**

Zwei Personen sind spielberechtigt. Die Figuren von Spieler A sind die „Franks“, die von Spieler B die „Furter“. Jeder stellt seine 4 Steine in sein Quadrat. Beide Spieler müssen zueinander benachbarte Quadrate wählen, das Anfangsfeld der Furter muß vor dem der Franks liegen. Die Furter laufen den Franks davon und versuchen, das Haus zu erreichen. Die Franks dürfen nicht verfolgt werden. Wird ein Furter eingeholt, wenn also der Frank auf demselben Feld wie ein Furter ist, werden beide als Paar Frankfurter aus dem Spiel genommen. Die Franks können das Spielfeld auch mehrmals umrunden, wobei sie versuchen müssen, immer hinter den Furtern zu bleiben. Hat Spieler A am Ende mehr Furter gewonnen, als im Haus sind, ist er Sieger, ansonsten geht der Sieg an Spieler B.

## **ORBITE**

Es spielen entweder 2 oder 4 Personen, wobei beim Spiel zu viert die Gegenübersitzenden Partner sind. Jeder Teilnehmer erhält 4 Spielfiguren, außerdem wird ein Augenzwürfel benötigt. Die erste Figur jedes Mitspielers kann sofort gezogen werden, die folgenden Figuren dürfen nur beim Wurf einer 1 oder 6 gesetzt werden. Sie müssen jedoch nicht schon bei der ersten 1 oder 6 gesetzt werden, sondern erst dann, wenn sie gebraucht werden. Hat einer der Spieler eine 1 oder 6, darf er weiterwürfeln und ziehen, bis er eine 2, 3, 4 oder 5 würfelt. Diese Augenzahl zieht er auch noch, dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Natürlich kann ein Spieler seine Züge mit verschiedenen Figuren durchführen. Kommt ein Spieler auf ein vom Gegner besetztes Feld, wird diese Figur hinausgeworfen und muß von Neuem beginnen. Auf den Startfeldern jedes Teilnehmers dürfen mehrere Figuren aller Spieler stehen, ohne daß dort jemand hinausgeworfen wird. Auf den restlichen Feldern dürfen nur mehrere eigene oder Steine des eigenen Partners stehen. Erreicht eine gegnerische Figur eines der Felder,

auf denen mehrere Steine plaziert sind, wird nur eine Figur hinausgeworfen. Wer zuerst das Spielfeld umrundet (= to orbite) hat, und alle seine Steine im Ziel hat, ist der Gewinner.

## AUSREISSER

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

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

## SCHLANGEN UND LEITERN

### SCHLANGEN UND LEITERN

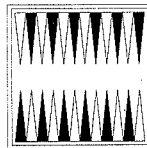
Für 2 bis 6 Spieler.

Die Spieler starten auf Feld 1 und beenden das Spiel auf Feld 100. Es wird reihum gewürfelt und jeder Spieler bewegt seinen Spielkegel um die jeweils gewürfelte Augenzahl weiter. Landet ein Spieler auf dem Maul einer

Schlange, wird der Stein „geschluckt“ und muß entlang der Schlange bis zu deren Ende zurückgesetzt werden. Erreicht man den Fuß einer Leiter, darf man mit seinem Spielstein die Leiter entlang nach oben klettern.

Sieger ist, wer zuerst das Feld 100 erreicht.

## BACKGAMMON



Spielmaterial: 1 Spielplan, je 15 Damesteine in schwarz und weiß, 2 Augenwürfel, 1 Doppelerwürfel (ist für das Spiel nicht unbedingt erforderlich!)

### ALLGEMEINES:

Backgammon wird auf einem Spielfeld von 2 Spielern mit 15 schwarzen, 15 weißen runden Steinen gespielt.

### SPIELBEGINN:

Zu Beginn des Spieles erhält jeder Spieler zwei gleichfarbige Würfel, danach werden die Spielsteine in der Grundaufstellung auf das Spielfeld gesetzt. Der Spielplan enthält 24 Felder (Feld = weiße bzw. grüne Spitze), die einmal mit schwarzen und einmal mit weißen Zahlen von 1 - 12 numeriert sind. Wir nennen diese Felder in der Folge kurz S bzw. W.

### Spieler A - weiße Steine:

2 Steine auf S1, 5 auf S12, 3 auf W8 und 5 auf W6.

### Spieler B - schwarze Steine:

2 Steine auf W1, 5 auf W12, 3 auf S8 und 5 auf S6. Weiß führt seine Steine von S1 auf S12, weiters von W12 in Richtung W1. Schwarz von W1 in die entgegengesetzte Richtung. Es wird von Feld zu Feld gezogen.

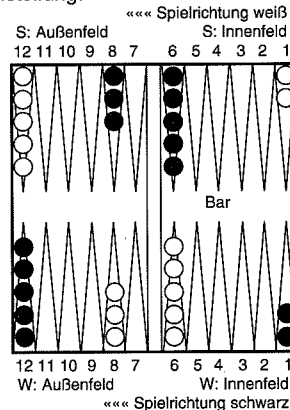
Bei Spielbeginn würfelt jeder Spieler mit einem seiner zwei Würfel; wer die höhere Augenzahl würfelt, beginnt. Bei gleicher Augenzahl wird nochmals gewürfelt.

Der beginnende Spieler verwendet die Zahlen der beiden Würfel, als wäre es sein erster Wurf. Danach wechselt die Reihenfolge, und es würfelt ab sofort jeder Spieler mit seinen beiden eigenen Würfeln. Spielziel ist es, seine 15 Spielsteine in sein eigenes Revier zu bringen, und sobald alle 15 Steine dort versammelt sind, mit dem Aussteigen zu beginnen. Wer zuerst seine 15 Steine vom Spielfeld entfernt hat, gewinnt das Spiel.

Revier für Weiß: Felder W6 - W1

Revier für Schwarz: S6 - S1

### Grundaufstellung:



### DAS ZIEHEN DER STEINE:

Man zieht mit einem oder mehreren Steinen entsprechend der gewürfelten Augenzahlen von Feld zu Feld. Die Zahlen der beiden Würfel können sowohl für den Zug eines einzigen Steines als auch für zwei verschiedene Steine verwendet werden.

Der Beginn des Spieles z.B.: Weiß würfelt, und sein Wurf zeigt mit einem Würfel 4, mit dem anderen 5. Weiß beginnt und fährt mit einem einzigen Stein von S1 die 4 ausnützend auf S5, anschließend v. S5 die 5 ausnützend nach S10. Man könnte jedoch ebenso einen Stein von S12 nach W9 und einen anderen Stein von S12 nach W8 ziehen.

Sollte ein Spieler einen Pasch würfeln (d.h., auf beiden Würfeln erscheint die gleiche Augenzahl), dann muß er diese Zahl nicht zweimal, sondern viermal fahren. z.B.: 4 + 4; er darf jetzt 4 x 4 Felder ziehen, nur einen Stein 16 Felder oder 4 verschiedene Steine 1 x 4 bzw. 2 je 8 oder 1 x 12 und 1 x 4 usw. In der Summe muß er 16 Felder ziehen.

Sollten zwei oder mehr Zahlen für einen Stein verwendet werden, muß man in der Lage sein, beide Züge direkt aufeinanderfolgend durchführen zu kön-

nen, d.h. Weiß kann - von der Grundaufstellung ausgehend - bei einem Wurf 5 + 5 nicht von S1 auf S1 ziehen, da er - die erste 5 ausnützend - aus S6 zu stehen kommen würde, woran ihn aber gegnerische Steine hindern (Mauer).

Es müssen nach Möglichkeit alle gewürfelten Zahlen gezogen werden. Sollte man nur die Zahl eines Würfels ziehen können, muß man nach Möglichkeit die höhere Zahl nehmen, z.B. wäre der Wurf 4 + 2 und der Spieler könnte nur 4 oder 2 ziehen, muß er 4 ziehen.

#### MAUER:

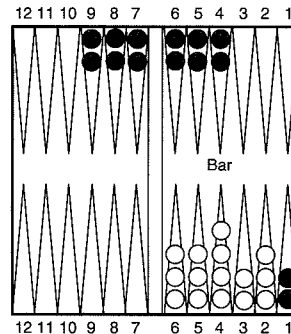
Eine Mauer besteht aus mindestens zwei gleichfarbigen Spielsteinen, die sich auf jedem Feld befinden. Mauern sind für den Gegner gesperrte Felder und dürfen nur übersprungen werden. Auf jedes Feld dürfen beliebig viele Steine gestellt werden, bei mehr als fünf werden sie zu zweit oder zu dritt übereinander gestapelt. Es dürfen auf einem Feld niemals Steine verschiedener Farben stehen. Ein Feld mit einem oder gar keinem Stein ist offen, d.h., es kann vom Gegner betreten werden. Sollte sich ein Stein darauf befinden, so wird dieser geschlagen.

#### SCHLAGEN:

Ein einzelner gegnerischer Stein kann von einem eigenen, wenn er auf dessen Feld zu stehen kommt, geschlagen werden. Man nennt diesen einzelnen Stein „bloß“. Man wird seine Spielaktik dahingehend ausrichten, daß man möglichst selten „bloße“ Steine auf dem Spielfeld hat. Statt dessen wird man versuchen, Mauern aufzustellen. Ein geschlagener Stein wird vom Spielplan genommen und beiseite gelegt. Er muß vor jedem anderen Spielzug wieder in das Spiel gebracht werden. Der oder die geschlagenen Steine müssen auf einem offenen Feld im gegnerischen Revier (Feld 1 - 6) ins Spiel gebracht werden.

z.B.: Schwarz wurde ein Stein geschlagen, und er würfelt 6 + 3: sind beide Felder von gegnerischen Mauern besetzt, muß er solange aussetzen, bis es ihm gelingt, auf einem freien oder nur von einem gegnerischen Stein besetzten Feld einzutreten. Ist

#### 6er Mauer und Aussteigen:



eines der beiden Felder 6 oder 3 offen zum Eintritt, darf er die zweite gewürfelte Zahl beliebig verwenden. Das Zusammenrechnen von beiden Würfelaußen darf nicht zum Eintreten verwendet werden. z.B.: Ist das einzige offene Feld im feindlichen Revier 6, so könnte er mit 2 + 4 oder 1 + 5 nicht eintreten.

#### AUSSTEIGEN:

Als Aussteigen bezeichnet man das Herauswürfeln seiner bereits vollzählig im Revier versammelten Steine aus dem Spielfeld. Ein Stein darf vom Spielfeld abgezogen werden, wenn die gewürfelte Augenzahl der Nummer des Feldes entspricht, auf der sich der Stein im Revier befindet. z.B.: Weiß würfelt 6 und 3, somit kann er je einen Stein von W6 und 3 aus dem Spielfeld entfernen. Der Spieler darf aber auch einen Wurf dazu verwenden, die Position seiner Steine innerhalb seines Reviers zu verändern. Würfelt er 4 + 4, so dürfte er z.B. 4 Steine von W4 abziehen. Wird eine Zahl gewürfelt, die höher ist als die höchste Zahl, auf der der aussteigende Spieler einen Stein stehen hat, so muß er einen Stein vom weitest entfernten Feld wegnehmen. Er darf die gewürfelten Augen in beliebiger Reihenfolge verwenden. Er muß

aber jeden Wurf ausnützen, sofern er kann, auch wenn dies zu seinem Nachteil geschehen sollte. Wird einer seiner Steine vom Gegner geschlagen, nachdem er bereits abzuziehen begonnen hat, muß er diesen geschlagenen Stein neu setzen. Er darf erst dann weiter Aussteigen, bis wieder alle sich im Spiel befindlichen Steine in seinem Revier befinden. Hat der Verlierer zumindest einen Stein abgezogen und keinen im gegnerischen Revier zurückgelassen, verliert er das Spiel einfach. Sollte er noch keinen Stein abgezogen haben, so verliert er doppelt für G a m m o n . Falls er noch keinen Stein abgezogen und darüber hinaus auch noch einen im gegnerischen Revier hat, bzw. einen geschlagenen Stein noch nicht ins Spiel gebracht hat, verliert er dreifach für B a c k g a m m o n .

#### DOPPLERWÜRFEL: (falls vorhanden)

Der Dopplerwürfel dient zur Verdoppelung des Spieleinsatzes. Jeder der beiden Spieler kann vor seinem ersten Wurf verdoppeln. Danach hat der Gegner das Recht, zu verdoppeln. Der jeweilige Verdopplungsstand wird durch den Dopplerwürfel angezeigt. Es kann nur kumulierend verdoppelt werden, wie Sie aus den am Würfel befindlichen Zahlen 2, 4, 8, 16, 32 und 64 ersehen können.

Die Verdopplung endet bei 64fachem Einsatz. Diese freiwillige Verdopplung wird, falls ein Spiel Gammon oder Backgammon gewonnen wird, mit dem Zweifachen bzw. Dreifachen multipliziert. Falls der Gegner eine Verdopplung nicht anerkennt, ist das Spiel zum Einsatz vor dem letzten Verdopplungsversuch für ihn verloren. Es empfiehlt sich daher, vor einem sicher scheinenden Gammon- oder Backgammon-Sieg keine Verdopplung anzustreben, da dem Gegner sonst die Möglichkeit geboten wird, das Spiel vorzeitig aufzugeben und dadurch nur einfach zu verlieren. Sollte der Gegner frühzeitig resignieren, verliert er auf jeden Fall Backgammon. Eine Spielversion schreibt eine Verdopplung vor, wenn beim Anfangswurf ein Pasch geworfen wird.

## TRIC-TRAC

**Spielmaterial:** Backgammon-Plan. Je 15 Steine in 2 Farben, 2 Würfel.

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

**Aufstellung und Zugrichtung:**

Weiß setzt alle 15 Steine in drei Türmen auf Zunge 1. Seine Zugrichtung ist von 1 über 12, 12A bis 1A. Schwarz setzt alle 15 Steine in drei Türmen auf 1A. Seine Zugrichtung ist von 1A über 12A, 12 bis 1. Die Zungen 1 und 1A sind Start bzw. Zielfelder; Steine auf diesen Zungen befinden sich nicht „im Spiel“.

### SPIELBEGINN UND ZIEHEN:

Mit 2 Würfeln wird ausgewürfelt, wer das Spiel eröffnet. Wer den höheren Wurf erzielt, beginnt, und führt seine ersten Züge nach diesem Wurf aus. Zunächst müssen alle 15 Steine von der Zunge 1 bzw. 1A ins Spiel gebracht werden, bevor mit den Steinen weitere Züge ausgeführt werden dürfen. Es steht den Spielern frei, zwei Steine oder einen Stein in fortgesetztem Zug ins Spiel zu bringen. Würfelt Weiß z.B. 5/4, so setzt er entweder einen Stein auf die Zunge 5 und einen auf Zunge 4, oder einen Stein auf Zunge 10. Die Steine müssen auf den erreichten Zungen stehenbleiben, bis die Startzunge geräumt ist. Grundsätzlich muß, wenn möglich, für beide Würfelzahlen ein Zug ausgeführt werden. Die Reihenfolge, in der die Zahlen verwendet werden, ist beliebig. Kann nur ein Zug ausgeführt werden, so verfällt der zweite Wurf. Bei Pasch werden die Würfelzahlen nur einfach gesetzt; nach einem Pasch darf der Spieler

nochmals würfeln.

### DIE HUCKE:

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

Die gegnerische Hücke ist, auch wenn sie unbesetzt ist, blockiert; 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 eigene Hücke zu gelangen.

### SCHLAGEN:

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

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

### PUNKTWERTUNG UND GEWINNER:

Jeder geschlagene gegnerische Stein und jeder ausgespielte eigene Stein erbringen jeweils 1 Punkt. Gelingt es, die Hücke zu besetzen und außerdem die

fünf davorliegenden Zungen auf der eigenen Seite mit Bändern zu blockieren, so hat man die sogenannte „große Brücke“ errichtet, die für den Gegenspieler ein unüberwindliches Hindernis ist. Kann die große Brücke bei den folgenden Würfeln des Spielers noch gehalten werden kann, erzielt man 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 gekommen, dreifach, oder hat er noch gar keinen Punkt, vierfach.

### FORTGESETZTE SPIELRUNDE:

Tric-Trac wird häufig in mehreren fortgesetzten Partien 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 für die neue Partie in Anrechnung bringen. Wird mit neuer Aufstellung begonnen, so verfallen überzählige Punkte. Bei einer fortgesetzten Partie werden zunächst alle Steine ausgespielt und dann zusammen wieder in 3 Türmen auf die Startzungen gesetzt; dies gilt nicht als Zug. Anschließend setzt der betreffende Spieler sein Spiel wie bei einem völligen Neubeginn fort.

## PUFF

**Spielmaterial:** Backgammon-Plan; Je 15 Steine in 2 Farben, 2 Würfel.

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

gammon. Zugrichtung und Setzen: Bei Beginn sind alle Steine außerhalb des Brettes und müssen ins 1. Viertel des betreffenden Spielers eingesetzt werden. Die Zungen 1 - 6 sind das 1. Viertel für Weiß, er zieht von dort über 12, 12A bis 1A. Die Zungen 1A bis 6A sind das 1. Viertel für Schwarz, er zieht in entgegengesetzter Richtung. Jeder Spieler würfelt mit 2 Würfeln. Wer die höchste Augenzahl wirft, beginnt. Beim Einsetzen werden keine fortgesetzten Züge ausgeführt. Wirft Weiß z.B. 4/2, so setzt er einen Stein auf Zunge 4 und einen auf Zunge 2. Erst wenn alle Steine ins erste Viertel gebracht worden sind, dürfen sie von dort aus weitergezogen werden.

Pasch: Bei einem Pasch-Wurf zählen nicht nur die obenliegenden Augen, sondern auch die auf denen die Würfel liegen: Bei 1 also 6, bei 2 und 5 usw. Wirft man z.B. 3/3, so können 2 Steine auf Zunge 3 und 2 auf Zunge 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 die Steine im Brett sind, wird gezogen, wobei nun auch fortgesetzte Züge mit einem Stein erlaubt sind. Die niedere 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 niedrigen 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 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 Zungen gegebenenfalls nachgerückt werden.

## CATCH ME

Jeder Teilnehmer bekommt sechs Spielsteine. Sie werden auf die Felder 1 - 6 der jeweiligen Seite platziert. Der Spieler mit der niedrigsten Würfelzahl beginnt. Es wird mit jeweils 2 Würfeln gespielt, es zäh-

len 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 1-er oder 6-er, darf eine eigene Figur um die Summe der gewürfelten Augenzahl weiterziehen. Außer bei einem 6-er Pasch dürfen nach einem Pasch zwei Figuren um die jeweils einfache Augenzahl weiterziehen. Zusätzlich darf nach jedem Pasch ein weiteresmal gewürfelt werden. Kommt ein Stein auf ein 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 am nächsten freien oder vom Gegner besetzten Feld platziert. Hat ein Spieler nur noch einen Stein übrig, verändert sich seine Zugweise. Sein Stein zieht sofort auf das nächste Eckfeld, das wäre S1, S6, S7, S12 oder W1, W6, W7, W12. 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 1-er oder 6-er Pasch kann der Stein die doppelte Feldanzahl weiterziehen. Andere Pasche sind nicht verwertbar, es darf jedoch noch einmal gewürfelt werden. Gewinner ist, wer zuerst alle gegnerischen Steine geworfen hat.

## CHOUETTE

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

te Position der Reihe, außer zum selben Zeitpunkt tritt ein neuer Spieler ein, dann kommt er an die vorletzte Stelle. Der bisherige Kommandant wird Mann in der Burg, der nächste Spieler wird Kommandant. Er hat gegenüber seinen Untergebenen die alleinige Entscheidungsgewalt, kann aber Ratschläge entgegennehmen. Verliert der Kommandant, kommt er auf jeden Fall an die letzte Position. Alle Spieler haben der Entscheidung des Kommandanten zu folgen, außer im Fall eines Doppels durch den Mann in der Burg. Dann ist jeder berechtigt, anzunehmen oder abzulehnen und somit für das eine Spiel auszuscheiden und den Wert vor dem Doppel an den Mann in der Burg abzugeben. Wurde ein Doppel vom Kommandanten abgelehnt, kann es von jedem Teilnehmer angenommen werden. Der Ranghöchste jener Spieler, die annehmen, avanciert zum Kommandanten. Für die folgenden Spiele ändert das Annehmen oder Ablehnen nichts an der Rangliste der Spieler. Gewinnt der neue Kommandant, kommt er in die Burg.

## JACQUET

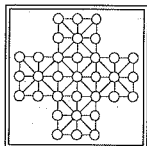
Bei dieser Backgammon-Variante werden am Anfang alle Steine außerhalb des Spielbretts aufgestellt und in die Startfelder gewürfelt. Ist dieser Vorgang beendet, wird das Spiel nach den bereits angeführten Backgammon-Regeln fortgeführt.

## DOPPELSTEINE

Hier handelt es sich um ein neues Glücksspiel. Jeder Spieler bekommt 12 Steine und stapelt jeweils 2 auf die 6 rechten Felder seiner Seite. Es beginnt der Spieler mit der höheren Würfelzahl. Jeder agiert nur auf seinen 6 Feldern. Der Spieler würfelt mit 2 Würfeln und nimmt die Figuren, entsprechend den gewürfelten Zahlen, von der unteren Figur ab und platziert sie davor. Bei einem Pasch darf nur ein Stein abgenommen werden, jedoch nochmals gewürfelt werden. Wird eine Zahl gewürfelt, deren zugehöriger Stein bereits abgenommen wurde, kommt der andere Spieler an die Reihe. Hat ein Spieler sämtliche

oberen von den unteren Steinen genommen, beginnt er auf dieselbe Weise, diese wieder hinaufzuwürfeln. Ist das geschehen, werden die Steine wie beim Backgammon nach rechts hinausgewürfelt. Hat ein Spieler alle Steine vom Brett, ist er Sieger.

## SOLITAIRE



Spielmaterial: Fuchs und Hennen-Plan, 32 Halmakegel

Alle Punkte des Spielplanes werden mit je einem Kegel besetzt. Nur der braune Mittelpunkt bleibt frei. Aufgabe des Spielers ist es, durch Überspringen einer Figur die übersprungene Figur zu

schlagen und aus dem Spiel zu nehmen, sodaß zum Schluß nur noch eine Figur übrigbleibt, die nach dem letzten Schlagen auf dem braunen Mittelfeld stehen muß.

Das Schlagen geschieht nur in Richtung der waagrecht und senkrecht Linien, also nicht schräg, und nur in gerader Linie, also nicht über Eck. Ein Schlagzug umfaßt demnach drei in gerader Linie liegende Punkte: Den Ausgangspunkt des schlagenden, den Standpunkt des zu schlagenden und den Standpunkt des schlagenden Kegels. Der erste Zug kann also nur zum Mittelpunkt hin erfolgen. Einfache Züge von Punkt zu Punkt sind nicht gestattet.

## DAS KREUZ

Das Kreuz ist eine einfachere Form des Solitaires. Dazu benötigt man neun Steine, die zu Beginn des Spieles in Form eines Kreuzes mit gleich langen Armen in der Mitte des Spielplanes aufgestellt werden. Ziel ist es ebenfalls, acht der neun Steine so zu entfernen, daß nur mehr ein Stein im Mittelpunkt übrigbleibt.

## TEMPORA

Außer den Eckpunkten werden alle Punkte des Spielplanes besetzt, sodaß ein auf der Spitze stehendes Quadrat entsteht. Nun wird der unterste Kegel weggenommen, es entsteht ein unregelmäßiges Fünfeck. Das Geduldspiel besteht nun darin, daß nach den normalen Solitaire-Regeln über Kegel gesprungen wird, bis zum Schluß nur mehr der mittlere Kegel übrig ist.

## FUCHS UND HENNE

Spielmaterial: Fuchs und Henne-Plan (Spielkreuz), 2 Spielsteine als Füchse, 20 Halmakegel gleicher Farbe als Hennen.

FUCHS und HENNE ist ein neues, jedoch sehr bekanntes Spiel für zwei Personen. Es ist leicht zu verstehen und sehr unterhaltsam. Benötigt werden dazu zwei Füchse, welche auf den Eckpunkten des farbigen Quadrates aufgestellt werden. Die weiteren 20 Hennen werden auf dem übrigen Spielfeld so verteilt, daß die vier Punkte zu beiden Seiten der Füchse freibleiben. Somit kann das Spiel beginnen. Der Fuchs darf das ganze Spielfeld durchstreifen und muß jede einzeln vor ihm stehende Henne überspringen, welche sodann ausgeschieden wird. Die Hennen dürfen vorwärts und seitlich gehen, jedoch nicht zurück. Haben die Hennen so große Verluste, daß sie nicht alle farbigen Punkte besetzen können (Stall), so sind die Füchse Sieger. Übersieht ein Fuchs zu springen, so scheidet er solange aus, bis dem zweiten Fuchs ein Sprung gelingt. Haben die Hennen alle neun roten Kreise (Stall) besetzt, so ist dieser Spieler Sieger.

## RAUBRITTER

Ein Spieler bekommt 2 Figuren einer Farbe und muß damit die Burg (die 9 Punkte des Kreuzarmes) verteidigen. Der andere Spieler greift mit 24 Figuren, den Raubrittern, die Burg an. Am Anfang des Spieles stehen diese 24 Raubritter auf allen Punkten außerhalb der Burg. Die beiden Verteidiger können auf 2 belie-

bigen Punkten der Burg plaziert werden. Ziel der Raubritter ist es, alle 9 Punkte der Burg zu erobern. Dazu müssen sie die beiden Verteidiger entweder aus der Burg drängen oder durch Lockvögel hinauslocken. Die Raubritter dürfen sich nur zur Burg hin bewegen, die Verteidiger in allen Richtungen. Beide dürfen sich allerdings nur um jeweils einen Punkt weiterbewegen. Das Springen, egal ob über fremde oder eigene Figuren, ist den Raubrittern verboten. Ist hinter einem Raubritter ein direkter Nachbarpunkt frei, muß der Verteidiger über diese Figur springen und die übersprungene Figur vom Brett nehmen. Ebenso müssen Schlagserien durchgeführt werden. Übersieht ein Verteidiger einen Schlagsprung oder die Weiterführung einer Schlagserie, gilt er als vom Raubritter gefangen und wird vom Brett genommen. Schaffen es die Raubritter nicht, die Burg ganz zu erobern, sondern wird ein Verteidiger darin eingekesselt, ist das Spiel remis. Haben die Raubritter so viele Figuren verloren, daß sie die Burg nicht mehr ganz besetzen können, (höchstens noch 8 Figuren), haben sie verloren.

## TRIANGLE

An diesem Spiel können sich 2 oder 4 Personen beteiligen. Benötigt werden 44 Halmasteine (in 4 Farben), die gleichmäßig an die Spieler verteilt werden. Jeder Spieler darf eine Figur auf irgendeinen Punkt des Spielbrettes setzen. Kann ein Spieler, wenn er an der Reihe ist, mit einem Stein in seiner Farbe ein rechtwinkeliges Dreieck, egal welcher Größe, bilden, bekommt er einen Punkt. Der Mittelpunkt des Spielbrettes darf nie besetzt werden. Gewonnen hat, wer die meisten Dreiecke bildete, also die höchste Punktzahl aufweist.

## VIELFRASS

2 Spieler werden mit je 11 Steinen ausgestattet und beginnen, abwechselnd auf ein beliebiges Feld zu setzen. Aber es dürfen nie 2 Figuren gleicher Farbe waagrecht oder senkrecht nebeneinander stehen. Wenn alle Figuren gesetzt sind, darf jeder Spieler mit



einer Figur ein Feld senkrecht oder waagrecht ziehen. Spielziel ist es, drei gleichfarbige Figuren waag- oder senkrecht in einer Reihe zu haben. Ist das einem Spieler gelungen, kommt der Vielfraß und frißt einen gegnerischen Stein auf. (nimmt ihn vom Spielbrett). Sieger ist, wer dem Gegner zuerst alle Figuren bis auf zwei weggefressen hat.

## KNOBELN

2 - 6 Spieler, 3 Stäbchen pro Spieler

Jeder der Spieler verbirgt, ohne daß die Mitspieler es sehen können 0, 1, 2 oder 3 Stäbchen in der Faust und legt diese auf den Tisch. Jeder der Spieler muß raten, wieviele Stäbchen insgesamt in den Fäusten sind, doch jeder Spieler muß eine andere Zahl nennen. Bei vier Teilnehmern können es mindestens 0 und höchstens 12 sein. Nachdem jeder eine Zahl genannt hat, werden die Fäuste geöffnet und alle Stäbchen gezählt. Wer richtig geraten hat, darf ein Stäbchen weglegen.

Danach verbergen wieder alle Spieler Stäbchen in ihren Fäusten und legen diese auf den Tisch. Nun darf der linke Nachbar des Spielers, der in der ersten Runde als erster geraten hat, mit dem Raten beginnen.

Diesmal daran denken, daß es sich nun bei 4 Spielern um mindestens 0 und höchstens 11 Stäbchen handelt.

Wer als erster alle drei Stäbchen losgeworden ist, hat gewonnen. Man kann auch so lange weiterspielen, bis nur noch ein Spieler Stäbchen besitzt. Der ist dann der große Verlierer.

## STÄBCHENSAMMELN

2 Spieler, 17 Stäbchen

Die 17 Stäbchen werden zwischen beide Spieler gelegt, und abwechselnd dürfen nun die Spieler 1, 2 oder 3 Stäbchen vom Stapel nehmen. Gewinner ist derjenige, der das letzte Stäbchen abnehmen kann. Um gewinnen zu können, muß man dafür sorgen, daß schließlich 4 Stäbchen auf dem Stapel liegen.

Nimmt der Gegenspieler 1, 2 oder 3 Stäbchen weg, so kann der erste Spieler immer das letzte wegnehmen. Die Gewinntaktik ist also, daß man dafür sorgen muß, daß nacheinander 12, 8 und 4 Stäbchen liegenbleiben. Beginnt man selbst mit dem Spiel, nimmt man erst 1 Stäbchen weg, damit 16 liegenbleiben, sodaß man danach über 12 und 8 zu den gewünschten letzten 4 Stäbchen kommt.

## MARIENBADER SPIEL

2 Spieler, 16 Stäbchen

Dieses Spiel ist von dem berühmten, französischen Film „Letztes Jahr in Marienbad“ bekannt. Die 16 Stäbchen werden folgendermaßen hingelegt: eine Reihe zu 7 eine Reihe zu 5, eine Reihe zu 3 und 1 gesondertes Stäbchen. Abwechselnd nehmen die Spieler 1, 2 oder 3 Stäbchen weg. Sie dürfen das jeweils nur aus einer der Reihen tun. Wer das LETZTE Stäbchen wegnehmen muß, verliert das Spiel. Bedenke selbst eine Taktik, wie man mit Sicherheit gewinnen kann.

## 15 KNOBELEIEN

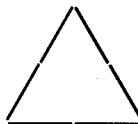
Die Auflösungen finden Sie auf der letzten Seite des Spielregelheftes.

1. Lege aus 6 Knobelstäbchen diese Figur.

Drei Knobelstäbchen sind so umzulegen, daß daraus 4 gleichseitige Dreiecke entstehen.



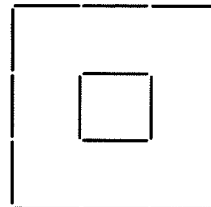
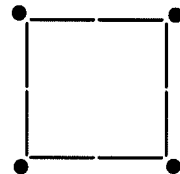
2. Lege bei dem dargestellten gleichseitigen Dreieck drei Knobelstäbchen hinzu, daß 5 gleichseitige Dreiecke entstehen (1 großes und 4 kleine).



3. Lege bei den drei gleichseitigen Dreiecken 2 Knobelstäbchen hinzu, daß 4 gleichseitige Dreiecke entstehen.



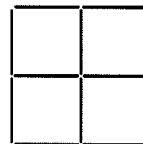
4. Acht Knobelstäbchen stellen eine Wiese zwischen 4 Bäumen dar. Die Wiese soll mehr als verdoppelt werden. Wieder soll sie quadratisch sein und genau zwischen den Bäumen liegen.



5. Zwölf Knobelstäbchen stellen einen Teich und vier Knobelstäbchen eine Insel dar. Mit 1 Knobelstäbchen kann man das Wasser nicht überbrücken. Wie kann man mit zwei Knobelstäbchen eine Brücke zur Insel bauen?

6. Zwölf Knobelstäbchen bilden 5 Quadrate (1 großes und 4 kleine).

- 2 Knobelstäbchen weg = 2 Quadrate
- 4 Knobelstäbchen umlegen = 2 Quadrate



- c) 4 Knobelstäbchen umlegen = 3 Quadrate  
 d) 3 Knobelstäbchen umlegen = 3 Quadrate

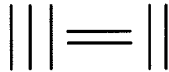
7. Wer kann 6 Knobelstäbchen so auf den Tisch legen, daß jedes Knobelstäbchen jedes andere berührt?



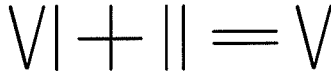
8. Auf einer Schaufel liegt eine Scheibe. Zwei Knobelstäbchen sind so umzulegen, damit die Scheibe außerhalb der Schaufel liegt. Die Scheibe und die anderen beiden Knobelstäbchen dürfen nicht bewegt werden.



9. Die dargestellte Gleichung ist falsch. Lege 1 Knobelstäbchen so hinzu, daß sie richtig ist. Es gibt zwei Lösungen.



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



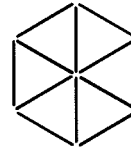
11. Diese Gleichung ist ebenfalls falsch. Zwei Knobelstäbchen sind so umzulegen, damit sie richtig ist.



12. a) Bilde aus 3 Knobelstäbchen eine 11.  
 b) Bilde aus 6 Knobelstäbchen eine 11.  
 c) Bilde aus 9 Knobelstäbchen eine 11.

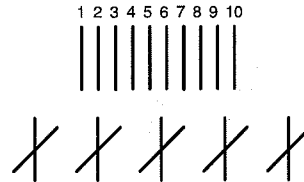
13. Lege 5 Knobelstäbchen auf den Tisch. Zähle 8 ab, sodaß nichts mehr übrig bleibt.

14. Bilde ein Sechseck, daß 6 gleichseitige Dreiecke umschließt.



- a) 4 Knobelstäbchen umlegen = 5 Rauten (1 große und 4 kleine)  
 b) 2 Knobelstäbchen umlegen = 6 Dreiecke (5 kleine und 1 großes)  
 c) 3 Knobelstäbchen umlegen = 4 Dreiecke

15. Ein Problem, an dem sich schon viele große Mathematiker versucht haben: 10 Knobelstäbchen werden ausgelegt. Daraus sind 5 Kreuze zu bilden. Mit jeweils 1 Knobelstäbchen werden immer 2 andere übersprungen. Ein bereits gelegtes Kreuz gilt dabei als 2 Knobelstäbchen. Gibt es mehrere Lösungen?



ander auf den Tisch. Die Vorbereitungen sind jetzt getroffen.

2. Der Spieler, der die Stäbchen geworfen hat, fängt an und bemüht sich, mit den Fingern ein Stäbchen nach dem anderen wegzunehmen, ohne ein weiteres Stäbchen zum Bewegen zu bringen.

3. Hat der Spielende einen Mandarin erreicht, darf er sich diesen zu Hilfe nehmen, was oft Erleichterung bringt.

4. Das Hauptbestreben, den Mikado zu ergattern, gibt dem Spielenden nicht nur hohe Punktezahl,

5. sondern er darf bei ungünstiger Lage mit dem Mikado bis zu dreimal den Stäbchenstapel „aufwerfen“, um sich eine bessere Stellung zu schaffen.

6. Der Mikadobesitzer darf sich beim „Nehmen“ sogar von seinem Platze erheben, die anderen Spieler nicht.

7. Der Spieler bleibt am Spiel bis zum „Wackler“, hier beginnt der nächste Spieler. Der glückliche Spieler, der alle 170 Punkte erwischt, darf weiter aufwerfen.

8. Der nächstfolgende Spieler wirft stets den ganzen Stäbchenstapel auf.

9. Bei einem schlechten Wurf ist Wiederholung gestattet - oder nicht. Maßgebend ist die Abmachung.

10. Die Spielregeln sollten streng eingehalten werden, sie sind für jeden Mitspielenden gleich.

11. Das Spiel kann auch nach Zeit gespielt werden. Die dadurch entstehende Eile ist oft die Folge zu heiteren Szenen.

12. Ungespitzte Stäbchen können gespitzt werden. Dann besteht die Erleichterung, die Stäbchen an den Spitzen herunterzudrücken und zu heben.

Man spielt um Punkte, die addiert, aufgeschrieben und abgerechnet werden. man kann auch nach jeder Spielrunde die Siegerehrung vornehmen - wenn es sich rentiert.

Die 41 Figuren des „Mikado“:

- 1 Mikado (blaue Linie schräg gestreift)  
20 Punkte = 20 Punkte
- 5 Mandarine, fünf Ringe (3 rote und 2 blaue)  
je 10 Punkte = 50 Punkte
- 5 Bonzengelb, drei Ringe (1 roter und 2 blaue)  
je 5 Punkte = 25 Punkte

## MIKADO

Spielmaterial: 41 Mikado-Stäbchen

1. Die 41 Stäbchen werden in die Hand genommen, und zwar so, daß die Faust auf der Tischplatte liegt und die Stäbchen oben hervorragen. Durch plötzliches Öffnen der Faust fallen die Stäbchen durchein-

- 15 Samuraigrün, drei Ringe (rot, gelb, blau)  
 je 3 Punkte = 45 Punkte
- 15 Kuli, zwei Ringe (blau und rot)  
 je 2 Punkte = 30 Punkte  
 170 Punkte

## FLOHSPIEL

(2 - 4 Spieler)

Dieses Spiel wird auf einem Tisch gespielt, auf welchem ein ca. 60 x 66 cm großes Tuch (Decke, Handtuch u. dgl.) aufgelegt wird, damit die Flöhe besser springen. In die Mitte des Spielfeldes wird die kleine Schüssel gestellt.

Jeder Spieler bekommt 6 kleine Scheiben (Flöhe) in einer Farbe und stellt diese nebeneinander auf den Rand des Tuches an seiner Seite. Mit einer weiteren größeren Scheibe versucht nun jeder Spieler, auf den Rand der kleinen Scheiben zu drücken, sodaß diese zum Springen kommen und nach Möglichkeit in dem Schüssel landen. Sollte dies beim ersten Versuch nicht gelingen, so kann so oft gesprungen werden, bis es endlich klappt oder ein Gegner durch Überdecken mit seiner Scheibe die darunterliegende Scheibe weggenommen hat. Es kommen alle Spieler nacheinander im Sinne des Uhrzeigers an die Reihe. Jener Spieler, welcher die meisten Scheiben (Flöhe) in das Ziel gebracht hat, ist Sieger.

## KREISELN

Spiel für beliebig viele Personen. Jeder Mitspieler erhält eine gleiche Anzahl der beiliegenden Knobelstäbchen (bzw. Streichhölzer o. ä.). Je ein Knobelstäbchen wird als Einsatz in die Kasse gezahlt. Der jüngste Spieler beginnt mit dem Kreiseln. Die Seite des Kreisels, die schließlich nach oben zeigt, muß erfüllt werden: „Nimm 1“, „Gib 2“ usw. Erscheint die Seite „Jeder gibt“, so müssen alle ein Stäbchen zahlen. Wer als erster keine Stäbchen mehr hat, hat gewonnen. Oder: Wer als erster keine Stäbchen mehr hat, hat verloren. Die übrigen kreiseln weiter.

## DOMINO

Spielmaterial: 28 Dominosteine

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

Grundregel: Die 28 Steine werden verdeckt auf den Tisch gelegt und gemischt. Bei 2 Spielern erhält jeder 8 Steine, bei 3 oder 4 Spielern jeder 5, bei 5 oder 6 jeder 4 Steine.

Jeder Spieler nimmt die betreffende Anzahl von Steinen, die er vor sich aufstellt - ohne dem Gegner Einblick zu gewähren. Die übrigen Steine bleiben verdeckt als „Talon“ in der Mitte liegen.

Wer den höchsten Pasch hat - einen Stein mit zwei gleichen Punktezahlen auf beiden Steinhälften - beginnt: Er legt diesen Stein offen aus und darf, wenn er einen passenden hat, gleich den zweiten Stein anlegen. Unter passend versteht man, daß der nächste Stein immer die gleiche Augenzahl hat wie eine der beiden Seiten des ausgelegten Steins. Liegt z. B. der Stein 6 - 5 auf dem Tisch, so muß der Spieler entweder nach links einen Stein mit 6 oder nach rechts einen Stein mit 5 Augen quer und darf gleich einen zweiten Stein ablegen, der auf einer Hälfte die Paschzahl aufweist. So wird reihum angelegt.

Wenn ein Spieler keinen passenden Stein hat, muß er aus dem Talon einen Stein aufnehmen. Wenn auch dieser Stein nicht paßt, muß weiter „gekauft“ werden, bis ein Stein verwendet werden kann. Man darf weder einen Stein in den Talon zurückgeben, noch darf man mehr als einen Stein an die Dominoschlange anlegen.

Gewonnen hat, wer zuerst sämtliche Steine angelegt hat. Kann ein Spieler mehr anlegen und sind alle Steine bis auf zwei, die stets im Talon bleiben, gekauft, so gewinnt der Spieler, der in seinen restlichen

Steinen die geringste Punktezahl aufweist, wobei Pasche nur einfach gezählt werden. Im folgenden sollen noch einige Varianten aufgeführt werden, die sehr spannende Domino-Partien erlauben.

## MATADORPARTIE

Hier wird ebenfalls mit allen 28 Dominosteinen gespielt. Allerdings werden nicht die Flächen mit gleicher Augenzahl aneinandergelagt, sondern die Augenzahl der beiden Steinhälften, die beim Anlegen zusammenkommen, muß 7 ergeben. Zu 4 müßte demnach 3, zu 5 müßte 2 angesetzt werden usw.

Ausnahmen bilden die 4 „Matadore“: Es sind die Steine, deren Augenzahl die Summe 7 ergibt: 1-6, 2-5 und 3-4, dazu kommt der Stein 0-0. Diese Matadore können an jeder beliebigen Stelle angelegt werden. An eine Steinhälfte ohne Augen kann nur ein Matador angesetzt werden. Dabei steht es dem Spieler frei, welche Seite er zum Anlegen freilassen will.

Im übrigen wird diese Partie nach der Grundregel gespielt.

## UNGARISCHES DOMINO

Für 2 - 4 Spieler

Bei zwei Mitspielern erhält jeder 12 Steine, bei drei Personen jeder 8 und bei 4 jeder 6 Steine. Der Rest der Steine scheidet jeweils aus. Die Steine werden wie üblich gemischt und verdeckt. Der Spieler mit der höchsten Augenzahl beginnt mit dem Auslegen, und zwar wieder gleiche Augenzahl zu gleicher Augenzahl. Je mehr Steine er unterbringen kann, um so besser ist es für ihn. Ist er am Ende, versucht der

nächste Spieler möglichst viele seiner Steine an der Kette anzusetzen und so fort.  
Kann keiner der Spieler mehr auslegen, notiert ein Buchführer die jedem Spieler verbleibenden Punkte, d.h. die Augenzahlen auf den übriggebliebenen Steinen. Wer zuerst die Hundert überschreitet, hat verloren. Die Partie muß also so lange wiederholt werden.

## ITALIENISCHES DOMINO

Für 3 - 5 Spieler

5 Mitspieler erhalten je 5 Steine, vier bekommen 6 Steine, spielen 3 Personen bekommt jede 8 Steine. Der Rest kommt immer in den „Talon“. Wieder fängt der Spieler an, der die höchste Augenzahl in den Händen hält, und legt seinen Stein aus. Er muß dabei mit lauter Stimme die Summe aller sichtbaren Punkte, z.B. 12 bei 6/6, 10 bei 5/5 usw. ausrufen. Der nächste Spieler muß nicht, wie üblich beim Domino, den passenden Stein zum Anlegen haben, sondern kann einen beliebigen Stein verwenden. Er muß aber die beiden Zahlen addieren und das Ergebnis laut verkünden. Lag 6/6 auf dem Tisch und er legt 3/5 dazu, so ruft er laut 20, weil er 12 + 8 addiert hat. Man muß also nur richtig addieren.  
Jeder Spieler hat zu Beginn des Spieles einen Einsatz in die „Kasse“ gemacht. Aus dieser Kasse wird nach Vereinbarung ausbezahlt. Wenn man durch geschicktes Spielen auf die Summen 30, 50, 70 oder 100 kommt. Die höchste Zahl bekommt den größten Teil ausbezahlt. Erreicht keiner der Spieler diese runden Summen, läßt man den Einsatz für die nächste Partie liegen.

## FRANZÖSISCHES DOMINO

Für 2 Spieler

Die Steine werden verdeckt auf den Tisch gelegt und gemischt. Jeder der Spieler entnimmt 6 - 8 Steine. Der Rest kommt in den „Talon“. Der Beginner wird ausgelost. Der legt einen Stein nach seiner Wahl aus. Im Gegensatz zu den anderen Domino-Spielen aber legt der andere Spieler seinen nun nicht dane-

ben, sondern darüber oder darunter, wobei eine Hälfte seines Steines mit einer Hälfte des bereits liegenden Steines übereinstimmen muß. Die nicht passende Hälfte seines Steines läßt er „ins freie Feld ragen“. Der andere Spieler legt in gleicher Weise an, sodaß zwei übereinanderliegende Reihen entstehen, bei denen immer dieselben Zahlen übereinanderstehen. Wer nicht anlegen kann, darf passen oder kaufen, je nach Wahl. Zwei Steine müssen bis zum Ende des Spieles verdeckt im „Talon“ liegenbleiben, um die Ungewißheit zu steigern. Wer zuerst alle Steine angelegt hat, ist Sieger. Haben beide Spieler noch Steine übrig, gewinnt der Spieler, der in seinen restlichen Steinen die geringste Punktezahl aufweist.

## KREUZ-DOMINO

Für 3 - 5 Spieler

Die Steine werden verteilt wie beim „italienischen Domino“. Es beginnt der Spieler, der die höchste Doppelnummer besitzt, indem er diese auslegt. Daran müssen nun an allen vier Seiten Steine mit der gleichen Augenzahl angesetzt werden. Dadurch entsteht ein Kreuz. Erst wenn dieses Kreuz liegt, darf an allen vier Anschlußstellen weitergelegt werden. Wer keinen passenden Stein hat, muß kaufen und, wenn der „Stock“ ausverkauft ist, passen. Auch hier gewinnt der Spieler, der zuerst keinen Stein mehr oder zum Schluß die niedrigste Augenzahl hat.

## DIEBESPARTIE

Für 4 Spieler

Dieses Domino wird zu viert, d.h. mit zwei Parteien zu je 2 Spielern, gespielt. Die Partnerschaften wechseln aber nach jeder Tour zu je 3 Spielern. Jeder Spieler bekommt 6 Steine, die restlichen Steine werden nicht verwendet. Es wird ausgelost, wer beginnt - das Spiel läuft im Uhrzeigersinn weiter. Vor Spielbeginn aber zahlt jeder Spieler den gleichen Betrag in die Kasse. Und diesen Kasseninhalt kann die Partei nehmen, die zuerst 100 Pluspunkte erreicht hat (Pluspunkte = Minuspunkte der Gegenpartei).

Wenn die Siegerpartei 100 Punkte in einem einzigen Spiel erreicht hat, müssen die Verlierer den Kasseninhalt verdoppeln. Das ist die „kleine Bredouille“ Eine „große Bredouille“ ist der Fall, daß von einer Partei 100 Punkte und von der Gegenpartei nicht ein einziger erzielt worden ist. Dann muß von der Verliererpartei der dreifache Kasseninhalt ausgezahlt werden.

## DOMINOSA

Für 1 Spieler

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

Auf ein Blatt Papier wird ein Rechteck gezeichnet, das sich aus 7 x 8 also insgesamt 56 Quadraten zusammensetzt. Nun werden die gründlich gemischten Dominosteine in buntem Durcheinander mit den Punkten nach oben zu einem Rechteck zusammengesetzt, das ebenfalls aus 7 x 8 Quadraten besteht. Jetzt nimmt man das Blatt und schreibt in die darauf vorgezeichneten Quadrate genau die Zahlen der zusammengesetzten Steine ein.

Anschließend werden die Steine sofort wieder gut gemischt. - In ähnlicher Weise kann man sich mehrere solcher Aufgaben zusammenstellen.

Wenn man nun anschließend oder auch später versucht, aus den Dominosteinen ein Rechteck zusammenzusetzen, das sich genau mit den aufgeschriebenen Zahlen deckt, so wird man sehr rasch merken, wie schwer dies ist. Es ist im übrigen nicht notwendig, daß man beim Dominosa stets ein Rechteck von 7 x 8 Quadraten bildet. Es können mit den 28 Dominosteinen auch beliebige andere Figuren gebildet werden, deren Rekonstruktion evtl. leichter sein kann.

## DOMINO-QUADRAT

Für 1 Spieler

Es gilt, aus den 28 Steinen jedesmal eine Figur in der nachstehenden Form zusammenzusetzen. Dabei

müssen vierzehn Quadrate mit je vier gleichen Zahlen entstehen. Siehe die Darstellung unten:  
 Unsere Aufgabe läßt nicht weniger als 342.720 verschiedene Lösungen zu! Dabei kann der Spieler sich selbst verschiedene beschränkende Forderungen stellen: so z.B. daß oben links eine 6 und unten rechts eine 0 zu stehen kommt oder daß sich in der oberen Reihe eine 1, eine 2 und 3 folgen usw.

0	0	2	2	3	3	1	1
0	0	2	2	3	3	1	1
	1	1	4	4	5	5	
	1	1	4	4	5	5	
	6	6	4	4	0	0	
	6	6	4	4	0	0	
2	2	5	5	6	6	3	3
2	2	5	5	6	6	3	3

## DOMINO A LA POULE

Diese Dominovariante kommt aus Frankreich. Es können sich drei oder vier Personen beteiligen. Jeder bekommt 6 Steine, die übrigen Steine werden nicht verwendet. Jeder Mitspieler hat einen bestimmten Einsatz an Spielmarken in den Topf einzuzahlen. Die Punktwertung geht wie folgt von statten: Bei 3 Spielern bekommt der Beste (also der am Ende keine Steine oder die niedrigste Augenzahl hat), die Punktesumme des Schlechtesten gutgeschrieben, welcher wiederum die des Besten gutschreiben kann. Der dritte Spieler schreibt seine eigenen Punkte gut. Ähnlich funktioniert es bei 4 Spielern: Der Beste bekommt die Punkte des Schlechtesten, der Zweitbeste die des Vorletzten, usw. Der Spieler mit dem Punktehöchststand nach einer bestimmten Rundenzahl bekommt den gesamten Einsatz.

## BLOCKIERDOMINO

Im Prinzip läuft das Spiel nach den normalen Dominoregeln mit Kaufen für 2 Personen ab. Allerdings wird versucht, den Gegner ständig zu blockieren bzw. ihn zu häufigen Käufen aus dem Talon zu zwingen, indem man solche Steine anlegt, an die der Gegner nicht ansetzen kann. Kann einer der Spieler nicht mehr ansetzen, hat er verloren.

## DOMINO OHNE KAUFEN

Zwei Spieler erhalten je 8 Steine. Der Spieler mit dem höchsten Pasch fängt an. Kann er nicht mehr ansetzen, darf er nicht abnehmen, sondern der andere Spieler ist an der Reihe. Hat keiner mehr einen passenden Stein zur Verfügung, ist das Spiel beendet. Gewonnen hat, wer dann die wenigsten Punkte besitzt.

## PAAREDOMINO

An dieser Spielvariante beteiligen sich 2 Paare. Jeder bekommt 6 Steine, die restlichen werden beiseite gelegt. Mit dem nächsten Spiel beginnt der Gewinner der vorangegangenen Partie. Das Paar, das zuerst 100 Punkte erreicht, bekommt den Einsatz an Spielmarken, der am Anfang des Spieles eingezahlt wurde. Schafft es eine Paarung, in einem Spiel 100 Punkte zu erreichen, müssen die Verlierer den Einsatz vor der Auszahlung verdoppeln. Gelingt dies, ohne daß die Gegner einen einzigen Punkt erreicht haben, müssen sie den Einsatz vor der Auszahlung verdreifachen. Nach jeweiligem Erreichen der 100 Punkte Marke werden die Partner gewechselt.

## PASCH-SPERRE

Durch diese Erweiterung wird das Dominospiel noch interessanter. Denn es ist möglich, wenn man an der Reihe ist, nicht anlegen kann und auch aus dem Talon nicht einkaufen will, ein Ende der Dominosteinkette durch einen beliebigen Pasch zu sperren. Damit ist das Spiel beendet. Dann wird die Augenzah-

lensumme jedes Spielers festgestellt. Um zu gewinnen, muß der Pasch-Sperre-Spieler die niedrigste Summe haben. Ist dies nicht der Fall, muß er beim Zweipersonenspiel den doppelten Einsatz zahlen, beim Spiel zu dritt oder viert gar den dreifachen.

## PUNKTEDOMINO

Die Steine werden an alle Spielteilnehmer gleichmäßig vergeben, eventuell übrige Steine werden nicht verwendet. Es fängt der Spieler mit dem höchsten Pasch an, indem er den Stein ablegt und die Gesamtaugenanzahl nennt. Alle Spieler legen nun abwechselnd einen passenden Stein an und addieren die jeweiligen Punkte zur vorhandenen Summe. Erreicht ein Spieler genau 25, 75 oder 125 Punkte, erhält er je 5 Pluspunkte, für das Erreichen von 50, 100 oder 150 Punkten erhält er je 10 Pluspunkte. Der Spieler, der als Erster diese genannten Zahlen überschreitet, bekommt 10 Minuspunkte.

Gewinner ist, wer nach einer vereinbarten Anzahl von Spielen die meisten Pluspunkte gesammelt hat.

## VON HUNDERT AUF NULL

Gespielt wird wie beim normalen Domino zu zweit, jeder Spieler beginnt jedoch mit 100 Punkten. Nach jeder Partie darf der Gewinner die Gesamtaugenanzahl der seinem Gegner verbliebenen Steine von seinem Punktekonto abziehen. Kann keiner der Spieler alle Steine ansetzen, darf jeder die Gesamtaugenanzahl des Gegners von seinem Konto abziehen. Gewonnen hat, wer zuerst die Null-Punkte-Grenze erreicht oder unterschritten hat.

## FÜNFERLN

Jeder Teilnehmer bekommt 5 Steine, die übrigen werden zum Kaufen abgelegt. Ziel des Spieles ist es nicht nur, alle Steine anzulegen, sondern durch das Erreichen von Vielfachen von 5 zusätzliche Punkte zu erhalten. Ist die Summe der Endfelder der Schlange 5 oder ein Vielfaches, bekommt der Spieler für jede 5 einen Gutpunkt. Es beginnt der Spieler mit der Doppelfünf. Dafür bekommt er gleich 2 Gutpunkte,

da die Summe 10 beträgt. Wer zuerst alle Steine abgelegt hat, erhält zusätzlich so viele Gutpunkte, als die anderen Spieler noch Steine in der Hand halten. Das Überschreiten der 61 Punktmarke bedeutet den Gewinn des Spieles.

## **MACAO**

■ Jeder Spieler muß dreimal würfeln; es gilt dabei, 12 Augen zu würfeln. Wer mehr als 12 Augen hat, ist tot; wer darunter bleibt, kann versuchen, durch einen 4. Wurf das Resultat zu verbessern.

## **NACKTER SPATZ**

■ Zuerst die Rundenzahl vereinbaren, jeder hat nur einen Wurf, und der gilt dem linken Nachbarn. Ihm werden die Augenzahlen gutgeschrieben. Serviert man dem Nachbarn eine 1 - den „nackten Spatzen“ - dann erhält der Werfer einen Minuspunkt. Am Schluß gewinnt die höchste Summe.

## **DIE 21. EINS**

■ Jeder Mitspieler hat einen Wurf. Immer geht der Würfel reihum, dabei werden alle Einser gezählt. Wer die 21. Eins wirft, der ist Sieger und darf das nächste Spiel bestimmen. man kann aber auch Teilsiege

ausmachen: die 7. Eins mit einem Punkt, die 14. mit 2 Punkten, die 21. mit 5 Punkten.

## **MARATHON**

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

## **FILZLAUS**

■ Jeder Würfelt zehnmal hintereinander. Wirft er eine 1, hört er auf und merkt sich die Zahl seiner Würfe. Wer die 1 am frühesten wirft, gewinnt.

## **SCHAUKEL**

■ Spielregel: Jeder macht sieben Würfe hintereinander. Die Augen des 1. und 2. Wurfes werden zusammengezählt, die des 3. Wurfes abgezogen, Wurf 4 dazugezählt, Wurf 5 abgezogen, Wurf 6 dazugezählt und Wurf 7 abgezogen, wer am Schluß die meisten Augen übrigbehält, ist der Sieger.

## **DIE BÖSE DREI**

■ Jeder darf beliebig oft würfeln, doch wer eine 3 wirft, scheidet aus. Wer es auf die höchste Augenzahl bringt, ist der Gewinner.

## **JULE**

■ Reihum wird gewürfelt. Es kommt darauf an, so schnell wie möglich alle Augenzahlen von Eins bis Sechs zu werfen.

Und zwar in der richtigen Reihenfolge. Wer eine „eins“ würfelt, schreibt sie auf. Fällt bei seinen nächsten Würfeln eine „zwei“, schreibt er sie darunter, usw., bis zur „sechs“. Dann werden die Zahlen bei entsprechenden Würfeln in fallender Reihenfolge von Sechs bis Eins wieder ausgestrichen. Sieger ist, wer zuerst alle Zahlen aufschreiben und dann wieder durchstreichen konnte. Die Verlierer geben dem Ge-

winner für jede nicht gestrichene Zahl ein Chip.

## **STUMME JULE**

■ Jeder Mitspieler hat einen Wurf je Runde, zwölf Runden dauert das Spiel. Es kommt darauf an, mit möglichst wenig Würfeln die Augen 1 bis 6 hinaufzuwerfen. Die 1 muß zuerst fallen, dann die 2, dann die 3 usw. Bis zur 6 mindestens 6 Würfe. Haben alle die 6 erreicht, geht es umgekehrt wieder von der 6 zur 1 hinunter. Alle Ergebnisse schriftlich festhalten! Gewinner ist, wer zuerst, also mit den wenigsten Würfeln, beide Richtungen durchlaufen hat. ein Haken ist dabei: Es darf bei diesem Spiel nicht gesprochen werden; denn es heißt ja „Stumme Jule“. Wer es dennoch tut, muß alle bereits erreichten Stationen wiederholen.

## **SCHETERHAUFEN**

■ Dazu braucht man neben einem Würfel noch 6 Streichhölzer für jeden Spieler. Es gelten nur die Augen 1, 2 und 3 auf dem Würfel: Wer eine 1 würfelt, gibt dem Nachbarn zur Linken ein Streichholz; wer eine 2 würfelt, muß dem rechten Nachbarn 1 Streichholz geben. Wenn man eine 3 gewürfelt hat, legt man 1 Streichholz in die Mitte, auf den „Scheiterhaufen“. Auch wenn ein Spieler sein letztes Streichholz weggegeben hat, bleibt er im Spiel: Er kann ja von einem seiner Nachbarn wieder eines bekommen. Gewonnen hat der Spieler, der die letzte 3 würfelt und das letzte Streichholz auf den Scheiterhaufen legt.

## **KUHSCHWANZ**

■ Als Spielmaterial benötigt man einen Würfel und 21 Streichhölzer für jeden Spieler. Jeder Spieler legt seine Streichhölzer zu einem „Kuchschwanz“ aus: In die erste Reihe werden 6 Hölzchen gelegt, in die zweite darunter 5, in die dritte 4 ... usw., und dann wird gewürfelt: Jeder kann die der Augenzahl des Wurfs entsprechende Reihe wegnehmen. Ist die betreffende Reihe aber schon

abgeräumt, kann man natürlich nichts wegnehmen. Sieger ist der Spieler, dessen Kuhschwanz zuerst vollständig abgeräumt ist.

## OCHSENSCHWANZ

■ Dieses Spiel wird wie der „Kuhschwanz“ gespielt, mit einer Ausnahme: Würfelt ein Spieler eine Zahl, deren Reihe er schon weggenommen hat, darf er die entsprechende Reihe aus dem „Ochsenchwanz“ des linken Nachbarn herausnehmen. Fehlt sie auch dort, dann beim übernächsten Nabarn, usw. Fehlt diese Reihe bereits in allen „Ochsenchwänzen“, so verfällt der Wurf und der nächste kommt dran.

## HIN UND HER

■ 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.

## LÄUSE WÜRFELN

■ 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.

## DIE BÖSE EINS

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

## AUF UND AB

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

## PLUS - MINUS

■ 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.

## JUSTITIA

■ Jeder Spieler erhält 5 Chips. Jeder würfelt reihum jeweils dreimal. Wer dabei die höchste Gesamt-Augenzahl erreichte, muß ein 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!

## QUINZE (FÜNFZEHN)

■ Bei diesem französischen Spiel wird reihum beliebig oft gewürfelt. Jeder versucht, 15 Augen zu erreichen, oder eine Zahl, die nicht 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 am wenigsten Würfe benötigte. Der Sieger erhält von den Ausgeschiedenen je 10 Chips, von den anderen die Differenz der Augenzahlen.

## ZEPPELIN

■ Ein großer Zeppelin wird zu Papier gebracht. Der Rumpf wird in die Felder 1 bis 5 aufgeteilt, die Gon-

del ist das 6. Feld, die Kasse. Jeder Spieler erhält 6 Chips. Reihum wird gewürfelt. Wer eine Zahl von „eins“ bis „fünf“ wirft, legt ein Chip in das entsprechende Feld. Ist dieses Feld aber schon belegt, darf er sein Chip behalten und das bereits ausgelegte zusätzlich kassieren. Die Gondel faßt jedoch beliebig viele Chips und wird bei jeder „Sechs“ belegt. Hat ein Spieler seine 6 Chips verloren, muß er ausscheiden. Wer übrigbleibt, ist der Sieger und darf alle Chips von den Feldern 1 bis 6 nehmen.

## SULTAN

■ Reihum wird gewürfelt. Wer zuerst eine „Sechs“ wirft, wird zum Sultan ernannt. Er schreibt seinen Mitspielern den „Trumpf“ vor, eine Augenzahl von „eins“ bis „fünf“, die sie würfeln müssen. Wer den Befehl des Sultans nicht erfüllt, muß ein Chip in die Kasse des hohen Herrn bezahlen. Wer dagegen die geforderte Zahl wirft, bekommt vom Sultan so viele Chips, wie sie Augen hat. Würfelt jemand eine „Sechs“, wird der Sultan abgelöst.

## DAS GROBE HERZ

■ Jeder zeichnet auf ein Papier ein großes Herz und teilt es in 6 Kammern. Im weiteren Spielverlauf muß in jedes Feld eine Augenzahl von „eins“ bis „sechs“ 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 gebrauchen, geht die Zahl an den übernächsten usw. Wenn kein Spieler die weitergereichte Augenzahl verwerten kann, verfällt der Wurf. Verlierer ist, wer als letzter noch eine oder mehrere Herzkammern frei hat.

## SECHSERSPIEL

■ Zunächst wird eine kleine Tabelle gezeichnet, mit den Reihen 1 bis 6 und mit einer Spalte für jede teil-

nehmende Person.

Die Spieler würfeln abwechselnd, multiplizieren die geworfene Zahl mit einer beliebigen bisher noch nicht verwendeten Zahl vom Rand der Tabelle und tragen das Produkt 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 am meisten Punkte sammeln konnte.

## MARIECHEN VON VORN

■ Jeder hat 6 Würfe hintereinander. Gewertet werden nur diejenigen Würfe, die in der Reihenfolge mit der geworfenen Augenzahl übereinstimmen. Ideal wäre: 1. Wurf: „eins“ - 2. Wurf: „zwei“ - 3. Wurf: „drei“ - 4. Wurf: „vier“ - 5. Wurf: „fünf“ - 6. Wurf: „sechs“. Alle gelungenen Würfe werden addiert. Sieger ist, wer die meisten gültigen Augen erzielen konnte.

## MARIECHEN VON HINTEN

■ Eine Variante: Hierbei müssen gewürfelte Augenzahl und Wurfreihenfolge genau gegenläufig sein, also: 1. Wurf: „sechs“ - 2. Wurf: „fünf“ - usw.

## DOPPELTE LIEBE

■ Jeder Teilnehmer 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 abgestrichen 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.

## KNIPSEN

■ Dieses Spiel wird ohne Becher durchgeführt. Die

Spiele knipsen mit dem Zeigefinger gegen die Oberkante des Würfels, so daß er hochspringt. Reihum wird geknipst. Sieger ist, wer zuerst eine vorher bestimmte Augenzahl erreichte (im allgemeinen wird bis 50 geknipst).

## KNIPSEN MIT SCHIKANE

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

## LANGSAMER PETER

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

## HAUSNUMMERN

■ 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 „eins“ wirft, wird sie an die Einerstelle setzen. Wer zu Beginn eine „sechs“ würfelt, wird sie an die vorderste Stelle der Hausnummer schreiben.

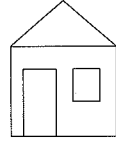
Das gleiche Spiel kann auch mit umgekehrten Vorzeichen gespielt werden. Es gewinnt, wer mit 3 Würfeln die niedrigste Hausnummer zusammenstellen kann.

## FRÜH VERLIERT

■ Ein Spieler würfelt und gibt damit den „Trumpf“ vor. Diese Augenzahl soll 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.

## HÄUSER WÜRFELN

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



## XANTHIPPE

■ ■ Jeder kann beliebig oft, doch immer mit 2 Würfeln, werfen. Das Ziel ist eine 7, die sich aus 6 + 1 oder 5 + 2 oder 4 + 3 ergibt. Wer die wenigsten Würfe dazu braucht, hat das Spiel gewonnen.

## HIMMEL UND HÖLLE

■ ■ Zuvor die Rundenzahl festlegen. Jeder hat einen Wurf. Bei jedem Wurf werden die oberliegenden Augen (Himmel) als Zehner, die unterliegenden (Hölle) als Einer gerechnet. Hat jemand 5 und 3 gewürfelt, so wird gezählt: 5 oben = 50, 2 unten = 2, zusammen 52; 3 oben = 30, 4 unten = 4, zusammen 34. Ergebnis des 1. Wurfes = 86. Wer nach der festgesetzten Rundenzahl das höchste Ergebnis hat, der gewinnt.

## TOLPATSCH UND XANTHIPPE

■ ■ Reihum wird mit folgendem Ziel gewürfelt: Wer wirft als erster einen Tolpatsch (einen Pasch = zwei gleiche Augenwerte) und eine Xanthippe (sieben Augen), oder umgekehrt?

## KREUZE LÖSCHEN

■ ■ Jeder Spieler malt 20 Kreuze auf ein Papier. Dann wird reihum mit 2 Würfeln geworfen. Jeder darf so viele Kreuze löschen (durchstreichen), wie er Au-



gen wirft. Würfelt einer mehr Augen als er Kreuze hat, muß er die Differenz dazumalen. Gewinner ist, wer als erster alle Kreuze weglöschen konnte.

## LUSTIGE SIEBEN

■ ■ Zuerst wird folgende Zeichnung angefertigt (siehe Zeichnung links unten).

Jeder bekommt gleichviele Chips. 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 der linken Reihe, dann darf er alle Einsätze der linken Seite und die Einsätze auf der Sieben kassieren. Die Einsätze 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 für die linke Seite aus. Die Einsätze auf der Sieben bleiben in diesem Fall stehen. Wird aber eine Sieben gewürfelt, so haben beide Seiten verloren, während alle Einsätze auf die Sieben in dreifacher Höhe ausbezahlt werden.

7	
2	3
4	5
6	8
9	10
11	12

## PUNKTLÖSCHEN

■ ■ Ein altes Landsknecht-Spiel. Im ersten Durchgang malt jeder der in einer Runde die höchste 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 niedrigste 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.

## ELF HOCH

■ ■ Jeder gibt 5 Spielmarken in die Kasse. Wer genau 11 Augen wirft, darf die Kasse leeren; wer aber 12 wirft, muß ihren Inhalt verdoppeln. Wer unter 11 bleibt, muß die Differenz zwischen seiner Augenzahl und 11 in die Kasse geben.

## FINKE (FINKE BERUFEN / PINKE)

■ ■ Noch ein Spiel, das auf alte Landsknecht-Tradition zurückgeht. Zunächst wird eine Finke gezeichnet, oder - noch besser - mit Kreide auf den Tisch gemalt.

2		
3	4	5
6	7	8
9	10	11
12		

Jeder Spieler bekommt ein Startkapital von mindestens 20 Chips, Knobelstäbchen oder Münzen.

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 solange 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 Spielkapital verloren hat, scheidet aus. Wer zuletzt übrigbleibt, 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.

## PÜNKCHEN RAUF UND RUNTER

■ ■ Gespielt werden zwei Durchgänge mit je 10 Runden. Immer wer die niedrigste Augenzahl wirft, malt ein Pünktchen vor sich hin (mit Kreide oder auf Papier). Im zweiten Durchgang darf der seine Pünktchen löschen, der jeweils die höchste Augenzahl geworfen hat. Verloren hat am Schluß, wer mit den meisten Pünktchen sitzenbleibt. Sieger ist, wer als erster alle seine Punkte löschen konnte, auch wenn es nur ein Pünktchen war. Wer überhaupt keine Pünktchen malen mußte, kann weder gewinnen noch verlieren.

## DUFTE HUNDERT

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

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

## KÖNIG PASCH UND BÖSE SIEBEN

■ ■ Wer mit den wenigsten Würfeln den höchsten Pasch erzielt, wird Sieger und König Pasch. Er darf sich einen lustigen Hut aufsetzen, den er bei der anschließenden „Bösen Sieben“ weitergeben kann. „Böse Sieben“ ist derjenige, der als letzter eine Sie-

ben wirft (aus 1 + 6 oder 2 + 5 oder 3 + 4) und damit verloren hat.

## TODESSPRUNG

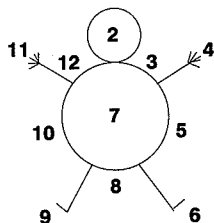
■ ■ Ein Spieler nennt eine Zahl von 30 bis 50. Links von ihm beginnend wird reihum gewürfelt. Jeder kann wahlweise mit einem oder mit beiden Würfeln werfen. Die Augenzahlen aller Spieler werden zusammengezählt. Wer kommt möglichst nahe an die genannte Zahl heran, ohne sie zu erreichen oder zu überschreiten?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

## HÄNDCHEN

■ ■ Rundenzahl festlegen. Jeder hat einen Wurf. Gezählt werden nur die Fünfer = das „Händchen“ als 5 Augen. Wer einen Fünferpasch hat, darf  $5 \times 5 = 25$  Augen seiner Summe hinzuzählen. Wer am Schluß die höchste Augenzahl hat, gewinnt das Händchenspiel. Auch mit 3 Würfeln spielbar.

## SCHLUCK, HANSEL

■ ■ 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 dieses kassiert werden. Eine Ausnahme ist wieder die Sieben. Wer 7 Augen würfelt, legt auf jeden Fall ein Chip dem Hansel in den

unersättlichen Bauch. Wer alle 4 Chips versetzt hat, scheidet aus. Wer als letzter übrigbleibt, hat gewonnen.

## DIE SPINNE

■ ■ 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 zählt an jeden Mitspieler für jede auf dessen Blatt noch nicht gestrichene Zahl ein Chip. Er erhält andererseits für jeden Strich auf seiner eigenen Sieben von jedem Mitspieler 10 Chips.

## GESTRICHENE ZWÖLF

■ ■ Jeder Spieler schreibt die Zahlen von 2 bis 12 nebeneinander auf ein Papier. Wer an der Reihe ist, würfelt so lange, als 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, zählt an jeden Mitspieler so viele Chips, wie jeder noch ungestrichene Zahlen hat. Andererseits zählt jeder Mitspieler an den Sieger je 10 Chips für jeden Siebenerstrich auf dessen Blatt.

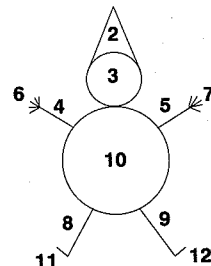
## TEURE SIEBEN

■ ■ 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, als er die gewürfelte 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.

## GLÜCKSPETER

■ ■ 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 dieses Chip kassiert werden. Eine Ausnahme ist das Feld 10. Dort darf immer eingezählt werden. Gewonnen hat diesmal, wer als erster seine Chips loswerden konnte.

## TEILEN

■ ■ Jeder Spieler hat 2 Würfel, 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 (ein Chip). Wer zuerst 10 Punkte erreicht, ist der Sieger.

## UNTER ODER ÜBER SIEBEN

■ ■ 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.

## CRAPS

■ ■ 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 dann 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 ihrem Einsatz-Anteil. Beim nächsten Spiel wird der nächste in der Runde zum neuen Spielmacher.

## EINFACHER PASCH

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

## GRAD UND UNGRAD

■ ■ Vor dem Spiel bestimmen, ob Grad oder Ungrad gilt und wieviele Runden gespielt werden. Ist Grad an der Reihe, gelten nur die Würfe, bei denen 2, 4 oder 6 geworfen werden. Sind nur gerade Zahlen im Wurf, dürfen sie sogar miteinander multipliziert

ziert und zur Gesamtsumme hinzugezählt werden. Fällt ein Ungerader, zählen nur die Augen. Fallen nur Ungerade, ist der nächste an der Reihe. Die höchste Endsumme gewinnt.

## WIEVIEL AUGEN?

(ein Zaubertrick)

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

Beispiel:

„6“ und „2“ wurden gewürfelt.

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

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

## GERNEKLEIN

■ ■ ■ Gespielt werden 5 Runden mit je einem Wurf. Die Ergebnisse jedes Wurfes werden aufgeschrieben, und zwar die Summe der Augen. Wer eine 5 oder 2 wirft, darf sie von der Summe abziehen. Wer am Schluß die niedrigste Summe aufweisen kann, ist der „Gerneklein“ und hat gewonnen.

## BLAUE AUGEN

■ ■ ■ Reihum wird gewürfelt. Nur die geraden Zahlen („2“, „4“, „6“) gelten und werden zusammengezählt.

Bei der Variante Graue Augen gelten nur die ungeraden Zahlen („1“, „3“, „5“) und werden addiert.

## STERNE WÜRFELN

■ ■ ■ Jeder darf dreimal würfeln. Nur die Einser (die „Sterne“) werden gezählt.

## UM DEN STERN

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

## FENSTERWÜRFELN

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

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

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

Bei der „Fensterkombination“ hat jeder 3 Würfe. Beim ersten werden die Gefängnisfenster gewertet, beim zweiten die Bauernfenster. Diesmal werden die Augen zusammengezählt. Bei einem Zweierpasch gelten sie doppelt und bei einem Dreierpasch dreifach.

## EINUNDZWANZIG

■ ■ ■ 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.

## PASCH

■ ■ ■ 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.

## SEQUENZEN

■ ■ ■ 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 2 Spieler die gleiche Folge, so gewinnt, wer dazu weniger Würfe benötigte. Bei einer Variante kann ein Spieler beim zweiten oder dritten Wurf 2 Würfel stehenlassen.

## GLEICHPASCH

■ ■ ■ 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.

## EINMAL EINS

■ ■ ■ 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.

## RENTMEISTER

■ ■ ■ 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 nebeneinanderstehenden Zahlen werden multipliziert und die Produkte summengezählt. Gewonnen hat, wer am meisten Punkte erreichte. Der Sieger bekommt

von jedem Mitspieler ein Zehntel des Punkteunterschiedes ausbezahlt, wobei diese Differenz - wenn nötig - aufgerundet wird. Hat z.B. der Sieger 263 Punkte und der Zweite 245 Punkte, so beträgt die Differenz 18. Davon ein Zehntel sind (aufgerundet) 2 Chips.

## KEGEL AUSWÜRFELN

■ ■ ■ Jeder Spieler bekommt 10 Halmakegel. Dann wird reihum gewürfelt. Entscheidend sind die Augenzahlen auf den einzelnen Würfeln. Bei jeder Geworfenen „1“ geht ein Kegel an den rechten Nachbarn, bei jeder „2“ geht ein Kegel an den linken Nachbarn. Bei jeder „6“ wandert ein Kegel in die Kasse (in die Mitte des Tisches). Alle anderen Werte („3“, „4“ und „5“) haben keine Bedeutung in diesem Spiel. Kann ein Spieler seine Schulden nicht mehr voll begleichen, wird erst eine „6“, dann eine „2“ und schließlich erst eine „1“ ausgezahlt. Wer keinen Kegel mehr hat, muß pausieren, bis er durch seine Nachbarn wieder zu Kegeln kommt. Verlierer ist, wer den letzten Kegel hat, während alle übrigen in die Kasse gewandert sind.

## DER TURM

■ ■ ■ Aus möglichst vielen Bierdeckeln wird in der Mitte des Tisches ein Turm errichtet. In einer Vorrunde ermittelt jeder Spieler mit einem Würfel seine „Stichzahl“; es kann durchaus sein, daß 2 oder mehrere Spieler dieselbe Stichzahl haben. Dann wird reihum mit 3 Würfeln geworfen, wobei jeder Würfel für sich gewertet wird. Sobald eine Stichzahl fällt, nimmt jeder Spieler, der diese Stichzahl hat, je Zahl einen Bierdeckel vom Turm. Wird z.B. „5“ - „5“ - „2“ gewürfelt, so nimmt jeder, der die Stichzahl Fünf hat, 2 Bierdeckel vom Turm, und jeder, der die Stichzahl Zwei hat, einen Deckel. Ist der Turm abgebaut, wird umgekehrt verfahren. Jetzt kommt es darauf an, den eigenen Bestand an Bierfilzen möglichst schnell loszuwerden. Verloren hat, wer als letzter noch Bierdeckel besitzt.

## KLEEBLATT

■ ■ ■ Ein Spiel für 3 Personen. 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 ein Chip nehmen. Bei genau 11 Augen bekommt keiner was. Die letzte (elfte) Spielmarke, die auf dem Tisch bleibt, dient zum Stechen. Dieses Chip erhält, wer die höchste Augenzahl wirft. Dadurch fällt auch dann eine Entscheidung, wenn bisher 2 Spieler gleich viel Chips erobert haben könnten. Verlierer ist, wer am wenigsten Chips nehmen konnte.

## TAUSEND

■ ■ ■ 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 niederschreiben. Es kommt darauf an, mit diesen 3 Würfeln möglichst nahe an die Zahl 1000 heranzukommen, diese aber nicht zu überschreiten. Gewonnen hat, wer die Tausend erreichen konnte oder eine Summe möglichst dicht darunter erzielen konnte.

## HOHE HAUSNUMMER

■ ■ ■ Es kommt darauf an, mit drei Würfeln eine möglichst hohe Zahl - die Hausnummer - zu werfen. Ergibt der erste Wurf zum Beispiel 6-1-3, läßt man die 6 stehen und sagt dazu „vorne“, mit den beiden anderen Würfeln wirft man neu. Zeigt der 2. Wurf 2-4, läßt man die 4 stehen und sagt „Mitte“. Ergibt der 3. Wurf eine 3, kommt sie hinten hin. Die Hausnummer lautet nun 643. Man kann auch etwas riskieren, was das Spiel spannender macht, und stellt nach dem 2. Wurf die 4 „hinten“ hin.

## NIEDRIGE HAUSNUMMER

■■■ Es ist das gleiche Spiel wie „Hohe Hausnummer“, nur im umgekehrten Sinn: es gilt, eine möglichst niedrige Zahl zu würfeln. Idealhausnummer ist hier 11.

## TURMBLÄSER

■■■ 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.

## FÜNFZEHN

■■■ Erlaubt ist nur ein Wurf, mit dem 15 erreicht werden soll. Dabei dürfen sämtliche Rechnungsarten angewandt werden. Hauptsache ist, er erzielt die 15. Etwa: „2“-„6“-„3“ =  $2 \times 6 + 3 = 15$ , „6“-„2“-„5“ =  $6 : 2 \times 5 = 15$ , „4“-„4“-„1“ =  $4 \times 4 - 1 = 15$ .

## DAS DOPPELTE LOTTCHEN

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

## SIAMESISCHE ZWILLINGE

■■■ 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.

## FAULE SECHS

■■■ Eine Variante der beiden Spiele. Die Endzahl

ist 88. Alle Sechser-Würfe werden nicht hinzugezählt, sondern abgezogen.

## ZENTAVESTA

(Die gute Zehn)

■■■ 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 die Summe über 10, so werden 10 Augen abgezogen.

## GERADE UND AUFWÄRTS

■■■ 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 Gesamtaugenanzahl gewinnt.

## GERADE UND ABWÄRTS

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

## ZEHNERSPIEL

■■■ 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.

## FAMILIE MEIER

■■■ 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 am meisten Nachwuchs für seine Familie erzielen konnte.

Beispiel:

„1“ - „5“ - „6“ - Herr Meier ist da.  
„2“ - „3“ - Frau Meier und 3 Kinder  
„4“ - Noch 4 Kinder, insgesamt also 7.

## FÜNF-FINGER-SPIEL

■■■ 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 Würfen schafft.

## EINER GLEICH ZWEI

■■■ 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.

## HOHER TÜRKE

■■■ 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“ -  $6 \times 4 = 24; : 3 = 8,0$

## NIEDRIGER TÜRKE

■■■ Eine Variante, bei der das niedrigste Ergebnis gewinnt.

Beispiel:

„5“ - „3“ - „2“ -  $2 \times 3 = 6; : 5 = 1,2$   
„6“ - „4“ - „3“ -  $3 \times 4 = 12; : 6 = 2,0$

## EINS BIS SECHZEHN

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

## WIEVIEL AUGEN?

(ein Zaubertrick)

■ ■ ■ Mit 3 Würfeln werfen und die Augen der oberen und unteren Seiten als sechsstellige Zahl aufschreiben lassen. Diese Zahl wird durch 37 geteilt, und das Resultat wird nochmals durch 3 dividiert. Das Ergebnis wird dem Magier genannt. Der zieht von der genannten Zahl 7 ab, teilt die Differenz durch 9 und weiß dann genau die geworfenen Augenzahlen.

Beispiel:

„1“ - „5“ - „3“ wurden gewürfelt, das ergibt die sechsstellige Zahl 153624;

$$: 37 = 4152;$$

$$: 3 = 1384 \text{ (nennen).}$$

Der Zauberer rechnet  $1384 - 7 = 1377$ ;

$$: 9 = 153, \text{ also „1“ - „5“ - „3“.}$$

## WÜRFELZAUBER

■ ■ ■ Ein Spieler würfelt mit zwei Würfeln. Wir zählen die obenliegenden Zahlen zusammen. Dazu zählen wir die gegenüberliegenden (nicht sichtbaren) Zahlen. Ergebnis: In jedem Fall 14. Warum? Bei allen Würfeln ergibt die Summe der einander gegenüberliegenden Augen immer die Zahl 7.

## WÜRFELTURM

■ ■ ■ Beide Würfel werden aufeinandergesetzt. Die Summe der drei zugedeckten Zahlen läßt sich leicht dadurch errechnen, daß die oberliegende Zahl von 14 abgezogen wird. Mit diesen beiden letzten Tricks kann man die Zuschauer oft sehr verblüffen. Man darf sie nur nicht allzuoft vorführen.

## PIEFKE

■ ■ ■ Rundenzahlen vereinbaren - am besten soviel Runden wie Mitspieler. Der 1. Spieler legt einen Wurf vor. Die anderen müssen versuchen, diesen Wurf völlig gleich zu wiederholen. Wem dies nicht gelingt, wird „Piefke“ und muß für alle fehlenden Augen je ein Hölzchen oder eine Marke in die Kasse tun, für alle überzähligen Augen zwei Hölzchen. Wer den Wurf auf Anhieb schafft, ist heraus und spielt nicht mehr mit. Jeder Mitspieler hat einen Wurf. Die nächste Runde beginnt der 2. Spieler. Wer am meisten bezahlen muß, hat verloren.

## CHICAGO

■ ■ ■ Jeder darf dreimal würfeln, er muß aber nicht, wenn er schon zuvor ein gutes Ergebnis erzielt hat. Bei diesem Spiel gilt die 1 = 100, 6 = 60 Augen. Wer im ganzen drei Einser wirft, hat „Chicago“ = 300. Die Augen 2 und 5 zählen normal. Man darf auch manipulieren: Wer mit dem 1. Wurf drei Sechser wirft, darf eine 6 herumdrehen und als 1 = 100 werten. Wer mit dem 1. Wurf drei Sechser wirft, darf zwei Sechser herumdrehen und zählt statt 120 nun 200 seiner Summe hinzu. Hat ein Spieler mit dem 1. Wurf 1-4-3

geworfen, kann der die 1 stehen lassen und mit den beiden anderen Würfeln nochmals werfen, notfalls auch ein drittes Mal. Wer zuerst 1000 Augen erzielt hat, gewinnt das Spiel.

Beispiele: 1-6-4=164 6-4-2=66, 1-5-5=110, 1-1-6=260, 6-6-3=123, 5-4-5=14.

## CHICAGO HOCH-TIEF

■ ■ ■ Eine Variante vom einfachen „Chicago“: Der erste Spieler bestimmt nach seinem ersten Wurf, ob es bei der Endabrechnung auf „hoch“ (höchste Punktezahl wie beim einfachen „Chicago“) oder auf „tief“ (niedrigste Punktezahl) ankommt.

Beim Tiefspiel zählen die Augen normal, die „1“ also = 1 und die „6“ = 6.

Gewonnen hat bei „tief“, wer die niedrigste Punktezahl erreichte, und den Bierdeckel bekommt der Spieler mit der höchsten Augenzahl.

## NACKTFROSCH

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

## PÄRCHEN

■ ■ ■ ■ Zu diesem Spiel werden 2 der 4 Würfel mit Bleistift grau gefärbt. Die weißen sind die Positiven, die grauen die Negativen, das heißt folgendes: Die Augen der beiden weißen Würfel zusammenzählen und davon die Augen der beiden grauen Würfel abziehen. Jeder hat 5 Würfe. Auch negative Zwischen-

summen müssen aufgeschrieben werden. Gewonnen hat der Spieler mit der höchsten Endsumme.

## WÜRFELSTAPEL

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

## BEELZEBUB

■■■■ 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.

## GROSSE BANK

■■■■■ Jeder ist reihum einmal der Bankhalter und würfelt für jeden seiner Mitspieler. Und zwar mit jedem der 5 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.  
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.

## WÜRFELPOKER

■■■■■ Jeder bezahlt an die Kasse einen 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  
2 Würfel mit gleicher Augenzahl (ein Pasch) und 3 Würfel mit anderen Werten. Haben 2 Spieler ein Paar, so gewinnt das mit dem höchsten Augenwert. Sind die Paare gleichwertig, entscheidet der höchste der 3 „toten“ Würfel, bei weiterer Gleichheit der zweithöchste und dann der drithöchste.
- (2) Zwei Paare  
Zweimal 2 Würfel mit gleicher Augenzahl und ein anderer Wert. Haben 2 Spieler 2 gleiche Paare, entscheidet der „tote“ Würfel.
- (3) Drei Gleiche (Drilling)  
3 Würfel mit gleicher Augenzahl und 2 Würfeln mit anderen Werten. Bei gleichen Drillingen entscheiden wieder die „toten“ Würfel.
- (4) Sequenz (Folge)  
5 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 (Vierling)  
4 Würfel mit gleicher Augenzahl und ein anderer Wert. Bei gleichen Vierlingen entscheidet der „tote“ Würfel.
- (7) Fünf Gleiche (Poker)  
5 Würfel mit gleicher Augenzahl.  
Haben 2 oder mehrere Spieler absolut gleiche Pokerkombinationen, so wird der Pott geteilt. Eine besonders reizvolle Variante erlaubt das Steigern des Einsatzes. Ein Spieler, der eine hochwertige Kombination gewürfelt hat, erhöht den Einsatz. Die anderen müssen dann entweder „mitgehen“ (also auch erhöhen) oder „passen“ (ausscheiden).

## YATZY

■■■■■ 5 Würfel, Yatzy-Block  
Spielerzahl beliebig  
Yatzy ist eine Art Super-Poker über 15 Runden, bei dem es nicht nur aufs Würfelglück ankommt, sondern es gilt, die Augenzahlen möglichst günstig zu platzieren. Jeder Mitspieler schreibt auf der Yatzy-Karte eine Kolonne an und versucht, die 15 Felder mit möglichst hohen Augenzahlen zu füllen. Anfänger spielen zunächst ihre Kolonne von oben herunter. Profis (und das sind Sie im Handumdrehen!) suchen sich das für Ihren Wurf günstigste Feld zum Eintrag aus. Wichtig: in jeder Runde muß eine Eintragung gemacht werden, schlimmstenfalls auch eine Null! Es darf jeweils mit allen oder einzelnen Würfeln bis total dreimal gewürfelt werden, ist aber nicht zwingend.  
Die Anfänger-Runde:  
Wir spielen „von oben herunter“, d. h. in der 1. Runde zählen nur die Augenzahlen aller Einer, in der 2. Runde die Zweier, in der 3. die Dreier. Nach der 6. Runde addieren Sie Ihre Punktezahl. Wer über 63 Punkte erzielt, bekommt einen Bonus von 25 Punkten. Und nun gilt es, die eigentlichen Poker-Positionen zu erwürfeln.

- 1 Paar = 2 Gleiche, z. B. 3 + 3 (6 Punkte), d.h. Augenzahlen addieren.
- 2 Paare = zweimal 2 Gleiche, z. B. 4 + 4 und 5 + 5 (18 Punkte)
- 3 Gleiche = z. B. 5 + 5 + 5 (15 Punkte)
- 4 Gleiche = z. B. 1 + 1 + 1 + 1 (4 Punkte)
- Kleine Straße = 1 + 2 + 3 + 4 + 5 = 15 Punkte
- Große Straße = 2 + 3 + 4 + 5 + 6 = 20 Punkte
- Volles Haus = 1 Paar und 3 Gleiche, z. B. 3 + 3, 5 + 5 + 5 (21 Punkte)
- Chance = darf mit der Punktezahl eines beliebigen Wurfes ausgefüllt werden, günstig bei hoher Augenzahl oder nicht anders nutzbarem Wurf.
- Yatzy = 5 gleiche Augenzahlen = 50 Punkte

#### Profi-Mitdenkenbeispiel:

Trotz mehrmaligen Versuchs sind Ihnen nur zwei Eimer gelungen. wo werden Sie eintragen, oben bei den Augenzahlen oder unten bei „1 Paar“? Natürlich bei den Augenzahlen, denn bei Einern ist ohnehin mit Punktesammeln nicht viel zu machen, aber vielleicht haben Sie ein andermal mehr Glück und können 1 Paar mit 6 + 6 also 12 Punkten, belegen. Das die höchste Endsumme Ihnen den Sieg eintragen wird, liegt auf der Hand. Viel Glück! ... Aber eben: Glück genügt nicht, Taktik und Köpfchen muß man haben.

## STIELAUGEN

■ ■ ■ ■ ■ 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 Würfel werden zusammengezählt. In der zweiten Runde wirft wieder jeder sechsmal. Diesmal zuerst mit 6, dann mit 5, 4, 3, 2 Würfeln und schließlich mit einem. Gewonnen hat der Spieler mit der höchsten Gesamtsumme.

## DREIMAL PASCH

■ ■ ■ ■ ■ 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.

## KAISER NERO

■ ■ ■ ■ ■ Ein Knobelenspiel für 2 Personen. Jeder bekommt 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 gleichviel oder mehr Augen, kommt A nochmals dran. Er läßt seine 6 stehen und wirft noch einmal mit 2 Würfeln. Hierauf hat B die Gelegenheit, A zu übertreffen. Auch der 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.

## ZWÖLF MINUS NEUN

■ ■ ■ ■ ■ 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 Augenzahlen und zieht davon alle ungeraden ab. Sieger ist, wer in der Endabrechnung die meisten Punkte hat.

## DIE REISE NACH AMERIKA

■ ■ ■ ■ ■ Ziel ist es, mit möglichst wenig Würfeln alle Augenzahlen 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 Augenzahlen 1 und 2 dürfen weggelegt werden, da die 3 fehlt. Es wird mit 4 Würfeln weiterge-

worfen.

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

## OHIO

■ ■ ■ ■ ■ Ein Spieler übernimmt die Buchführung und zeichnet eine Tabelle mit den 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, hat er 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 Sechser erreicht.

Gewonnen hat, wer bei der Schlußabrechnung die meisten Punkte vorweisen kann.

## DREITAUSEND

■ ■ ■ ■ ■ Es gilt, so schnell wie möglich 3000 oder mehr Punkte zu erzielen, doch es zählen in diesem Spiel nur die Einsen und die Fünfer. Und zwar nach folgendem Schema:

„1“	gilt	100
„1-1“	gelten	200
„1-1-1“	gelten	1000
„1-1-1-1“	gelten	2000



„1-1-1-1-1“	gelten	4000
„1-1-1-1-1“	gelten	8000
„5“	gilt	50
„5-5“	gelten	100
„5-5-5“	gelten	500
„5-5-5-5“	gelten	1000
„5-5-5-5-5“	gelten	2000
„5-5-5-5-5-5“	gelten	4000

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.

## DIE BÖSEN SIEBEN

■■■■■ 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 viel geworfen, wird die Entscheidung durch einen weiteren Wurf herbeigeführt.

## OFFENES WÜRFELPOKER

»Pokerwürfel« Es soll versucht werden, eine möglichst hochwertige Pokerkombination zu würfeln. Diese Kombinationen sind - von der niedrigsten bis zur höchsten - folgende:

(1) Ein Paar

2 Würfel mit gleichen Werten und 3 Würfel mit anderen Werten. Haben 2 Spieler ein Paar, so gewinnt

das mit dem höheren Wert (also z.B. 2 Könige vor 2 Zehnern). Sind die Paare gleichwertig, entscheidet der höchste der 3 „toten“ Würfel, bei weiterer Gleichheit der zweithöchste und dann der dritthöchste.

(2) Zwei Paare

Zweimal 2 Würfel mit gleichen Werten und ein anderer Wert. Haben 2 Spieler 2 gleiche Paare, entscheidet der „tote“ Würfel.

(3) Drei Gleiche (Drilling, Gedritt)

3 Würfel mit gleichen Werten und 2 andere Werte. Bei gleichen Drillingen entscheiden wieder die „toten“ Würfel.

(4) Full House (Volles Haus, Full Hand, Volle Hand) ein Drilling und ein Paar. Bei gleichwertigen Drillingen entscheidet der Wert des Paares.

(5) Vier Gleiche (Vierling, Geviert)

Würfel mit gleichen Werten und ein anderer Wert. Bei gleichen Vierlingen entscheidet der „tote“ Würfel.

(6) Fünf Gleiche (Fünfling, Poker)

5 Würfel mit gleichen Werten. Der höchste Fünfling und damit die höchste Kombination überhaupt besteht aus 5 Assen.

Im Allgemeinen spielt man beim Würfelpoker ohne die vom Spielkartenpoker her bekannten Sequenzen (Folgen). Vereinbart man jedoch vor dem Spiel, daß auch die Sequenzen gelten, dann liegen sie in ihrer Wertigkeit über dem Drilling und unter dem Full House. Mann bezeichnet diese Sequenzen auch mit Quint und unterscheidet die höhere Quint (Zehn-Bube-Dame-König-As) und die niedrigere Quint (Neun-Zehn-Bube-Dame-König).

Der Spieleverlauf ist folgender: man vereinbart den niedrigsten Einsatz (z.B. ein Chip) und den höchsten Einsatz (z.B. 6 Chips) pro Spiel. Jeder Spieler setzt den Mindesteinsatz in die Kasse. Es wird ausgelost, wer beginnen muß (dieser Spieler hat einen leichten Nachteil), und dann wird reihum einmal bis dreimal geworfen. Jeder Spieler würfelt zunächst mit 5 Würfeln, läßt dann wahlweise 1 bis 4 Würfel stehen und wirft ein drittes Mal. Damit ist seine Pokerkombination festgelegt. Schlimmstenfalls hat er „Nichts“ geworfen. Hat ein Spieler eine günstige Pokerkombina-

tion geworfen, kann er den Einsatz erhöhen. Seine Gegenspieler müssen dann entweder „mitgehen“ (also auch erhöhen) oder „passen“ (ausscheiden). Am Ende der Runde kassiert der Spieler mit der höchsten Pokerkombination den Pott. Haben 2 oder mehrere Spieler absolut gleiche Kombinationen erzielt, bleibt der Einsatz stehen und diese Spieler tragen eine Strichrunde aus.

Der Gewinner muß bei der nächsten Runde beginnen.

## VERDECKTES WÜRFELPOKER

»Pokerwürfel« Zu Beginn wird ausgelost, wer beginnen muß. Dann setzt jeder Spieler 1 Chip in die Kasse. Nun hat jeder einen verdeckten Wurf: Die 5 Pokerwürfel werden mit dem Becher auf einen Bierdeckel gestülpt. Der Spieler hebt vorsichtig den Becher in die Höhe und schaut nach - ohne daß es seine Mitspieler sehen -, welche Pokerkombination er gewürfelt hat. Dann meldet er diese Kombination, oder - wenn er eine ungünstige Kombination oder nichts geworfen hat - er schwindelt, d.h. er meldet eine Kombination, die er gar nicht gewürfelt hat.

Nach der Meldung haben seine Gegenspieler 10 Sekunden Zeit, die gemeldete Kombination anzuzweifeln. dies geschieht dadurch, daß einer der Gegenspieler „Schwindel“ ruft. Hierauf wird der Becher zur Kontrolle hochgehoben. Stimmt die gewürfelte Kombination mit der Meldung überein, muß der Zweifler den Einsatz in der Kasse verdoppeln. Hat jedoch der meldende Spieler geschwindelt, muß er die Kasse verdoppeln und seine Meldung auf die tatsächlich geworfene Kombination zurücknehmen. Wurde die gemeldete Kombination nicht innerhalb von 10 Sekunden angezweifelt, dann gilt die Meldung. Egal, ob sie stimmt, oder ob geschwindelt wurde.

Der Spieler mit der höchsten Meldung gewinnt nach einer Runde den Pott. Bei der nächsten Runde muß dieser Spieler mit dem Würfeln beginnen.

## JOKER POKER

»Pokerwürfel« Sowohl das offene, als auch das verdeckte Würfelpoker kann als „Joker Poker“ gespielt werden. Dazu vereinbart man vor dem Spiel daß eine gewürfelte As für jeden anderen Wert gelten kann. So wird also z.B. die Kombination AS-AS-König-König-Neun als Vierling gewertet.

## SCHAUKEL

»Pokerwürfel« Spielregel: Jeder macht sieben Würfe hintereinander. Die Augen des 1. und 2. Wurfes werden zusammengezählt, die des 3. Wurfes abgezogen, Wurf 4 dazugezählt, Wurf 5 abgezogen, Wurf 6 dazugezählt und Wurf 7 abgezogen, wer am Schluß die meisten Augen übrigbehält, ist der Sieger.

## AL CAPONE

»Pokerwürfel« Jeder Spieler hat nur einen offenen Wurf. Wer dabei mehr erreicht, zieht den Einsatz ein. Wieder gelten die üblichen Pokerkombinationen. Haben 2 oder mehrere Spieler dieselbe Kombination, entscheidet eine der drei folgenden Punktwertungen über den Sieg (vor dem Spiel ist zu vereinbaren, nach welcher Wertung abzurechnen ist):

	Wertung A	Wertung B	Wertung C
Neun =	9 Punkte	9 Punkte	1 Punkt
Zehn =	10 Punkte	10 Punkte	2 Punkte
Bube =	11 Punkte	2 Punkte	3 Punkte
Dame =	12 Punkte	3 Punkte	4 Punkte
König =	13 Punkte	4 Punkte	5 Punkte
As =	14 Punkte	11 Punkte	11 Punkte

Auch bei „Al Capone“ dürfen die Einsätze erhöht werden, was die Spannung wesentlich steigert.

## ROCK AND ROLL

»Pokerwürfel« Dieses Spiel ist ein Würfelroulette und wird mit einem Pokerwürfel durchgeführt. Zunächst wird ein Bankhalter bestimmt und das Setzschema auf ein Blatt Papier gezeichnet

(siehe Abb. rechts).

Die Gegenspieler der Bank setzen beliebig viele Chips auf beliebige Felder und merken sich ihre Einsätze. Der Bankhalter würfelt einmal und rechnet dann ab.

Zunächst zieht er alle jene Chips ein, die nicht auf Gewinnfeldern liegen. Dann zahlt er die Gewinne aus. Und zwar zweifach für Einsätze, die auf dem richtigen Farbfeld liegen (die Gewinner erhalten also für 1 Chip 3 Chips zurück), und fünffach für Einsätze, die auf dem richtigen Wertfeld liegen (die Gewinner erhalten also für 1 Chip 6 Chips zurück).

Will der Bankhalter das Spiel beenden, muß er dies 5 Würfe vorher ankündigen.

## ESCALERO

»Pokerwürfel« Das ist das beliebteste Spiel, das heute mit Pokerwürfeln durchgeführt wird. Da es als Hardspiel gilt, darf es dabei nur um Chips und nicht um Bargeld gehen.

Die Notierung unterscheidet sich vom offenen Würfelpoker durch eine spezielle Punktwertung, sowie dadurch, daß es keine Paare und Drillinge gibt, wohl aber die Quint (Sequenz, Straße, Folge). Außerdem wird berücksichtigt, ob eine Kombination aus 5 Würfeln in einem Wurf erreicht wurde („serviert“), oder ob sie durch 2 oder 3 Würfe mit „Stehenlassen“ erzielt wurde.

Es gibt 11 Bewertungen, wobei die ersten 6 gelten, wenn keine Fünferkombination erreicht wurde:

- |                               |   |           |
|-------------------------------|---|-----------|
| (1) Neuner                    | = | 1 Punkt   |
| (2) Zehner                    | = | 2 Punkte  |
| (3) Bube                      | = | 3 Punkte  |
| (4) Dame                      | = | 4 Punkte  |
| (5) König                     | = | 5 Punkte  |
| (6) As                        | = | 6 Punkte  |
| (7) Quint serviert            | = | 25 Punkte |
| (8) Full Hand serviert        | = | 30 Punkte |
| (9) Poker (Vierling) serviert | = | 35 Punkte |
| (10) Fünfling                 | = | 40 Punkte |
|                               | = | 45 Punkte |
|                               | = | 50 Punkte |

Schwarz	Neun	As
Rot	Zehn	König
Blau	Bube	Dame

(11) Fünfling serviert = 100 Punkte  
Es wird reihum einmal bis dreimal gewürfelt, und das Ergebnis wird in einen Kontrollschein eingetragen.

Würfelt Adam z.B. die Kombination Neun-Bube-Dame-Dame-As, dann trägt er in die Reihe „Damen“ unter seinem Namen 8 Punkte (2x4) ein.

Würfelt Berta z.B. in einem Wurf die Kombination Zehn-Bube-Dame-König-As, dann schreibt sie in die Reihe „Quint“ 30 Punkte („Quint serviert“).

Würfelt Cäsar z.B. die Kombination Neun-Zehn-Zehn-Dame-As und hat er in der Reihe „Zehner“ bereits eine Eintragung, dann kann er in der Reihe „Neuner“ 1 Punkt, oder in Reihe „Damen“ 4 Punkte, oder in der Reihe „Asse“ 6 Punkte eintragen. Würfelt Adam z.B. mit drei Würfeln die Kombination Zehn-Zehn-Zehn-As-As, dann schreibt er in die Reihe „Full Hand“ 30 Punkte.

Wenn ein Spieler an der Reihe war, muß hinterher immer eine Eintragung erfolgen. Ist das Ergebnis schlecht, kann eine Wertchance „gelöscht“ („gestrichen“) werden. Und zwar dadurch, daß in einer beliebigen Reihe null Punkte vermerkt werden. Hierbei wird man möglichst solche Chancen streichen, die selten vorkommen. Also in erster Linie den „Fünfling serviert“, dann den „Fünfling“ usw. Wenn jeder Spieler einmal dran war, sind alle Felder des Kontrollscheins gefüllt. Die Punkte jedes Spielers werden

addiert und der Sieger erhält von seinen Gegenspielern die Differenz der Summen ausbezahlt.

## SCHWARZER PETER

Man spielt zu zweit, besser zu mehreren, höchstens aber zu acht. Die 25 Karten werden gut gemischt und einzeln reihum verteilt, bis alle Karten ausgegeben sind. Zuletzt haben einige eine Karte weniger als ihre Nachbarn, aber das spielt keine große Rolle. Ziel des Spiels ist es, möglichst rasch alle Karten loszuwerden. Alle zusammengehörenden Kartenpaare (zwei Karten mit den gleichen Zeichen in der linken oberen Ecke) dürfen sofort offen ausgelegt werden, sobald man sie auf die Hand bekommt, also auch gleich nach dem Geben. Haben alle Spieler nur noch Einzelkarten in der Hand, beginnt das Ziehen. Der Kartengeber hält seinem linken Nachbarn die Karten so hin, daß dieser die Bilder nicht sehen kann und "blind" eine Karte ziehen muß. Paßt die gezogene Karte zu einer seiner Handkarten, kann er das Paar ablegen. Dann hält er seinem linken Nachbarn die Karten zum Ziehen hin. Wer alle Karten abgelegt hat, scheidet aus. Verlierer ist, wer zuletzt den Schwarzen Peter in der Hand behält. Ihm wird mit einem Kohlestift ein Schnurrbart angemalt.

## PRÉFÉRENCE

Wird von drei Spielern mit dem französischen (oder auch deutschen) Normalblatt zu 32 Karten gespielt. Farbenrangfolge: Treff (1), Pik (2), Karo (3) und Herz (4) bzw. Eichel, Grün, Schelle, Herz. Kartenrangfolge: Sieben, Acht, Neun, Zehn, Bube, Dame, König, As. Der Kartengeber wird ausgelost, er setzt zehn Spielmarken oder Pfennige ein, mischt, läßt abheben und gibt zunächst jedem Mitspieler 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 ob er lieber nur „mitgehen“ (mitspielen) soll - dann muß er 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 Treff (Eichel, Kreuz). 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 die Spielhalter spielen, ob sie „mitgehen“ oder „daheimbleiben“ wollen. Wer daheimbleibt, 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 vor dem 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, die Talonkarten bleiben liegen, und es kommt der Spieler mit dem höchsten Spiel an die Reihe. 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.

## SCHNAPSEN

Es spielen 2 Personen, benötigt werden 20 Karten. Höchste Karte ist das As, niedrigste der Bub. Die verschiedenen Karten haben folgende Werte: As = 11 Punkte, Zehner = 10 Punkte, König = 4 Punkte, Dame = 3 Punkte, Bub = 2 Punkte. Ziel jedes Spielers ist es, durch Stechen und zusätzlich mögliche Ansagen 66 Punkte zu erreichen. Ein Spieler mischt die Karten und läßt den anderen abheben. Der untere Kartenstapel wird auf den oberen gelegt. Die Karten werden verteilt, indem der Gegner zuerst 3 Karten erhält, dann der Teiler. Die 7. Karte wird offen aufgelegt, sie zeigt Trumpf- oder Atoutfarbe für das Spiel an. Dann bekommt jeder Spieler 2 weitere Karten. Die übrigen Karten werden verdeckt auf eine Hälfte der Trumpfkarte gelegt, sind also der Talon. Nun spielt der Gegner eine beliebige Karte aus, der Teiler gibt eine beliebige dazu. Zunächst herrscht weder Farb- noch Stichzwang. Den Stich erhält entweder der Ausspieler, oder der Gegner, wenn er eine höhere Karte der selben Farbe zugegeben hat oder mit einer Trumpfkarte gestochen hat. Derjenige, der den Stich gewonnen hat, nimmt nun eine Karte vom Talon ab, danach der Gegner. Danach spielt der Stichnehmer eine neue Karte aus. Sind alle Talon-Karten aufgebraucht, dazu zählt auch die offen liegende Trumpfkarte, herrscht absoluter Farb- und Stichzwang. Mißachtet ein Spieler diese Regel, obwohl er ein passendes Blatt ablegen könnte, verliert er das Spiel mit 3 Punkten. Sieger ist, wer zuerst 66 oder mehr Punkte erreicht. Kann keiner diese Punktezahl aufweisen, entscheidet der Gewinn des letzten Stiches. Wird die 66 Punkte-Marke von einem Spieler schon während des Spieles erreicht, sagt er: „Ich habe genug“, legt die Karten ab und beendet somit das Spiel. Vergißt der Spieler auf diese Meldung, kann er dies erst wieder nach dem nächsten Stichgewinn

tun. Meldet sich keiner der Spieler, entscheidet wiederum der Gewinn des letzten Stiches über den Sieg. Irrt sich ein Spieler beim Zählen und hat gar keine 66 Punkte, erhält sein Gegner soviel Punkte, wie der andere mit 66 Punkten bekommen würde. Beim Schnapsen existieren 2 Möglichkeiten zum Ansagen: Zwanzig und Vierzig. Zwanzig kann ein Spieler dann ansagen, wenn er König und Dame von gleicher Farbe besitzt. Vierzig bedeutet, daß der Spieler König und Dame der Trumpffarbe besitzt. Ein Spieler kann nur ansagen, wenn er zum Ausspielen an der Reihe ist. Gültig ist eine Ansage nur, wenn der Spieler auch mindestens einen Stich gemacht hat. Der Zwanziger oder Vierziger muß dem Gegner gezeigt und eine der beiden Karten sofort ausgespielt werden. Weiters kann ein Spieler, wenn er ausspielt, die offene Trumpfkarte gegen den Trumpfbuben auswechseln, falls er diesen besitzt. Es besteht auch die Möglichkeit des Zudrehens, das heißt, die offene Trumpfkarte wird umgedreht auf die Talonkarten gelegt. Dann darf nicht mehr abgehoben werden und es herrscht Farb- und Stichzwang. Der Spieler, der zugekehrt hat, muß mindestens 66 Punkte erreichen, um zu gewinnen.

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

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

Diese Punkte werden vom Anfangspunktestand 7 abgezogen. Gewonnen hat, wer zuerst null Punkte erreicht. Der Verlierer bekommt ein Bummerl, das ist ein kleiner ausgemalter Kreis unter dem Spielergebnis. Ist ein Spieler bereits bei null Punkten, während der Gegner noch bei 7 Punkten hält, bekommt dieser ein „Schneiderbummerl“, d.h., zwei Bummerl!

## KREUZSCHNAPSEN

Wie beim normalen Schnapsen wird mit 4 Personen und 20 Karten gespielt. Die beiden gegenüberstehenden Spieler bilden jeweils ein Team. Nachdem gemischt wurde, wird die unterste Karte hergezeigt, sie gilt als Atoutfarbe. Nun verteilt der Geber zuerst an seinen Teamkollegen, dann an den linken Spieler, dann an den rechten Spieler und zuletzt an sich selbst je 5 Karten. Der Partner des Gebers spielt nun aus. Es ist ihm auch gestattet, sogleich einen 20er oder 40er anzusagen. Für alle Spieler besteht Farbzwang, hat einer die ausgespielte Farbe nicht, muß er mit einer Trumpfkarte stechen. Ist ihm auch das nicht möglich, darf er eine beliebige Karte ablegen. Es gewinnt das Team, das zuerst die 66 Punkte-Marke erreicht. Hat ein Spieler besonders gute Karten, kann er auch ein Solo spielen. Dann kann er als erster ausspielen, muß jedoch alleine 66 Punkte erlangen. Die Gewinnpunkte werden bei einem Solospiel doppelt gewertet. Ansonsten erfolgt die Punktwertung wie beim Schnapsen.

## RUFSCHNAPSEN

Gespielt wird zu viert und mit 20 Karten. Die Karten werden einzeln an alle Spieler verteilt. Nachdem der Spieler zur Linken des Gebers 3 Karten bekommen hat, wählt er die Trumpffarbe. Der Besitzer des „Trumpf-As“ ist automatisch sein Partner, er darf sich jedoch nicht melden. Zu erkennen gibt er sich, indem er bei der ersten sich ihm bietenden Gelegenheit das Trumpf-As ausspielt. Wenn der Rufer beim Austeilen jedoch selbst das Trumpf-As bekommt, muß er ein Solo spielen und alleine 66 Punkte erreichen. Das hält er jedoch vor seinen Mitspielern geheim. Es herrscht absoluter Farb- und Stichzwang. Alle Karten werden ausgespielt. Sieger ist jenes Team, das zuerst die 66 Punkte-Marke erreicht hat. Die Punkteverteilung erfolgt wie beim normalen Schnapsen.

## BAUERNSCHNAPSEN

Es wird das selbe Blatt wie beim normalen Schnapsen verwendet. Auch die Farb- u. Kartenbezeichnung sowie der Wert jeder Karte gleichen denen des normalen Schnapsens.

Beim Bauernschnapsen spielen 2 Parteien, die vor der Partie zusammengelost werden. Die Partner sitzen sich beim Spiel gegenüber.

Erster Teiler ist, wer die höchste Karte abhebt. Im Uhrzeigersinn erhält jeder Teilnehmer zuerst 3, dann 2 Karten. Es bestehen zahlreiche Ansagemöglichkeiten mit daraus resultierenden Spielvarianten:

**DER RUFER:** Der Spieler, der zuerst 3 Karten erhält, wählt aus ihnen die Trumpffarbe aus. Das ist in der Regel jene Farbe, die in seinen 3 Karten am häufigsten vorkommt. Ist er unschlüssig, kann ihm der Geber die erste Karte der 2. Lage aufschlagen. Diese Karte bildet dann die Trumpffarbe. Nun macht jeder Spieler, beginnend beim Rufer, eine Meldung. Meldet keiner eine Variante an, wird ein einfaches Spiel durchgeführt. Der Rufer spielt aus, es besteht Stichzwang. Wie beim normalen Schnapsen müssen 66 Punkte erlangt werden. Hat dieses Ziel eine Partei erreicht, muß sie sich ausmelden. Schafft es keine Partei, entscheidet der letzte Stich. Wie beim normalen Schnapsen werden zwischen 1 und 3 Gewinnpunkte berechnet. Die Partei, die von anfänglich 24 Punkten als erste null erreicht hat, hat gewonnen. Die Gegner erhalten ein Bummerl.

**DAS KONTRA:** Die Gegner des Ansagers können jedes Spiel „spritzen“ (kontrieren). Ein Kontra verdoppelt den Wert der Ansage. Das wird ein Spieler jedoch nur dann tun, wenn seine Karten so gut sind, daß er Chancen hat, das Spiel zu gewinnen.

**DER SCHNAPSER:** (6 Gewinnpunkte) Ein Schnapsler kann nur vom Rufer oder seinem Partner angesagt werden. Der Rufer spielt aus und muß die ersten 3 Stiche machen und damit 66 Punkte erreichen. Hat er schon nach 2 Stichen genug, indem er z.B. einen Zwanziger oder Vierziger ansagt, hat er

ebenfalls gewonnen. Sagt der Partner des Rufers einen Schnapser an, spielt der Rufer aus und der Partner muß das Spiel durchziehen. In diesem Fall zählen 20er und 40er nur von dem Spieler, der schnapst, also nicht vom ausspielenden Rufer.

**DER KONTRASCHNAPSER: (12 GEWINNPUNKTE)** Hat ein Spieler der Gegenpartei so gute Karten, daß er mit 3 Stichen 66 Punkte erreichen könnte, kann er einen Kontraschnapser ansagen. Es spielt jedoch der Rufer aus! Auch hier genügen weniger Stiche, wenn damit genügend Punkte erzielt wurden.

**DER GANG: (9 GEWINNPUNKTE)** Auch bekannt unter „Ringerl“ oder „Durchmarsch“. Bei dieser Variante gibt es keine Trumpffarbe, es besteht aber Farbzwang. Jeder Spieler kann einen „Gang“ ansagen, er spielt aus und muß sämtliche 5 Stiche machen, um zu gewinnen.

**DER BAUERNSCHNAPSER: (12 Gewinnpunkte)** Wie Gang, aber mit Trumpf. Er kann nur vom Rufer oder seinem Partner angesagt werden, wobei immer der Rufer ausspielt.

**DAS FARBENRINGERL: (18 GEWINNPUNKTE)** Diese Variante, sie wird auch Herrengangl genannt, kann man nur spielen, wenn man alle 5 Karten einer Farbe hat und nicht Rufer ist.

**DER KONTRABAUERNSCHNAPSER: (24 Gewinnpunkte)** Dieses Spiel alleine kann über Gewinn oder Verlust eines Bummers entscheiden. Wenn ein Gegner des Rufers so gute Karten hat, daß er trotz der bestimmten Trumpffarbe und dem Rufer als Ausspieler sämtliche Stiche machen kann, sagt er einen Kontrabauernschnapser an.

**DER HERRENSCHNAPSER: (24 Gewinnpunkte)** Kann nur vom Rufer gespielt werden, da man dazu alle 5 Trumpfkarten benötigt. Auch dadurch wird ein Bummerl alleine entschieden.

Mit der Ansage beginnt der Rufer, indem er bekannt

gibt, was er zu spielen gedenkt. Dann ist der Partner des Teilers an der Reihe. Er kann der gemachten Ansage zustimmen, sie spritzen oder überbieten. Dasselbe tun im Uhrzeigersinn die beiden übrigen Spieler. Die Ansage des Partners kann natürlich nicht gespritzt werden. Jeder Spieler darf nur eine Ansage machen und muß bei ihr bleiben. Gespielt wird immer die jeweils höchste Ansage.

Gewinnpunkte der Spielvarianten im Überblick:

1. einfacher Rufer	1 - 3 Punkte
2. Schnapser	6 Punkte
3. Gang (Durchmarsch, Ringerl)	9 Punkte
4. Kontraschnapser	12 Punkte
5. Bauernschnapser	12 Punkte
6. Farbenringerl (Herrengangl)	18 Punkte
7. Kontrabauernschnapser	24 Punkte
8. Herrenschnapser	24 Punkte

## **SPITZ, PAß AUF!**

Wird von zwei, vier oder sechs Spielern mit einem französischem 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 Karte auf die Karte des Gegners, der sie ihm aushändigen muß. Schlagen beide zur gleichen Zeit zu, wird auf Unentschieden erkannt und beide behalten ihre Karten.

Die einklassierten Karten werden auf einem zweiten 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.

## **HERZ AS - HERZ 10**

Wird von 4 Spielern mit 32 Blatt gespielt. Jeder Spieler bekommt 8 Karten zugeteilt. Der Spieler, der die Herz As und derjenige, der die Herz 10 halten, 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 As, 10, König, Dame, Bube, 9, 8 und 7. Trumpfzwang besteht nicht. Es muß jedoch Farbe bedient werden.

Sind Herz As und Herz 10 in einer Hand, spielt diese ein Solo gegen die übrigen 3 Mitspieler. In diesem Fall muß der betreffende Spieler sein Herzsolo ansagen.

Gewonnen wird das Spiel von dem Solospieler, bzw. der Partei, die Herz As und 10 haben, wenn mindestens 61 Augen erreicht werden. Dabei zählen das As = 11, die Zehn = 10, der König = 4, die Dame = 3, der Bube = 2, die restlichen Karten 9, 8 und 7 = null Punkte.

## **SCHNIPP, SCHNAPP, SCHNURR**

Wird von beliebig vielen Spielern 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 ein bestimmte Karte fehlt. Der erste Spieler legt eine beliebige Karte, z.B. Herzsieben auf und sagt „Schnipp!“. Der Spieler, der die Herzacht hält, legt sie auf die Sieben und sagt „Schnapp!“ Es folgen Herzneun = „Schnurr!“, Herzzehn = „Basilorum!“ und Herzbube = „Burr!“, die von den Spielern gelegt werden, die diese Werte in der Hand halten. Weiter geht es mit Herzdamen = „Schnipp!“, Herzkönig = „Schnapp!“ und Herzas = „Schnurr!“. Wer diese letzte Karte zugegeben hat, darf mit einer anderen Karte aus 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.

## HERZELN

Wird von 3 Spielern mit 24 Blatt, As, König, Dame, Bube, 10 und 9 oder von 4 Spielern mit 32 Blatt (mit 8 und 7) gespielt.

„Herzeln“ besteht aus einer Serie von 8 Spielen, die zusammen gewertet werden. Es gibt keine Trumpffarbe, jedoch besteht Zwang zum Farbe bekennen. Im ersten Spiel zählen die eingestochenen Herzkarten in dieser Wert- und Rangfolge als Minuspunkte: As = minus 11, Zehn = minus 10, König = minus 4, Dame = minus 3, Bube = minus 2, 9, 8 und 7 = minus 1 Punkte.

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.

Im fünften Spiel darf man den Herz-König nicht stehen. Er zählt 40 Minuspunkte.

Im sechsten Spiel bedeutet der letzte Stich 40 Pluspunkte, im siebten Spiel umgekehrt 40 Minuspunkte.

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

## LÜGEN

Auch „Schummeln“ oder „Mogeln“ genannt. Dieses Spiel wird von beliebig vielen Spielern mit 32 Karten (ab 5 Spielern mit 52 Karten) gespielt. Jeder Spieler bekommt gleich viele Karten. Eventuelle Restkarten werden im Spiel nicht verwendet.

Der erste Spieler legt eine Karte ab und nennt ihren Wert (z.B. 7). Der nächste Spieler legt ebenfalls eine Karte ab und nennt ihren Wert (z.B. 8). Dabei ist es jedem Spieler gestattet, die richtige Karte abzulegen oder zu lügen! Am Ende der Ersten Runde darf jeder

Spieler, der glaubt, daß gelogen wurde, „gelogen“ rufen. Die oberste Karte wird gewendet. War sie „gelogen“, also wenn ihr angesagter Wert nicht dem tatsächlichen entspricht, muß der „Lügner“ den ganzen Kartenstapel übernehmen. War die Vermutung, daß „gelogen“ wurde, falsch, erhält der „Verleumder“ den Kartenstapel. Das Spiel geht solange weiter, bis einer seine letzte Karte abgelegt hat. Die letzte Karte eines Spielers darf nicht mehr aufgedeckt werden.

## BRANDELN

Wird von vier Spielern mit einer französischen Karte zu 28 Blatt mit folgender Karten- und Rangfolge gespielt: As, König, Dame, Bube, Zehn, Neun, Sieben (die Acht werden herausgenommen). In der Trumpffarbe gilt der Bube am meisten, dann folgt die Sieben, anschließend As, König, Dame, Bube, 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 Vordermänner, das Übergebot halten zu können, müssen sie melden: „Ich behalte“. Wer das Spiel behält, bestimmt die Trumpffarbe. Sie wird erst 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 Marken in gleicher Höhe zahlen.

Die Höhe der Zahlung richtet sich nach folgenden Werten: Brandeln = 1 Marke = 3 Stiche für den Solospieler, vier Stiche = 2 Marken, fünf Stiche = 3 Marken, sechs Stiche = 3 Marken, Bettel (überhaupt kein Stich) = 5 Marken, Durchmarsch (sieben Stiche) = 6 Marken.

„Betteln“ und „Durchmarsch“ werden nicht angesagt bzw. ausgerufen, sondern ergeben sich aus dem Spielverlauf.

## VERIRRTER RITTER

Dieses Spiel ist praktisch „Schwarzer Peter“ mit Skatkarten! Drei Könige werden herausgenommen, nur der Kreuz-König bleibt im Spiel. Die Karten werden gemischt und gleichmäßig verteilt. Zunächst schaut jeder nach, ob er ein Paar hat. Paare sind zwei gleiche Karten, ohne Rücksicht auf die Farbe. Paare dürfe abgelegt werden. Reihum darf nun jeder Mitspieler von seinem linken Nachbarn eine Karte ziehen. Bekommt er dadurch ein Paar, kann er dieses ebenfalls ablegen. Zuletzt bleibt nur der Kreuz-König - der verirrte Ritter - übrig. Ihrem Besitzer wird zur Strafe ein Kochtopf als Helm aufgesetzt.

## MEINE TANTE - DEINE TANTE

Dies ist eines der berühmtesten und zugleich leichtesten Glücksspiele, gespielt mit 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 As - unten Zehn
2. Strich: oben König - unten Neun
3. Strich: oben Dame - unten Acht
4. Strich: oben Bube - unter Sieben.

Die Mitspieler setzen nun beliebig viele Spielmarken auf die Strich-Enden. Der Bankhalter mischt und deckt anschließend nacheinander die beiden obersten Karten auf. Die erste legt er links hin: „Meine Tante“. Gelangweilt zieht der Bankhalter ein, was auf diese Karte gesetzt wurde! Die zweite Karte legt er rechts hin: „Deine Tante“. Jetzt zählt 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 gleich Karten an (z.B. zwei Asse), geht das Einzugsrecht des Bankhalters vor.

## ELFERN

Wird zu zweit oder auch zu dritt mit vollständigen französischen Karten zu 32 Blatt gespielt.

Der Kartengeber gibt jedem Spieler dreimal zwei Karten. Der restliche Kartenstapel wird als Talon auf den Tisch gelegt. Gewertet werden in den Stichen nur die Bilder (As, 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 Auspielen. 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 eine 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.

## MAU-MAU

Wird von zwei bis fünf Spielern 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 Kartenstapel wird verdeckt auf den Tisch ausgelegt, die oberste Karte dreht man um und legt sie neben den Stoß.

Vorhand spielt als erster aus. Er legt eine Karte auf die offenliegende Karte neben den Stapel. Es muß eine Karte der gleichen Farbe oder des gleichen Ranges sein. Auf den Herzkönig kann z.B. entweder 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 z.B. den Karobuben 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 Kartenstapel eine Karte aufnehmen und anlegen. Dann kommt der nächste Spieler an die Reihe. Läßt sich 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 anlegen, wenn er an der Reihe ist.

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 angelegt 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 As = 11 und notieren sie.

Die Runde ist zu Ende, wenn ein Spieler hundert Minuspunkte erreicht hat. Er zahlt an die Mitspieler mit weniger Minuspunkten einen vorher festzulegenden Betrag.

## FÜNF DAZU!

wird von zwei bis vier Personen mit einem französischen Blatt zu 32 Karten gespielt. Die Rangfolge für das Stechen beim Auspielen ist: As, Zehn, König, Dame, Bube, Neun, Acht, Sieben. Es werden nur Stiche gezählt, keine Augenzahlen. Der Kartengeber mischt und gibt jedem Spieler fünf Karten. Vorhand spielt als erster aus. Die Mitspieler müssen Farbe zugeben und - wenn sie können - überstechen, sonst dürfen sie beliebig Karten abwerfen. Jeder versucht, möglichst viele Stiche zu machen. Der Spieler legt zu Beginn des Spieles 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 Straf-

punkten belegt, die zur Vorgabepunktezahl 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.

## SIEBZEHN UND VIER

Vor Beginn einer Runde wird ein „Bankhalter“ gewählt, der die Kasse mit einem größeren Betrag an Spielmarken 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 Spielgeld. Die 32 Karten (7-As) werden verdeckt auf den Tisch gelegt. Nun kommt es darauf an, mit 2 oder mehr Karten 21 Punkte zu erreichen. Wertung: Sieben, Acht, Neun, Zehn, Bube (1 Pt.), Dame (1 Pt.), König (2 Pte.), As (11 Pte.).

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 hält eine dritte Karte wieder dem Spieler aus. Falls der Spieler weitere Karten verlangt, kann sie der Bankhalter offen reichen. Jeder Spieler kann so lange Karten kaufen, bis er entweder genau 21 Augen hat, die er offen auf den Tisch legt, oder mehr als 21 Augen - wodurch er sofort ausscheidet. Hat ein Spieler weniger als 21, kann er „passen“, ohne seine Karten aufzudecken. Paßt ein Spieler, so muß der Bankhalter seinerseits die vor ihm liegenden Karten aufdecken und selbst „kaufen“, bis er „paßt“ oder sich „verkauft“ hat (über 21 Punkte).

Wer der Augenzahl 21 am nächsten gekommen oder sie sogar erreicht hat, ist Sieger. Wenn Bankhalter und Spieler die gleiche Zahl erreicht haben, ist stets der Bankhalter Sieger.

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.

## HUND

Wird von zwei bis fünf Teilnehmern mit 32 Blatt gespielt. Alle Karten werden ausgeteilt. Wer die Pik-Acht hat, legt als erster aus und legt 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, beliebige Farbe und beliebigen Wertes darauflegen. Die anderen Mitspieler legen in analoger Folge zwei Karten ab.

Sieger wird, 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 vereinbarte, in der Siegerreihenfolge gestaffelte Prämie bezahlen.

## EINUNDFÜNFZIG

Zwei bis vier Spieler können mitmachen. Gespielt wird mit Skatkarten. Einer mischt und teilt aus: Jedem Mitspieler fünf Karten. 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 As drauf (Wert 1), dann sagt er: „Fünf“. Hier ist einzufügen, bei diesem Kartenspiel weichen die Kartenwerte von der normalen Skala ab: As = 1, König = 4, Dame = 3, Bube = 2, Zehn = minus 1, Neun = 0, Acht = 8 und Sieben = 1. Reih-um 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 das Ablegen seiner Karten so geschickt steuern, daß man nicht in die Gefahrenzone von 51 gerät!

## ECARTÉ

Für zwei Spieler mit einem französischen Blatt, 32 Karten. Beide Spieler erhalten fünf Karten, eine Karte wird aufgedeckt neben den Talon gelegt; sie übernimmt die Trumpffarbe. Jeder Spieler kann nun entscheiden, ob er einige „schlechte Karten“ seiner Hand gegen neue aus dem Talon tauschen möchte. Danach kann jeder Spieler einen Betrag setzen. 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.

## LAßT FÜNF GERADE SEIN

Gespielt wird mit Skatkarten! Einer wird zum Kartengeber bestimmt (ausgelost). Er mischt und gibt je dem Mitspieler die gleich Anzahl Karten. Der Rest - falls vorhanden - wird als Talon auf den Tisch gelegt. Aus 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-sieben) und sagt: „Eins“. Wer die Herzacht hat, legt sie drauf und sagt: „Zwei“. Es folgen Herzneun („Drei“), Herzzehn („Vier“) und Herzbube („Fertig“), zugelegt von den Spielern, die sie auf der Hand haben. Weiter geht es mit Herzdame („Eins“), Herzkönig („Zwei“) und Herz-As („Drei“). Der Spieler, der das As auflegte, darf mit einer anderen, beliebigen Karte und Farbe weitermachen und - in diesem Fall - „Vier“ rufen! Vollständige Fünfer-Reihen werden zu-

sammengeschoben und umgedreht. Wer zuerst keine Karten mehr auf der Hand hat, der hat gewonnen!

## DER LETZTE STICH GEWINNT

Für zwei oder vier Spieler. Denn die 32 Skatkarten müssen restlos verteilt werden und aufgehen! Rangordnung der Karten: As, 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, ohne zu überstechen. Wer keine Karte der angespielten Farbe hat, kann eine beliebige andere Karte abwerfen. Der Sinn des Spielers ist, 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, von der kein anderer mehr ein Blatt hat! Niemand kann sie Überstechen!

## TÜRKENSÄBEL

Beliebig viele Teilnehmer, 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.

## RED DOG

32 Blatt bei beliebiger Spieleranzahl. Jeder erhält drei Karten, drei Karten werden verdeckt in die Tischmitte



gelegt. Jeder Spieler zahlt einen Grundbetrag in den „Pot“. Vorhand beginnt das Spiel und deckt die erste Karte auf. Mit seinen Handkarten muß er nun versuchen, die Karte (7 ist der niedrigste Wert, As 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 Pot, muß jeder Spieler wieder den Grundbetrag einzahlen.

## **DREIBLATT**

Zwei bis fünf Spieler, 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 ein Spieler aussteigen oder aber weiterspielen und aus dem Talon Karten austauschen. Nach dem Tausch wird ausgespielt, dabei muß Farbe bedient werden, wer nicht bedienen kann, muß trumpfen, andernfalls abwerfen. Für jeden Stich erhält der Spieler ein Drittel des Pots, hat ein Spieler keinen Stich gemacht, zahlt er drei Einheiten ein.

## **DREIBLATT MIT SCHIEBEN**

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

## **KAMERUN-SKAT**

Drei und mehr Spieler, 32 Karten. Zunächst wird aus-

gelost, welcher Spieler Bankhalter ist. Jeder Spieler erhält drei Karten und legt diese offen vor sich hin. Nun beginnt der Bankhalter, die Karten des Talon 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 soviel, beim dritten Mal das Dreifache.

Ist ein Dreifachsatz gezahlt worden, kehrt sich das Spiel um: Jetzt muß der Bankhalter jeweils den Einsatz, das erste Mal doppelt, das zweite Mal dreifach und dann vierfach zurückzahlen. Ab da sind wieder die Spieler mit dem Zahlen dran. Die Runde ist zu Ende, wenn alle Karten aufgedeckt sind, und der nächste Spieler übernimmt die Bank.

## **ZWANZIG AB**

Wird von zwei bis fünf Spielern mit 32 Karten gespielt. Die Reihenfolge der Karten ist von oben nach unten: As, Zehn, König, Dame, Bube, Zehn, 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 der gleichen 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 Ausspiel 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, wenn der Stich durch eine Herzkarte gemacht wurde, sogar zwei Punkte. Hat ein Spieler keinen Stich gemacht, werden um fünf

Punkte dazu-gezählt, war Herz Trumpf, sogar zehn Punkte. Sobald ein Spieler null Punkte erreicht hat, hat er gewonnen.

## **TROUPER**

Wird von beliebig vielen Teilnehmern mit 32 Blatt gespielt. Ein Spieler wird ausgelost, der als Bankhalter fungiert. Jeder Spieler legt einen beliebig hohen Einsatz an Spielmarkten 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 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.

## **LEBEN UND TOD**

Wird von 2 Teilnehmern mit 32 Karten gespielt. Alle Karten werden ausgeteilt. Die zuletzt ausgeteilte von beiden Spielern offengelegt. 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 niedrigste

Karte. Die Werte zählen in der Reihenfolge 7, 8, 9, 10, Bube, Dame, König, As.

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 offenlegte, darf beide Kartentals, in diesem Fall sechs Karten, an sich nehmen. Werden jedoch wiederum zwei gleiche Werte aufgelegt, wird die Prozedur analog fortgeführt, sodaß beim nächsten Auflegen ein Gewinn von acht Karten im Spiel steht usw.

Hat jeder Spieler den Stoß der zugeteilten 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.

## SCHLAFMÜTZE

Wird von beliebig vielen Spielern mit einem Kartenspiel zu 32 oder 52 Karten gespielt, das an die Mitspieler ausgeteilt wird. In der Mitte des Tisches liegen Spielmarken, und zwar ein Stück weniger als Spieler am Tisch sitzen. Jeder versucht, möglichst rasch eine Viererserie (z.B. vier Könige, Zehnen, Asse oder Buben) in die Hand zu bekommen. Wer schon zu Beginn bei der Kartenausteilung eine solche Serie in die Hand bekommt, nimmt sich sofort eines der Spielstücke. Alle anderen verfahren in der gleichen Weise. Wer den Anschluß 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 Spielstück.

Sobald die „Schlafmütze“ gefunden ist, legen alle ihren „Vierer“ als verdeckten Kartenstoß vor sich auf den Tisch und geben die an sich genommenen Spielstücke wieder an den Tisch zurück. Zu Spielen-

de müssen sie den Nachweis führen, daß sie nicht gemogelt haben. Das Spiel geht weiter, bis die letzte Vierer-Serie zustande gekommen ist.

## TAUSCHEN

Dieses Spiel wird bei 3 - 4 Personen mit 24 Blatt, bei 5 - 6 Spielern mit 32 Blatt gespielt. Alle Teilnehmer erhalten 4 x 1 Karte, zusätzlich werden 4 Karten offen in die Mitte des Tisches gelegt. Die Restkarten finden keine Verwendung. Ziel jedes Spielers ist es, 4 gleichfarbige Karten zu sammeln, die zusammen 41 Punkte zählen. As = 11, König, Dame, Bube, Zehn = 10, Neun = 9, Acht = 8 und Sieben = 7 Punkte. Der Spieler links vom Geber fängt an. Er tauscht entweder eine oder alle vier seiner Karten gegen eine oder alle Tischkarten ein. Danach wiederholen alle anderen Spieler diesen Vorgang. Zwei oder drei Karten können niemals eingetauscht werden. Es besteht jedoch kein Tauschzwang, d.h., ein Spieler kann auch einmal aussetzen. Wenn ein Spieler 41 Punkte in einer Farbe erreicht hat, ist das Spiel beendet. Jeder Spieler zählt nun die Punkte der Farbe, in der er am meisten erreicht hat. Der Spieler mit der niedrigsten Punktezahl hat verloren und bekommt einen Minuspunkt. Wer zuerst 5 Schlechtpunkte gesammelt hat, ist Verlierer der gesamten Partie. Um den Spielablauf zu beschleunigen, kann man auch 4 gleichwertige Karten in allen 4 Farben als 41 Punkte werten. (z.B. 4 Buben, 4 As, ...)

## POKER

Der elementare Grundsatz beim Pokern ist der, 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 der langen Karte, 52 Blatt bzw. 53 (incl. 1 Joker) oder bei weniger Teilnehmern auch mit 32 Blatt (As, König, Dame, Bube, 10, 9, 8, 7) gespielt.

Bei der langen Karte kann das As auch als Einser gewertet werden (As, 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 Mitspieler 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 Karten gleichen Wertes und drei beliebige Karten, z. B. Pik-As, Karo-As, Herz-6, Karo-4, Pik-3  
Wenn zwei oder mehrere Blätter mit je einem Blatt aufeinandertreffen, ist das Blatt mit dem höheren Wert das bessere (z.B. 2 Assen 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 Paar = two pairs

Zwei Karten gleichen Wertes mit zwei anderen Karten gleichen Wertes und einer „toten“ Karte, z.B. Herz-As, Pik-As, Kreuz-6, Karo-6, Herz-4.

Das höchste Paar entscheidet für 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 = tree of a kind

Drei Karten gleichen Wertes und zwei beliebige Karten, z. B. Pik-As, Herz-As, Kreuz-As, 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 aufeinanderfolgenden Karten ohne Rücksicht auf die Farbe, z.B.: Herz-As, Karo-2, Kreuz-3, Kreuz-4, Pik-5

Das As kann auch als Einser angesetzt werden. Die höchste Karte entscheidet über den Gewinn. In unserem Beispiel aber nicht etwa das As, sondern die Fünf. Bei Sequenzen mit gleicher höchster Karte wird der Gewinn geteilt.

5. Farbe = Flush

Fünf beliebige Karten in einer Farbe, z.B. Pik-As, -10, -8, -6, -3

Alle Farben sind gleichwertig. Die höchste Karte entscheidet über den Gesamtwert einer Farbe. In unserem Beispiel ist es das As. Bei gleicher höchster Karte entscheidet die zweithöchste Karte usw. Ein Flush As 10 ist Sieger gegen einen Flush As 9.

6. Full Hand = Full House

Ein Drilling und ein Paar, z. B.

Pik-As, Herz-As, Karo-As, Karo-2, Kreuz-2

Die Höhe des Drillings bestimmt den Wert der Full Hand. So sind z. B. drei Assen und zwei Zweien in jedem Fall Sieger über z. B. nie nächsthöhere 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-As, Herz-As, Kreuz-As, Karo-As, Kreuz-As, Kreuz-3

Der höchste Vierer ist der As-Vierer.

8. Farbensequenz = straight flush

Eine Sequenz von fünf Karten in der gleichen Farbe, z. B. Herz-As, -2, -3, -4, -5.

Das As kann also auch hier als Einser angesetzt werden. Die höchste im straight flush vorkommende Karte entscheidet über den Gesamtwert. In unserem Spiel also die Fünf. Trifft diese Karte auf einen gleichen straight flush, dessen höchste Karte z. B. die Pik-5 ist, so wird der Pot geteilt.

9. Der Royal Flush

Der höchste straight flush, also z. B.

Pik-As, -König, -Dame, -Bube, -10.

wird Royal Flush genannt. Garbunterschiede spielen keine Rolle. Trifft z. B. ein Herz-Royal-Flush auf einen Pik-Royal-Flush, wird der Pot geteilt.

10. Fünfling

Wird Poker mit 52 Blatt plus Joker, also 53 Blatt, 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 Kombination, 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 Pot 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 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 (incl. Geber) mehr als fünf Karten erhalten, so ist er „out“ und darf am Spiel nicht 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 fehlende 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 dem Worten „Meine Eröffnung“ den ersten Satz. Der Einsatz ist vor Beginn des Spieles zu vereinbaren.

Alle folgenden Spieler, die mitzuspielen wünschen, bringen den gleichen Einsatz in den Pot. Diejenigen, die nicht mitgehen wollen, sind „out“ und legen ihre Karten nieder.

Das Kartenaufen

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 „Stock“ verteilt, ohne daß alle Spieler kaufen konnten, werden die abgeworfenen Karten gemischt, und nach dem Abheben geht der Kauf

weiter. Die letzte Karte des „Stock“ darf nicht gekauft werden.

Der Kaufpreis für jede Karte (vor dem Spiel zu vereinbaren) kommt in den Pot.

Das Bieten in der zweiten Runde

Vorhand oder, wenn diese „out“ geht oder schon in der ersten Runde „out“ war, der folgende Spieler, beginnt mit dem Bieten. Je nach dem Wert der Karte, die er hält, bestimmt er den Einsatz (und gibt ihn in den Pot).

Der nächstfolgende Spieler „geht mit“ (wenn er nicht „out“ geht), indem er den gleichen Einsatz in den Pot gibt, oder wenn er eine starke Karte hält, den Einsatz mit „Ich erhöhe“ steigert. Z. B. 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 Pot bringt, zwingt er alle übrigen Mitspieler, den höchsten Einsatz in den Pot 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 Pot gewonnen. Er ist nicht verpflichtet, seine Karte zu zeigen, ob er nun eine starke Karte oder nur geblufft hat.

Hat Vorhand oder ein anderer Spieler den gesteigerten Einsatz ebenfalls in den Pot gebracht und nicht weiter erhöht, so werden die Karten aufgedeckt und derjenige zieht den Pot, der die höchste Kartenfolge hält.

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 nachbringt, ist er der erstere Gewinner. Bringen die Mitspieler jedoch auch diesen Einsatz, beginnt das Bieten in der dritten Runde.

Das Bieten in der Dritten Runde und weitere Runden

Es verläuft wie in der zweiten Runde. Das Setzen, „Out“-Gehen, Mitgehen und Erhöhen geht immer weiter, bis zuletzt meist nur zwei Spieler übrigbleiben, von denen der eine, indem er den letzten Einsatz des Bieters nicht 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“ gegangen ist, der nachfolgende Spieler nicht die Absicht hat, als Erster zu bieten (ein beliebter Bluff eines Spielers mit einer starken Karte), dann gibt er mit den Worten „Ich chippe“ einen Chip in den Pot. 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 Pot für das nächste Spiel stehen oder das höchste Blatt derjenigen Spieler, die „gechipp“ haben, zieht den Pot.

## DER JACK-POT

Diese Variante des Poker 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 Spieles nachweisen können.

Kann der erste Spieler nicht eröffnen, gibt der 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.

## STUD-POKER

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.

Sodann 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“, 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 „Out“-Gehen, Mitgehen, Bieten und Erhöhen. So geht es in der vierten und fünften Runde weiter, bis jeder Mitspieler seine 5 Karten (eine verdeckt, vier offen) erhalten hat. Nach Beendigung des Bietens in der letzten Runde, wenn kein höheres Gebot gemacht wurde und alle Mitspieler mitgehalten haben, werden die Karten aufgedeckt. Das beste Blatt gewinnt.

## KARTENHAUS

Auf einer stabilen, flachen Unterlage werden zwei Spielkarten schräg aneinandergestellt. Nun legt reihum jeder Spieler jeweils zwei Karten so an, daß sie stehenbleiben. Es wird solange 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 abnehmen. Verlierer ist, wer das Haus zum Einsturz bringt.

## DIE SCHWARZE KATZE

(ODER DIE SCHLEICHENDE JOHANNA)

1. Zum Spiel werden mindestens 3 Mitspieler benötigt. Es wird jedoch um so lustiger, je mehr Personen sich beteiligen.

2. Gespielt wird mit 52 Blatt (ohne Joker), wobei jede Person die gleiche Kartenanzahl erhält. Bei 8 Mit-

spielern bleiben daher z.B. 4 Karten übrig, darum müssen vor dem Spiel 4 der niedrigsten Karten beiseite gelegt werden. Herzkarten dürfen jedoch niemals entfernt werden.

3. Der links vom Geber sitzende Spieler beginnt, beliebig auszuspielen, jedoch keine Herz. Erst wenn ein Spieler keine andere Farbe mehr hält, dürfen Herzkarten ausgespielt werden.

4. Es herrscht unbedingter Farbzwang, aber kein Stichzwang. Besitzt ein Spieler die ausgespielte Farbe nicht, kann er die Pique-Dame zugeben, falls er sie hat; oder er gibt eine Herzkarte zu, diese bringen Minuspunkte. Ist keine der genannten Karten im Blatt, gibt der Spieler irgend eine andere zu.

5. Es sticht immer die höchste Karte einer Farbe. Wer sticht, spielt zum nächsten Stich aus.

6. Sind alle Stiche gemacht, ist das Spiel beendet. Hat ein Spieler gar keinen Stich gemacht, bekommt er 50 Pluspunkte.

Ein Spieler, in dessen Stichen weder Herzkarten noch die Pique-Dame enthalten sind, erhält null Punkte. Der Spieler, in dessen Stichen Herzkarten oder die Pique-Dame enthalten sind, bekommt Minuspunkte nach folgender Aufteilung:

Pique-Dame: 40 Punkte

Herz-As, -König, -Bube, -Zehner: je 10 Punkte, insgesamt 50 Punkte

Alle anderen Herzkarten den Wert laut ihrer Zahl: insgesamt 44 Punkte

Pro Spiel ergibt sich somit eine Minuspunktezahl von 134.

7. Wer nach Beendigung der vereinbarten Runden (ca. 5 - 10) die wenigsten Minuspunkte hat, ist Gewinner, die weitere Reihung erfolgt nach der Minuspunktezahl.

## KARTENDOMINO

Wird von beliebig vielen Spielern mit einem französischen Spiel zu 52 Blatt gespielt. Die Karten werden gleichmäßig an die Mitspieler verteilt. Ein etwaiger Rest kommt als Talon unaufgedeckt auf den Tisch. Wer die Herzsieben hat, legt sie auf den Tisch. Reihum dürfen nun die anderen Spieler - wie beim Domi-

no - anlegen, und zwar entweder einen höheren oder einen niedrigeren Wert. Die Farbe spielt dabei keine Rolle. Jeder darf solange anlegen, bis er keine passende Karte mehr in 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 dem eigenen Blatt, dürfen weitere Karten angelegt werden. Erst wenn weder im Blatt noch auf dem Talon keine passende Anlegekarte mehr da ist, geht das Spiel mit dem Anlegen auf den nächsten Mitspieler über.

Das As darf sowohl an einen König als auch an eine Zwei angelegt werden und umgekehrt. Gewonnen hat, wer zuerst keine Karten mehr hat.

## ROT UND SCHWARZ

Wird von beliebig vielen Teilnehmern mit 52 Blatt gespielt. Ein Spieler wird ausgelost, der als Bankhalter fungiert. Er nimmt die Schmalseite des Spieltisches ein und halbiert diesen mittels eines Kreidestriches in 2 Felder. Die Breitseiten nehmen die Mitspieler ein. Sie stellen sich gegenüberstehend die Parteien Rot und Schwarz dar. Bei einer ungeraden Zahl von Mitspielern muß eine Partei den „Moar“ übernehmen, d.h. ein Spieler muß für zwei spielen und setzen.

Jeder Spieler setzt nun auf sein Feld Spielmarken in beliebiger Höhe.

Der Bankhalter mischt und teilt die Karten aus. Die zählen nach ihren Werten: As = 1, Zwei = 2, Drei = 3, usw. Zehn = 10. Alle Bildkarten, also Buben, Damen und Könige zählen ebenfalls 10 Werte. Der Bankhalter legt nun von dem Kartentalon laufend so viele Karten im Feld Rot auf, bis die aufgelegten Werte mindestens 30, höchstens 40 Augen betragen.

Sodann legt er im Feld Schwarz genau die gleiche Anzahl von Karten auf, wie im Feld Rot gelegt wurden. Sieger wird die Partei mit der niedrigsten Augenzahl. Der Bankhalter muß an jeden Spieler der Sie-gerpartei soviel Marken auszahlen, wie dieser eingesetzt hat. Dafür kassiert er alle Einsätze der

Partei, der die höchste Augenzahl zugefallen ist. Ist die Augenzahl von Rot gleich hoch, wie die von Schwarz, muß jeder Spieler an den Bankhalter 2 Marken zahlen.

## HÖLZELN

Das Spiel kann von beliebig vielen Spielern gespielt werden. Bei drei Spielern nimmt man 24, bei vier 32 und bei fünf 40 Blatt usw.

Zum Spiel benötigt man neben den Karten ca. 15 Streichhölzer o. ä. Das Spiel besteht aus einer Serie von 16 Spielen. Beim ersten Spiel werden alle Karten an die Mitspieler ausgeteilt.

Beim zweiten Spiel erhält jeder 1 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 des Spiels ist: vor jedem einzelnen Spiel abzuschätzen, wieviel Stiche man macht. Dementsprechend nimmt man sich von den Streichhölzern sovielen weg, wie man glaubt, Stiche zu machen. Um das Spiel zu erschweren und interessanter zu gestalten, kann man die Hölzchen auch verdeckt nehmen und bis zum Spielende verdeckt halten. Kein Mitspieler weiß dann, wieviel 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: „Holzt“ ein Spieler seine genaue Stichzahl, gewinnt er in dem betreffenden Spiel 10 Punkte plus der Zahl seiner Stiche, also bei 4 richtig „geholzten“ Stichen 14 Punkte. Hat er sich überschätzt, so bekommt er die Differenz zwischen den geschätzten Stichen und den tatsächlichen Stichen als Minus. Bei dem 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 von den nicht mehr ausgegebenen Karten. 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 aus-

gespielt und zeigt die Trumpffarbe an.

## ALTE JUNGFER

wird als Anlegespiel von beliebig vielen Spielern mit französischen Karten zu 52 Blatt gespielt. Der Kartengeber mischt, läßt abheben, und teilt reihum alle Karten aus. Ein Talon verbleibt nicht. Es müssen sämtliche, also nicht anteilig gleich viele Karten ausgegeben werden.

Jeder legt sein Kartenpäckchen verdeckt vor sich auf den Tisch. Der Reihe nach deckt nun jeder Spieler seine Karte auf. Ist es ein As, wird es in die Mitte gelegt. Sonst bleibt die Karte aufgedeckt neben dem Päckchen liegen. Die folgenden Spieler können an das As anlegen, und zwar immer nur in gleicher Farbe und in der Rangfolge As, König, Dame, Bube, Zehn abwärts bis Zwei.

Wer an der Reihe ist, darf beliebig viele passende Karten anlegen, und zwar nicht nur an die mit As 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 aufgedeckt liegenden Karten anlegen. Wer zuerst alle seine Karten angelegt hat, ist Gewinner. Wer bis zuletzt auf einer oder mehreren Karten sitzenbleibt, wird „alte Jungfer“.

## PÄCKCHEN WENDEN

Wird von beliebig vielen Spielern mit 52 Blatt gespielt. Ein Spieler fungiert als Bankhalter. Jeder Spieler setzt einen bestimmten, gleich hohen Betrag an Spielmarken. 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 plaziert es verdeckt vor sich auf dem 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: As = 1, Zwei = 2, Drei = 3, usw., Zehn = 10, Bube = 11, Dame = 12, König = 13.

Die schlechteste Karte ist also das As. Es muß immer bezahlen. Liegt die Karte eines Mitspielers wertgleich mit der Bank, wird darauf nichts gezahlt. Diese Karte wird abgenommen und zu unterst des Päckchens gelegt. Sodann gelten die neu aufgedeckten Karten.

## NOVEM

Gespielt wird mit 52 Karten (ohne Joker). Teilnehmern können 2 - 6 Personen. Ziel dieses Glücksspiels ist es, die Zahl 9 zu erlangen oder ihr möglichst nahe zu kommen. Wer 9 überschreitet, ist aus dem Spiel. Wichtig ist der Wert jeder Karte, jedoch nicht ihre Farbe.

Wert der Karten:

As = 1, König, Dame, Bube, Zehn = 0. Die anderen Zahlenkarten haben ihren normalen Wert.

Vor Spielbeginn setzt jeder Mitspieler ein Streichholz. Der beliebig auszuwählende Bankhalter verteilt an jeden Mitspieler eine Karte. Jeder überprüft seine Karte und kann dann nachkaufen. Haben alle gekauft, wendet der Bankhalter und gibt beliebig viele Karten hinzu, bis er glaubt, der 9 nahe zu sein. Danach wenden auch die anderen ihre Karten. Gewonnen hat jener Spieler, welcher der 9 am nächsten ist. Wer Novem (= 9) mit nur einem Blatt schafft, bekommt von der Bank den doppelten Einsatz. Schafft das die Bank, verlieren alle Spieler auch doppelt. Ansonsten scheidet immer der Spieler mit der höchsten Zahl. Bei Punktegleichheit eines Spielers mit der Bank scheidet grundsätzlich die Bank!

Es ist ratsam, nach einigen Runden den Bankhalter zu wechseln.

## FÜNFERLEI

Für mehrere Spieler, 52 Karten. Es müssen fünf Runden gespielt werden, und zwar wie folgt: Alle Karten werden verteilt. 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 Kreuzkönig, noch den letzten Stich machen: Beides bringt je 200 Minuspunkte. In der fünften Runde werden die vier 9er ausgelegt, der Spieler, der den Herz 9er 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.

## ZWICKERN

Wird von zwei bis acht Spielern mit einem bzw. zwei Satz Rommé-Karten ohne Joker gespielt. Die Kartenwerte von 2 bis 10 entsprechen dem Zahlenwert. Das As zählt 11, König = 14, Dame = 13, Bube = 12. Die Farben spielen keine Rolle. Jedoch gibt es sogenannte Honneurs. Das sind Karten, die bei der Endabrechnung jeder Runde zusätzliche Punkte erbringen. Es sind dies: die Karo-Sieben, die Pik-Sieben und die Karo-Zehn.

Jeder Mitspieler erhält vom Geber 4 Karten zugeteilt. In der Mitte des Tisches werden ebenfalls 4 Karten offen aufgelegt. Sie werden als „Tischkarten“ bezeichnet. Der Kartenrest wird verdeckt beiseitegelegt. Aufgabe jedes Spielers ist es, aus den offen liegenden „Tischkarten“ möglichst viele herauszustechen, sobald er an der Reihe ist. Das geschieht wie folgt: 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. 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 Sieben verbleiben. Liegen auf dem Tisch z. B. zwei Damen, eine 4 und eine 9, kann der Spieler durch das Ausspielen seiner Dame-Handkarte den ganzen Tisch stechen, nachdem diese dem Zählwert sowohl jeder Dame wie der Summe von 4+9 entspricht.

Wer alle Tischkarten auf einmal sticht, macht einen „Zwick“.

Die gestochene Karte legt der Spieler verdeckt vor sich ab. Kann der Spieler keine „Tischkarte“ stechen, legt er eine Karte als fünfte oder sechste Karte an den „Tisch“ oder er legt sie auf einer der Tischkarten, deren Wert sich mit dem Wert der aufgelegten Karte summiert. Ein höherer Gesamtwert als 14 darf dabei jedoch nicht überschritten werden.

Sind die „Tischkarten“ durch einen „Zwick“ weggenommen worden, legen die nächstfolgenden Spieler 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, wieviel Karten auf dem „Tisch“ liegen.

Liegen auf dem „Tisch“ die sogenannten Honneurs (Karo-Sieben, Pik-Sieben oder Karo-Zehn), versucht natürlich jeder an der Reihe befindliche Spieler, sie herauszustechen, nachdem sie zusätzliche Punkte bringen.

Nach jedem Spiel wird wie folgt abgerechnet:

- a) Der Spieler mit den meisten gestochenen Tischkarten (nicht Augen) erhält einen Punkt
- b) Jede gestochene As-Karte = 2 Punkte
- c) Jeder „Zwick“ = 3 Punkte
- d) Karo-Sieben und Pik-Sieben = je 1 Punkt
- e) Karo-Zehn („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.

## DOPPELRUMMY

Man spielt mit 2 Spielen zu 52 Blatt und 3 Jokern, also insgesamt 110 Blatt. Rummy eignet sich für 2-6 Personen, jeder Spieler spielt für sich. Nach dem Mischen wird durch Abheben festgestellt, wer gibt. Wer die höchste Karte abhebt, ist Geber und läßt seinen rechten Nachbar nochmals abheben und teilt die Karten einzeln im Uhrzeigersinn aus. Jeder Spieler erhält 13 Karten, der Geber 14. Die restlichen Karten kommen als Stoß, mit dem Bild nach unten, in die Tischmitte. Der Geber legt eine Karte mit dem Bild nach oben neben dem Stoß ab. Der linke Nachbar beginnt und hebt vom Stoß die oberste Karte ab und versucht auszulegen. Dazu benötigt man mindestens 3 Karten und zwar als Reihe oder als Satz. Eine Reihe wird von aufeinanderfolgenden Kartenwerten einer Farbe gebildet (z.B. 7, 8, 9, oder Bube, Dame, König in einer Farbe).

Ein Satz besteht aus gleichen Kartenwerten verschiedener Farben (also z.B. je 1 Bube in Herz, Karo und Pik, oder je 1 Siebener in Herz, Pik und Treff). Im Satz darf jede Farbe nur einmal vertreten sein, daher besteht 1 Satz aus höchstens vier Karten, während eine Reihe bis zu 13 Karten haben kann. Die Mindestkartenanzahl zum Auslegen pro Reihe oder Satz ist jedoch 3.

Für das erstmalige Auslegen benötigt man 40 Punkte, die wie folgt berechnet werden:

Joker: 20 Punkte

As: 1 Punkt (in der Reihe als Nachbar des 2er).

alle anderen Figuren: 10 Punkte

Zählkarten: mit ihrem jeweiligen Wert.

Ob er nun auslegen kann oder nicht, jedenfalls muß der Spieler eine Karte ablegen und zwar neben dem verdeckten Stoß, diesmal mit dem Bild nach oben. Der folgende Spieler legt nun ebenso aus und ab, und zwar so, daß man jeweils nur die oberste Karte erkennen kann.

Nachdem man erstmalig 40 Punkte mit den eigenen Karten ausgelegt hat, darf man, sobald man wieder an der Reihe ist, sowohl bei den selbst ausgelegten

Reihen und Sätzen, als auch bei jenen der Gegner anlegen. Joker, die beim Auslegen jede beliebige Karte ersetzen können, dürfen mit Hilfe passender Karten ausgetauscht werden, sobald man zum Anlegen an der Reihe ist. Hierbei darf man auch vom Abgestoß die oberste Karte kaufen, statt eine verdeckte vom Stoß abzuheben.

Das Spiel ist beendet, sobald es einem Spieler gelingt, alle seine Karten auf- oder anzulegen und 1 letztes Blatt auf den offenen Stoß verkehrt abzulegen.

Die übrigen Spieler erhalten Minuspunkte für alle Karten, die sie zu diesem Zeitpunkt in der Hand haben und zwar gemäß obiger Punkteberechnung. Wenn es einem Spieler gelingt, ein sogenanntes Handrummy zu machen, d. h. beim erstmaligen Auslegen alle Karten loszuwerden, so zählen die Minuspunkte bei den übrigen Spielern doppelt. Handrummy kann nur gemacht werden, solange noch keine anderen Karten ausgelegt wurden.

## STANDARDRUMMY

An dem Spiel können zwei bis sechs Spieler teilnehmen. Wenn mehr als sechs Spieler sind, dann wird mit zwei Kartenpaketen (104 Blatt) gespielt. Gespielt wird mit Rummy-Karten (52 Blatt), die in den Ecken verkleinert die Kartenbezeichnung tragen. Die höchste Karte ist der König, die niedrigste das As. In einer Sequenz darf das As nicht an den König angelegt werden, es sei denn, daß dies vor dem Spiel ausdrücklich vereinbart wird.

Wer die höchste Karte zieht, ist der Teiler und hat Platzwahl. Die übrigen Spieler nehmen nach dem Wert der gezogenen Karten Platz, und zwar so, daß links vom Teiler der Spieler mit der nächst niedersten Karte zu sitzen kommt usw.

Nehmen zwei Spieler teil, dann erhält jeder zehn Karten, bei drei oder vier Spielern jeder sieben Karten, bei mehr als vier Spielern jeder fünf oder sechs Karten.

Geteilt wird einzeln im Sinne des Uhrzeigers, die erste Karte erhält also der vom Teiler links sitzende

Spieler. Die übrigen Karten des Pakets bilden den „Stoß“, der verdeckt in die Mitte des Tisches gelegt wird. Die oberste Karte wird offen neben den „Stoß“ gelegt und bildet den Grundstock für die während des Spiels abzuwerfenden Karten, den sogenannten „Talon“.

Das nächste Spiel wird jeweils von dem zur Linken des Teilers sitzenden Spieler geteilt.

Ziel des Spieles ist, daß der Spieler seine Karten zu Figuren ergänzt. Als Figuren gelten folgende Kombinationen:

a) Drillingen und Vierlingen, d. h. drei oder vier Karten des gleichen Werts, z. B. drei Damen, drei Zehner, vier Könige, vier Asse.

b) Sequenzen, d. h. mindestens drei oder vier Karten der gleichen Farbe nach Werten geordnet, z. B. Treff-Siebener, -Achter, -Neuner, oder Herz-Neuner, -Zehner, -Bub, -Dame.

Der Spieler links vom Teiler (Vorhand) beginnt das Spiel, indem er entweder die offene Karte vom „Talon“ an sich nimmt, wenn sie in sein Blatt paßt, oder die oberste Karte vom „Stoß“ kauft und, ohne sie zu zeigen, in sein Blatt aufnimmt. Für diese gekaufte Karte wirft er eine Karte aus seinem Blatt ab, die ihm wertlos erscheint, d. h. er legt sie offen auf den „Talon“. Die abgeworfenen Karten müssen so auf den „Talon“ gelegt werden, daß nur die oberste Karte sichtbar ist. Bevor er abwirft, kann er nach seinem Belieben fertige „Figuren“ aus seinem Blatt „herauslegen“, d. h. offen vor sich auf den Tisch legen, z. B. einen Buben-Drilling, oder eine Sequenz Herz-As, -Zweier, -Dreier.

Hat der erste Spieler abgeworfen, dann kommt der links von ihm sitzende Spieler an die Reihe usw.

Ist ein Spieler an der Reihe, dann darf er weitere Karten an seine bereits ausgelegten Figuren anlegen oder an die von den Gegnern ausgelegten Figuren. Beispiel: Ein Spieler hat eine Herz-Dame im Blatt, er selbst oder ein anderer Spieler hat einen Damen-Drilling herausgelegt, an diesen darf er seine Dame anlegen. Dasselbe gilt für eine Sequenz Herz-Neuner, -Zehner, -Bub.

Sieger ist jener Spieler, der als erster „glatt“ ist, d. h.

der alle seine Karten zu Figuren geordnet herausgelegt hat und mit dem Ruf „Rummy“ oder „glatt“ seine letzte Karte abwirft. Die anderen Spieler sollen ihre Karten nicht ablegen, bevor die Richtigkeit des Rummy-Rufes überprüft ist.

Nach dem Rummy-Ruf ist es nicht mehr gestattet, einzelne Karten oder ganze Gruppen herauszulegen. Das Spiel gilt als beendet.

Wenn die Karten vom „Stoß“ aufgebraucht sind, bevor ein Spieler ausmachen konnte, dann wird der „Talon“ ohne zu mischen, umgedreht und mit diesen Karten weitergespielt.

Legt ein Spieler sein ganzes Blatt auf einmal in Figuren geordnet auf den Tisch, so bezeichnet man das als „Hand-Rummy“. In diesem Falle dürfen vorher keine Figuren herausgelegt worden sein. „Hand-Rummy“ wird besonders bewertet (siehe Abrechnung). Es ist vorher zu vereinbaren, ob beim „Hand-Rummy“ eine Karte abgeworfen werden muß oder nicht.

**Besondere Spielregeln:**

I. Nach Übereinkommen ist auch das sogenannte „Borgen“ oder „Ausleihen“ gestattet, d.h. daß der Spieler das Recht hat, eine oder mehrere Karten seiner bereits herausgelegten Figuren zur Bildung neuer Kombinationen mit Karten aus einem Blatt zu verwenden. Das ist aber nur dann erlaubt, wenn die Figur, von der die Karte „ausgeliehen“ wird, aus mehr als drei Karten besteht. man darf also von einem Drilling oder von einer aus nur drei Karten bestehenden Sequenz keine Karte „borgen“.

II. Wirft ein Spieler eine Karte ab, die er an eine Figur eines Gegners hätte anlegen können, dann kann jeder andere Spieler außerhalb der Reihe diese Karte kaufen (reklamieren), wenn er damit „Rummy“ machen kann. Er muß aber dann jedenfalls eine Karte aus seinem Blatt abwerfen.

III. Nach vorher getroffenem Übereinkommen ist es erlaubt auszumachen (Rummy zu rufen), ohne daß man eine Karte abwirft.

**Die Abrechnung**

Man kann um bares Geld spielen oder mit Jetons

(Chips). In diesem Fall wird jedes Spiel sogleich ausbezahlt. Der Gewinner (Rummy-Rufer) erhält von allen Spielern die Summe der Punktebewertung jener Karten, die der Verlierer beim Ausmachen des Spieles noch in der Hand hat.

Man kann aber auch die Punktezahl auf einem Block notieren und die Partie, je nach Übereinkommen, bis zu 100 oder mehr Punkten spielen, d.h. die Partie beenden, sobald einer der Spieler 100 oder mehr Punkte geschrieben hat. Es wird sodann abgerechnet und nach dem vorher vereinbarten Schlüssel ausbezahlt. Bei „Hand-Rummy“ werden alle Punkte doppelt gerechnet.

Die Bewertung der Karten ist folgende:

A. As -	1 Punkt
König, Dame, Bub, Zehner -	10 Punkte
alle übrigen Karten nach ihrem Wert, also	
Neuner -	9 Punkte,
Achter -	8 Punkte,
usw.	

Andere Art der Bewertung:

As -	15 Punkte,
König -	13 Punkte,
Dame -	12 Punkte,
Bub -	11 Punkte.
Alle übrigen Karten nach ihrem Wert (wie oben)	

Weitere Art der Bewertung:

Zwei bis Zehner je 5 Punkte,	
Bub bis As	10 Punkte.

## MICHIGANRUMMY

Bei dieser Abart des Rummy-Spieles sind Anzahl der Spieler, Spielkarten, Bewertung der Karten und das Teilen genauso wie beim Standard-Rummy.

Für das Spiel selbst gelten folgende Regeln:

Die abgeworfenen Karten, von denen beim Standard-Rummy nur die oberste sichtbar sein darf, werden so abgelegt, daß Farbe und Wertbezeichnung der Karten in der Reihenfolge des Abwerfens für alle Spieler sichtbar sind. Die Karten werden schuppenförmig aufeinander gelegt, sodaß sie eine „Schlange“ bilden.

Ist ein Spieler an der Reihe, so kann er jede Karte dieser „Schlange“ kaufen, wenn er mit dieser Karte eine Figur (Drilling, Vierling, Sequenz) bilden kann. Er muß aber alle Karten in sein Blatt aufnehmen, von denen diese Karte bedeckt ist.

Beispiel: Der Spieler wünscht die Karo-Fünf zu kaufen, mit welcher er eine Sequenz bilden kann. Karo-Fünf ist von einem Treff-Achter, einem Pik-Buben und einem Herz-König bedeckt. Er muß also auch diese drei Karten in sein Blatt nehmen.

Ist ein Spieler an der Reihe, dann darf er so viele Figuren herauslegen, als er hat bzw. als ihm gut dünkt, und er kann auch Karten seines Blattes an eigene Figuren und an Figuren seiner Gegner anlegen.

In manchen Spielarten wird auch von der sogenannten „Stop-Regel“ Gebrauch gemacht. Diese Regel besteht in folgendem: Wenn ein Spieler eine Karte abwirft, die er hätte anlegen können, dann kann einer der anderen Spieler, auch wenn er nicht an der Reihe ist, „Stopp“ rufen, und diese abgeworfene Karte aufnehmen und an eine seiner Figuren anlegen. Er muß dafür eine Karte aus seinem Blatt abwerfen. Das Spiel geht sodann auf den an der Reihe befindlichen Spieler zurück.

Sieger ist jener Spieler, der als erster seine letzte Karte abwirft und alle seine Karten zu Figuren geordnet aufgelegt bzw. angelegt hat. Er tut das mit dem Ruf „Rummy“.

Wenn keiner der Spieler „glatt“ ist und der „Stoß“ bereits aufgebraucht ist, dann wird noch eine Runde gespielt, bei welcher die Spieler je eine Karte von der „Schlange“ kaufen. Hat auch dann noch kein Spieler „Rummy“ gemacht, dann zählt jeder Spieler die Karten zusammen, die ihm in der Hand geblieben sind, um den Sieger zu ermitteln. Wer am wenigsten Schlechtpunkte hat, ist der Gewinner.

(In manchen Partien wird auch die „Schlange“ der abgeworfenen Karten, so wie sie liegen, also ohne Mischen, als neuer „Stoß“ verwendet.)

Abrechnung und Bewertung der Karten erfolgt wie beim Standard-Rummy mit folgenden Abweichungen:

a) Der Sieger erhält von den Gegnern den Gesamtwert aller in der Hand befindlichen Karten einschließ-



lich der „Figuren“.

b) Das As zählt 1 Punkt, wenn es in einer Sequenz liegt, sonst 15 Punkte.

Ruft ein Spieler zu Unrecht „Rummy“, dann wird er mit 20 Schlechtpunkten bestraft.

Ebenso erfolgt eine Strafe von 20 Schlechtpunkten, wenn ein Spieler eine Karte von der „Schlange“ kauft, ohne sie an eine Figur anzulegen.

Variante:

Beim Michigan-Rummy kann nach Übereinkommen folgende Variante eingeführt werden: Jeder „Zweier“ gilt als Joker, d.h. er kann vom Spieler anstelle einer beliebigen Karte verwendet werden. Beispielsweise: ein Drilling bestehend aus zwei Buben und einem Zweier. Man kann überdies einen echten Joker dem Kartenpaket begeben.

Wenn vier Spieler teilnehmen, erhält jeder sieben Karten, spielen mehr als vier, dann erhält jeder Spieler sechs Karten. Bei einer noch größeren Anzahl von Spielern wird mit zwei Kartenpaketen gespielt, wobei jeder Spieler sieben Karten erhält.

Das As kann innerhalb einer Sequenz beliebig verwendet werden, also z.B. Dame - König - As oder auch König - As - Zweier.

„Borgen“ ist nicht erlaubt (vgl. Standard-Rummy, Punkt 1.)

Das As zählt nur einen Punkt. Die Joker und Zweier zählen den Wert jener Karten, an deren Stelle sie liegen. Sind sie aber als Schlechtpunkte zu werten, also nicht in einer Figur, dann werden sie mit 15 Punkten bewertet.

(In manchen Partien wird die Pik-Dame mit 40 Schlechtpunkten bewertet, wenn sie dem Spieler in der Hand geblieben ist. Eine Sache der Vereinbarung).

## **ZEHNER-RUMMY**

Gespielt wird nach den normalen Rummy-Regeln. Einzige Ausnahme ist, daß ein Spieler, der nach dem Ablegen einer Karte nur noch 10 Punkte oder weniger hat, dies meldet. Dann wird noch eine Runde, in der jeder versucht, möglichst viel abzulegen, gespielt. Anschließend werden die Punkte jedes Teil-

nehmers gezählt. Wenn der Spieler, der gemeldet hat, die wenigsten Punkte hat, ist er Sieger. Die restlichen Mitspieler notieren ihre jeweilige Punktezahl als Schlechtpunkte. Haben jedoch einer oder mehrere Spieler weniger Punkte als der Melder, erhalten sie keine Schlechtpunkte und der Ansager bekommt zusätzlich zu seinen Punkten noch 20 Schlechtpunkte.

## **DIEBES-RUMMY**

Gespielt wird mit 2 Stapeln Karten und insgesamt vier Jokern. Jeder Mitspieler bekommt 11 Karten. Wenn ein Spieler ausgelegt hat, kann er von den ausgelegten Karten seiner Gegenspieler und von seinen eigenen stehlen, wenn dadurch noch gültige Kombinationen aus mindestens 3 Karten übrigbleiben. Mit den eigenen Karten und den gestohlenen zusammen dürfen neue Kombinationen erstellt werden. Joker dürfen nie gestohlen werden und gestohlene Karten müssen unverzüglich wieder ausgelegt werden.

## **NAMELESS - RUMMY**

Dieses Spiel wird mit einem Paket Spielkarten ohne Joker von 2 Personen gespielt. Der Geber verteilt an seinen Mitspieler und an sich selbst einzeln 10 Karten. Die nächste Karte wird offen als Anfang der Abwurfkarten neben den verdeckten Talon gelegt. Der Gegner darf bestimmen, ob er die Karte will. Will er sie nicht, darf der Geber entscheiden, ob er sie möchte. Wenn keiner diese Karte will, hebt der Gegner dies oberste Blatt des Talons ab und legt dann ein beliebiges Blatt ab. Jeder Spieler hebt nun abwechselnd eine Karte ab und legt zugleich eine ab; abgehoben werden kann, entweder vom Talon oder von den Abwurfkarten. Ziel jedes Spielers ist es, Sätze oder Reihen zu bilden. Das As darf in Reihen nur als niedrigste Karte verwendet werden. Während des Spieles werden jedoch Kombinationen nicht hinuntergelegt.

Hält ein Spieler so viele Kombinationen, daß die restlichen Karten die 10-Punkte-Grenze nicht über-

schreiten, präsentiert er sein Blatt offen in Kombinationen auf dem Tisch und beendet somit das Spiel. (As = 1 Punkt, Figuren = 10 Punkte, restl. Karten = aufgedruckter Wert). Danach präsentiert der Gegner seine Kombinationen und darf nachher noch passende Karten an die Kombinationen des Gegners reihen. Dann zählt er seine Restkarten. Wenn der Ausleger weniger Punkte hat als sein Gegner, notiert er die Differenz als Gutpunkte. Hat jedoch der Gegenspieler die geringere Punktezahl, kann dieser die Punkte des Auslegers und zusätzlich 10 Gutpunkte verbuchen. Wenn der Ausleger gar keine Restkarten mehr hat, notiert er die Punkte des Gegenspielers und zusätzlich 20 Punkte. Diesen Bonus bekommt er auch, wenn der Gegner alle seine Restkarten ablegen konnte. Punkte erhält jeweils nur der Spieler, der das Spiel gewonnen hat.

Wer nach mehreren Durchgängen zuerst 100 Punkte verbuchen kann, ist Gesamtsieger. Er bekommt einen zusätzlichen Bonus von 100 Punkten. Wenn sein Gegner gar keine Punkte erreicht hat, wird der Bonus auf 200 Punkte erhöht. Zusätzlich erhält noch jeder Spieler 20 Bonuspunkte pro Spiel, das er gewonnen hat. Die Differenz der daraus resultierenden Gesamtpunktezahl muß der Verlierer an den Gewinner auszahlen.

## **KRAMBAMBULI**

Es spielen 2 - 6 Personen mit einem vollständigen Satz Rommeekarten zu 104 Blatt ohne Joker. Jeder Spieler erhält 11 Karten, die restlichen werden als Talon verdeckt abgelegt. Das As und die Bildkarten zählen je 10 Punkte. Alle anderen Karten zählen wie ihr aufgedruckter Wert.

Nun hebt ein Spieler nach dem anderen die jeweils erste Karte des Talons ab und überprüft, ob diese mit den eigenen Karten eine Kombination ergibt, z.B. mindestens 3 gleichrangige Karten unterschiedlicher Farbe oder mind. 3 Karten einer Farbfolge. Solche Kombinationen präsentiert jeder Spieler offen auf dem Tisch. Die übrigen Karten behält er in der Hand, denn es gibt keinen Abwurfstapel. Nachdem ein Spieler eine oder mehrere Kombinationen prä-

sentiert hat, gelangen für ihn folgende Regeln zur Anwendung, wenn er erneut an der Reihe ist: Es ist ihm gestattet:

1. an alle am Tisch liegenden Kombinationen anzulegen und auch die jeweils letzte Karte einer beliebig ausgelegten Kombination, die aus mindestens 4 Karten besteht oder eine von 4 Karten aus einem Satz herauszunehmen, um zusammen mit den eigenen Karten neue Kombinationen zu bilden und zu präsentieren.

2. die ganzen Kombinationen vom Tisch zu nehmen, um mit ihnen und eigenen Karten neue Kombinationen zu erzielen.

Liegt bei einem Gegner eine Kombination von vier oder mehr Karten auf, kann diese auch aufgeteilt und mit eigenen Karten zu einer Kombination mit mindestens 3 Karten verbunden werden. Wer zuerst alle Karten verwertet hat, ruft „Krambambuli“ und hat gewonnen.

## CANASTA

Canasta ist ein Spiel für 2 - 6 Personen, meist jedoch sind es 4 Spieler. Man braucht 2 Spiele mit je 52 Blatt und 3 Jokern, zusammen 110 Blatt.

Im Spiel können die Joker jede beliebige Karte, ausgenommen die Zweier und die roten Dreier, ersetzen. Zweier gelten ebenfalls als Joker und können somit alle anderen Karten, ausgenommen die roten Dreier, ersetzen. Die roten Dreier haben mit dem Spielverlauf nichts zu tun, zählen jedoch bei der Punkte-wertung am Spielende ebenfalls mit. Wer nämlich einen roten Dreier in seinem Blatt bekommt, muß ihn sofort offen vor sich auslegen. In der Schlußwertung zählt dies 100 Pluspunkte. Wenn ein Spieler oder eine Mannschaft alle 4 roten Dreier zum Schluß ausgelegt hat, gilt dies 800 Pluspunkte. Wer einen roten Dreier auslegt, muß dafür sofort eine Ersatzkarte kaufen.

Die schwarzen Dreier sind sogenannte Sperrkarten. Legt man eine solche auf den Abwurfstoß, so darf der nächste Spieler noch nicht, sondern erst der übernächste Spieler diesen Stoß aufnehmen (siehe Spielregel weiter unten).

Kartenwerte:		
Roter Dreier	100	Punkte
4 rote Dreier	800	Punkte
Echter Joker	50	Punkte
Zweier (unechter Joker)	20	Punkte
As	20	Punkte
K, D, B, 10, 9, 8	10	Punkte
7, 6, 5, 4	5	Punkte
Schwarze Dreier	5	Punkte

Ziel des Spieles:

Jeder Spieler versucht aus den Karten seines Blattes durch Zukauf, Auslegen und Ablegen, möglichst viele Canasta zu bilden. Ein Canasta besteht aus 7 ausgelegten Karten gleichen Wertes (also z.B. 7 Zehner); hierbei handelt es sich um einen echten Canasta. Ein unechter Canasta ist gegeben, wenn Joker oder Zweier mitverwendet werden. Hierbei ist zu beachten, daß im unechten Canasta nie mehr als 3 Joker oder Zweier vorhanden sein dürfen.

Die Bildung eines Canasta muß nicht in einem Zug erfolgen. Zum Auslegen genügen 3 Karten, die dann durch Anlegen zum Canasta ergänzt werden können.

Spielablauf

Wir gehen vom häufigsten Fall aus, nämlich: 4 Spieler bilden zwei Mannschaften. Die beiden, die zusammen eine Mannschaft bilden, sitzen einander gegenüber.

Der Geber teilt jedem Spieler 11 Blätter zu, nimmt selbst eine zwölfte Karte, die er offen auf den Tisch legt, während die verbleibenden mit dem Bild nach unten neben die aufgelegte Karte auf den Tisch kommen (Talon). Nun beginnt der Spieler links vom Geber, nimmt eine Karte vom Talon zu seinem Blatt und versucht mit Hilfe dreier gleichrangiger Karten auszulegen, wobei diese Karten zusammen mindestens 50 Punkte wert sein müssen. Dies gilt für das erstmalige Auslegen jeder Mannschaft (z.B. 3 Asse, 5 Könige). Bevor die Reihe an den nächsten Spieler kommt, muß der Spieler eine Karte seines Blattes offen auf den Abwurfstoß legen, gleichgültig, ob er auslegt (bzw. später sinnvoll) oder nicht. Das Spiel geht dann im Uhrzeigersinn weiter. Hat ein Spieler

bereits ausgelegt, darf er den gesamten Abwurfstoß an sich nehmen. Er muß dann jedoch mindestens zwei, der obersten Karten des Kartenstoßes gleichwertige Karten aus seinem Blatt vorweisen und zusammen mit der obersten Karte vom Kartenstoß ablegen. In diesem Falle entfällt das Abheben.

Sobald der Spieler eine Karte auf den Abwurfstoß gelegt hat, bedeutet dies die Weitergabe der Reihe an den nächsten. Das Spiel endet, sobald einer der Spieler keine Karten mehr in der Hand hat. Dies kann nur so geschehen, daß er, abgesehen von einer Karte, alle bei sich anlegen kann und die letzte auf den Abwurfstoß legt. Auf diese Weise darf das Spiel jedoch nur dann beendet werden, wenn der betreffende Spieler (Mannschaft) zumindest einen vollständigen Canasta ausgelegt hat.

Die Abrechnung

Jede Mannschaft berechnet die Punkte ihrer ausgelegten Karten. Wer das Spiel beendet, erhält 300 Zusatzpunkte, als weitere Pluspunkte werden berechnet:

1 echter Canasta:	500	Punkte
1 unechter Canasta:	300	Punkte
As-Canasta:	1000	Punkte
Unechter As-Canasta:	500	Punkte

Ferner die Punkte für die roten Dreier. Als Minuspunkte werden die Werte aller in der Hand gebliebenen Karten abgezogen, ferner 100 Strafpunkte für in der Hand behaltene rote Dreier. Meistens werden so viele Partien gespielt, bis eine Mannschaft 5000 Punkte hat.

Wichtige Regel:

Bei einem Mannschaftsspiel spielen die beiden Partner, die einander gegenüber sitzen, zusammen, dürfen jedoch nicht über ihre Spieltaktik sprechen. Die Spieler einer Mannschaft dürfen bei sich und beim Partner anlegen, nicht jedoch bei den Gegnern. Die Sperre ist das Abwerfen eines schwarzen Dreiers für den darauf folgenden Spieler, durch Abwurf eines Jokers für die gesamte Verwendungsdauer des Kartenstoßes sowie eines Zweiers auf 3 Karten, ebenfalls für die gesamte Verwendungsdauer.

Es empfiehlt sich, Joker und Zweier quer in den Bo-

den des Abwurfstoßes zu stecken. Es können natürlich beliebig oft Zweier oder Joker abgeworfen werden.

### Canasta Berechnungstabelle

Zum ersten Auflegen notwendige Punktezahl, bei erreichter Notierung von:

Minus	=	Minimum	15	Punkte
0 bis 1495	=	Minimum	50	Punkte
1500 bis 2995	=	Minimum	90	Punkte
3000 bis 5000	=	Minimum	120	Punkte

Kartenwerte	Punkte
Schwarzer Dreier (jeder)	5 Punkte
Vierer, Fünfer, Sechser, Siebener (jeder)	5 Punkte
Achter, Neuner, Zehner, Buben, Damen, Könige (jeder)	10 Punkte
Asse (jede)	20 Punkte
Ersatzkarten:	
Joker (jeder)	50 Punkte
Zwieier (jeder)	20 Punkte
Prämien	
Rote Dreier (jeder)	100 Punkte
Vier rote Dreier (zusammen)	800 Punkte
Reiner Canasta	500 Punkte
Gemischter Canasta	300 Punkte
Fertigwerden	100 Punkte
Fertigwerden auf einmal	200 Punkte

Gutpunkte: Alle aufgelegten Kartenblätter und Prämien lt. Tabelle.

Schlechtpunkte: Alle in der Hand gebliebenen Karten. Wenn noch nichts aufgelegt ist, auch die roten Dreier lt. Tabelle.

## DIE REIHE

Eine interessante, wenn auch schwierige Patience, d. h. eine solche, die schwer aufzugehen pflegt, ist eine Reihe. Sie erfordert ein einfaches, vollständiges Karten-Spiel und es wird auf folgende Weise dabei verfahren: Man nimmt zuerst vom Talon zehn Karten

und legt sie in eine Reihe. Sobald ein As, oder ein König kommt, werden sie ausgelegt und man achte nun darauf, ob eine der bereits liegenden Karten eine in der Reihenfolge darauf passende Karte ist. Ist dies der Fall, so nimmt man sie aus der Reihe heraus und lege sie darauf, und zwar auf das As in aufsteigender Folge, also Zwei, Drei, Vier usw. Die Anzahl der Blätter für beide Reihenfolgen ist gleichgültig, man legt die passenden Karten darauf, wie sie folgen und wie man sie will. Die Lücken, die durch das Wegnehmen der Karten entstehen, werden sofort wieder durch neue Karten vom Tisch ergänzt. Liegen in der ersten Reihe 10 Blätter und paßt keines davon auf das mit dem König oder dem As begonnene Päckchen, so legt man unter die erste Reihe eine zweite, immer wieder darauf achten, ob nicht eine der Karten auf die Farbenhäufchen paßt und ob, wenn dies der Fall ist, nicht dadurch ein in der ersten oder zweiten Reihe liegendes Blatt verwendbar wird. Man darf es aber nur dann aus der Reihe herausnehmen, wenn diese noch offen ist, d. h. wenn kein Blatt darunter liegt. Sobald zwei Blätter übereinander liegen, muß man es liegen lassen und darf es nur dann verwenden, wenn es durch Wegnahme des unteren Blattes etwa frei werden sollte. Ist man mit der zweiten Reihe fertig, so legt man die dritte, die vierte usw., wobei natürlich dieselben Regeln wie für die ersten beiden Geltung haben. Die aus den Reihen herausgenommenen Karten werden, wie schon erwähnt, durch andere des Talons ersetzt. Ist kein Blatt mehr für die Farbenpäckchen verwendbar, so ergänzt man, ehe man weiterlegt, die entstandenen Lücken, und zwar erst die der ersten Reihe, dann die der zweiten usw., wodurch sich immer wieder neue Möglichkeiten für das Aufgehen der Patience ergeben.

## NAPOLEON-PATIENCE

Die ersten 7 Karten eines einfachen, gut durchgemischten Karten-Spieles werden in einem Halbkreis ausgelegt. Die nächstabgehobene achte Karte wird als Grundkarte darunter gemischt. Erscheint bei dem Auslegen ein König, so 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 vorher gelegten besitzt. Auf ein As folgt also eine Zwei, dann eine Vier, eine Acht. Sobald nun die Verdoppelung die Zahl 13 überschreitet, folgt eine Karte, deren Wert gleich ist der Differenz zwischen der Zahl 13 und jener durch die Verdoppelung erhaltene Ziffer. So muß also auf die Acht z. B. eine Drei folgen, das  $8+8=16$  und die Differenz zwischen 13 und 16 = 3 ist. Der König gilt 13, die Dame 12, der Bube 11. Angenommen, die Grundkarte sei ein As gewesen, so würde die sich ergebende Reihenfolge der Karten die folgende sein: Zwei, Vier, Acht, Drei, Sechs, Dame, Bube, Neun, Fünf, Zehn, Sieben, As, 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, wo wird der Talon umgeschlagen und jedes passende Blatt für das Paket verwendet. Sobald dann wieder eins der Hilfsblätter sich den Hauptkarten anreihet, wird es natürlich benutzt und die leeren Stellen durch Karten des umgeschlagenen Talons ersetzt. Der Talon darf dreimal durchgenommen werden. Ist die Patience aufgegangen, wo werden zuletzt nur noch die vier Könige das in der Mitte liegende Paket umgeben.

## KÖNIGSPATIENCE

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 Karten-Spiel 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 ein Treff-Drei, so sind die Dreien

die vier Grundkarten für die zu bildenden Stämme. Die übrigen Blätter legt man in der Weise aus, daß in den ersten 4 Reihen auf jeder Seite der Grundkarten 5 Blätter liegen, in der letzten, der fünften 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 Seite vier Karten zu liegen kommen. Diese leere Platz heißt der Keller. Er kann zweitweise eine Karte aufnehmen, die man hineinlegt, weil die dem Fortgang des Spieles 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 Spieles 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 vom Keller befinden, aufgebraucht, so dürfen hier keine neuen gebildet werden. Der Keller aber kann bis zum Ende des Spieles benutzt werden.

So lernt man diese Patience:

Die erste Karte, die vom Talon heruntergenommen wird, ist eine Zwei. Folglich sind die Zweien die Grundkarten, die untereinander als solche, sobald

sie erscheinen, ausgelegt werden. In der ersten Reihe liegen links von der Grundkarte: Coeur-Zehn, Coeur-König, Coeur-Drei, Pique-Sechs, Treff-Vier; rechts: Pique-Zehn, Karo-Dame, Karo-Sechs, Treff-Bube, Coeur-Bube.

In der zweiten Reihe links: Coeur-As, Pique-As, Pique-Bube, Coeur-Sechs; rechts: Coeur-Acht, Coeur-Fünf, Pique-König, Treff-Acht, Karo-König.

In der dritten Reihe links: Treff-Fünf, Coeur-Sieben, Coeur-Vier, Pique-Sieben, Karo-Acht; rechts: Treff-Neun, Karo-Drei, Treff-Drei, Karo-Neun, Pique-Fünf.

In der vierten Reihe links: Treff-Dame, Karo-Sieben, Pique-Neun, Karo-Zehn, Coeur-Neun, Treff-Zehn, Treff-As.

In der fünften Reihe links: Karo-As, Karo-Fünf, Coeur-Fünf, Coeur-Dame, Treff-Sechs; rechts: Pique-Drei, Karo-Bube, Pique-Dame, Treff-König.

Treff-As legt man auf Treff-Zwei. Treff-König auf Treff-As. Coeur-Zehn an Coeur-Bube. Coeur-As auf Coeur-Zwei. Coeur-König auf Coeur-As. Karo-Zwei. Karo-König auf Karo-As. Treff-Dame auf Treff-König. Coeur-Drei in den Keller. Pique-Fünf an Pique-Vier. Pique-Sechs an Pique-Fünf. Treff-Vier an Treff-Fünf. In die leere Reihe: Coeur-Zehn und Coeur-Bube. Treff-Bube auf Treff-Dame. Treff-Zehn auf Treff-Bube. Karo-Sechs an Karo-Sieben. Karo-Dame auf Karo-König. Karo-Fünf an Karo-Sechs. Coeur-Dame auf Coeur-König. Coeur-Bube an Coeur-Dame. Coeur-Zehn auf Coeur-Bube. Coeur-Neun auf Coeur-Zehn. In die leere Reihe: Karo-Fünf, Sechs und Sieben. Karo-Zehn an Karo-Neun, Pique-Neun an Pique-Zehn. Pique-Acht an Pique-Neun.

## VERSTECK-PATIENCE

52 Karten werden gemischt und zwei Reihen à 6 Karten offen aufgelegt. 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 As bis Dame nummeriert. Die Karte des ersten Päckchens wird nun ihrem Wert entsprechend unter das Päckchen geschoben (oberste Karte ist 7, so wird es unter das siebener Päckchen ge-

schoben). Könige werden unter das versteckt liegende dreizehnte Päckchen gelegt. Ist es möglich, alle Karten zuzuordnen, ist die Patience aufgegangen.

## HOCHZEITS-PATIENCE

Aus den 52 Karten werden Herzdame und Herzkönig 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 zwischen zwei Karten des 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.

## SCHIEBE-PATIENCE

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 As bis König zu bringen. Gelingt dies, ist die Patience aufgegangen.

## DIE KLEINEN FÄCHER

Aus 52 Karten werden die Asse aussortiert und nebeneinandergelegt. Auf ihnen sollen 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 As bis König aufzubauen, ist die Patience aufgegangen.

## DIE WUNSCH-PATIENCE

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. 2 Damen), werden sie abgelegt und die darunterliegenden Karten aufgedeckt. Die Patience ist gelungen, wenn alle Karten abgelegt werden können.

## **DIE KLETTERTARTIE**

Dieser Patience erfordert viel Überlegung 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-As, in der zweiten Reihe die Pik-Zwei, Drei usw. bis zum Pik-As, in der dritten Reihe alle Herzkarten und in der vierten Reihe alle Karokarten in derselben Reihenfolge. Um dies zu erreichen, läßt man die Karten von einer Reihe zur anderen und von einer Spalte 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 As. 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!

## **DIE PÄCKCHEN**

Diese Patience wird mit einem einfachen Kartensatz aus 52 Karten gespielt. Man legt die vier Asse 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, sodaß nur die oberste Karte zu sehen ist. Als erstes wird überprüft, ob irgendwelche Folgekarten offen liegen, und diese werden sofort auf das passende As gelegt, also die Herz-Zwei auf das Herz-As, danach

die Herz-Drei auf die Herz-Zwei usw. Sind keine solchen Karten mehr sichtbar, versucht man als nächstes, durch Umliegen passende Karten zum Ablegen zu bekommen. Beim Umliegen darf man nur Karten der gleichen Farbe in absteigender Reihenfolge aufeinander, z.B. den Herz-Buben auf die Herz-Dame oder die Kreuz-Acht auf die Kreuz-Neun. Hierbei freierwende Karten werden sofort auf die Stapel mit den Assen gelegt. Die Patience ist aufgegeben, wenn alle Karten auf die Stapel mit den Assen gelegt worden sind.

## **DAS VERSTECKSPIEL**

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 Assenpäckchen, 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 von links. Dann hebt man die oberste Karte von dem Stapel auf, unter den man die letzte Karte geschoben hat. Angenommen, die nächste Karte ist ein As, 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 Asse liegen, im nächsten alle vier Könige usw.

## **DIE ERNTE**

Diese Patience wird mit einem einfachen Spiel zu 52 Karten gespielt. Vom gut gemischten Talon legt man vier Reihen zu je acht Karten aus, den Rest der Karten behält man in der Hand. Nun holt man die untersten 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 „freigemacht“, 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 der passenden Karte wieder beginnen. Die Patience ist beendet, wenn alle Karten im Talon mit dem Bild nach oben liegen.

## **13-ER PAARE**

(Mit einem Spiel)

Vor dem als Talon verdeckt liegenden Paket werden 10 Karten abgehoben und zu je 5 hintereinander offen aufgelegt. Die restlichen Karten verbleiben noch im Talon. Aus den aufgelegten Karten werden nun jene Karten genommen, die paarweise 13 wert sind. Dabei zählt der Bube 11, die Dame 12 und der König 13. Die Farbe spielt keinerlei Rolle. In Summe ergeben z.B. Herz 10 und Treff 3 dreizehn, ebenso wie Karo-Dame und Pik-As. Der König, der alleine 13 wert ist, wird einzeln abgelegt. Sind alle Dreizehnerpaare abgelegt, werden sie aus dem Talon ersetzt und ergänzen damit wieder die ausgelegten Karten. Nun werden wieder alle Dreizehnerpaare ausgeschieden und dann ergänzt, bis alle Karten restlos paarweise abgelegt wurden. Gelingt dies nicht beim ersten Mal, darf einmal eine Karte aus dem Talon gezogen werden. Ergibt diese zusammen mit einer der aufgelegten Karten 13, kann das Spiel fortgesetzt werden. Wenn nicht, ist die Patience nicht aufzugeben.

## AS-PATIENCE

(Mit einem Spiel)

- 4 Assen werden aus den Karten genommen und waagrecht offen aneinandergereiht.
- Man bildet 8 senkrechte Reihen zu je 6 Karten, dabei werden die Karten schuppenförmig untereinander geschoben.
- Ziel jedes Spielers ist, auf den 4 Assen Familien in aufsteigender Ordnung zu bilden.
- Falls beim Bilden der 8 Reihen Karten auf die Elementarkarte passen, werden sie sofort angelegt, wie z.B. ein Karo-Zweier auf das Karo-As. Die Reihe, in welche der Dreier gelegt worden wäre, wird damit um 1 Karte kürzer, weil keine Ersatzkarte in diese Reihe kommt. Falls dann der Karo-Dreier erscheint, wird er auf den Karo-Zweier gelegt. Wenn der Karo-Dreier allerdings schon in der Reihe liegt, also vor dem 2-er erschienen ist, darf er nicht mehr herausgenommen werden.
- Wenn alle Karten aufgelegt sind, kann mit dem Aufbau begonnen werden. Zum Aufbauen der Elementarkarten dürfen immer nur die untersten Karten der 8 Reihen genommen werden.
- Wenn keine Karten mehr auf die Familien plaziert werden können, kann die jeweils letzte Karte einer Reihe auf die letzte Karte einer anderen Reihe mit absteigender Ordnung ohne Rücksicht auf die Farbe gelegt werden. z.B. Ein Karo-Achter auf einen Herz-Neuner, Pik-Neuner, Karo-Neuner oder Treff-Neuner. Dadurch werden neuerlich Karten frei, die vielleicht zum Aufbau der Familien gebraucht werden können. Ganze Folgen dürfen jedoch nicht umgelegt werden, außer sie sind von gleicher Farbe.
- Es ist nicht ratsam, eine Karte an eine Reihe zu legen, in welcher sich eine farbgleiche niedrigere Karte befindet, denn diese niedrigere Karte, die man zuerst für den Familien-Aufbau braucht, bekommt man nur schwer wieder frei.
- Falls eine Reihe frei wird, darf die unterste Karte einer beliebigen Reihe auf diesen Freiraum gelegt werden. Dadurch entsteht die Möglichkeit, eventuell blockierte Karten freizubekommen.

## DAS BATAILLON

Ziel des Spieles ist es, auf den As-Elementarkarten in aufsteigender Ordnung nach Farben und auf die Königs-Elementarkarten in absteigender Ordnung aufzubauen. Man legt 2 Tableau-Reihen mit je acht Karten - Bildseite nach oben - so an, daß zwischen den zwei Reihen ausreichend Platz für eine zusätzliche Reihe bleibt. Auf diesem freien Platz legt man 8 Stapel mit je 11 Karten als Talon auf. Kommt ein As oder ein König im Spiel vor, wird diese Karte unterhalb des Tableaus gelegt. Diese stellen so die Elementarkarten dar. Die Karten können in auf- oder absteigender Ordnung nach Farben an die Tableaukarten angereiht werden und es darf nach Belieben von einer auf- zu einer absteigenden Folge oder umgekehrt gewechselt werden. Die Karten können nur einzeln bewegt werden. Entsteht im Tableau ein Freiplatz, wird dieser mit der obersten Karte des nächsten Stapels aufgefüllt. Ist ein Stapel aufgebraucht, wird der Freiplatz mit der obersten Karte des nächsten Päckchens (entweder rechten oder linken) gefüllt. Die Patience ist aufgegangen, wenn sämtliche Karten an die Elementarkarten angelegt wurden.

## DIAGONALPAARE

(Mit 1 Spiel ohne 2, 3, 4, 5 u. 6)

- Es werden 4 waagrechte Reihen zu je 8 Karten offen ausgelegt.
- Ziel ist es, gleichwertige Paare ohne Rücksicht auf die Farbe zu bilden (z.B. Herz-Zehn - Karo-Zehn), und sie aus dem Spiel zu entfernen. Es ist erlaubt, sämtliche Paare, die sich in einer Diagonale mit den Ecken berühren, zu entfernen.
- Können keine Karten mehr aus dem Spiel genommen werden, werden die übrigen Karten neu gemischt und wieder in Reihen zu je 8 Karten aufgelegt. Die letzte Reihe wird wahrscheinlich weniger Karten beinhalten.
- Das Vermischen und neuerliche Auflegen darf zweimal wiederholt werden.
- Die Patience ist aufgegangen, nachdem mindestens 12 Paare gebildet wurden.

## BIG APPLE

(Mit einem Spiel)

Ziel ist es, die Farbe komplett auf den Assen aufzubauen. Ein Tableau mit 7 Stapeln wird gebildet, der erste enthält eine Karte, der zweite zwei, usw., der siebente enthält 7 Karten. Die obersten Karten liegen mit der Bildseite nach oben, die untersten mit der Bildseite nach unten. Die Stapel werden in einer Reihe aufgelegt, erscheinen Assen, werden diese über dem Tableau plaziert. Auf ihnen wird nach Farben in aufsteigender Folge aufgebaut. An die Tableaukarten wird in absteigender Folge, rot auf schwarz bzw. umgekehrt, aufgebaut. Sollte eine offenliegende Karte oder eine schon aufgebaute Reihe von Karten unter Rücksichtnahme auf die absteigende Ordnung und die abwechselnde Farbe zu einem anderen Stapel gegeben und eine verdeckte Karte dabei frei werden, so wird diese umgedreht. Wenn ein Platz frei wird, nachdem ein Stapel zur Gänze weggenommen wurde, darf dieser Platz nur durch einen König oder durch eine Reihe, die auf einen König aufgebaut wurde, besetzt werden.

Vom Talon wird jeweils 1 Karte abgehoben und nicht spielbare Karten werden mit der Bildseite nach oben abgelegt.

Der Talon kann zweimal durchgespielt werden.

## DAS ELEMENTARKARTENSPIEL

(Mit einem Spiel)

Ziel des Spieles ist es, alle Karten auf einer Elementarkarte aufzubauen.

Von links nach rechts wird eine Reihe von 7 Karten offen angelegt. Darüber wird eine zweite Reihe von rechts nach links, eine dritte von links nach rechts, usw. angelegt, bis 5 Reihen übereinander liegen. Eine Karte wird offen quer daruntergelegt und bildet die Elementarkarte. Von den Reihen werden Karten an die Elementarkarte angereiht, wobei keine Rücksicht auf Farbe oder Gustierzeichen, auf - oder absteigende Ordnung genommen wird. Es darf jedoch niemals ein As auf einen König oder umgekehrt ge-

legt werden. Wenn aus den Reihen keine Karte mehr an die Elementarkarte paßt, wird eine neue Elementarkarte offen aufgelegt, und auf die gleiche Weise weitergespielt. Dies wiederholt sich so oft, bis der ganze Talon aufgebraucht wurde.

8. Auch vom Stoß sollen passende Karten angelegt werden.

9. Der Talon wird insgesamt zweimal durchgespielt.

- E N D E -

## **FARBWECHSEL**

(Mit 2 Spielen)

1. Es werden in der ersten waagrechten Reihe 9 Karten verdeckt angelegt, die zehnte offen, in der zweiten Reihe 8 verdeckt, die neunte offen, usw., bis in der zehnten Reihe nur mehr eine einzige Karte, und zwar offen, liegt.

2. Ziel des Spieles ist es, auf den 8 Assen, die bei ihrem Erscheinen als Elementarkarten oberhalb des Kartenbildes angelegt werden, Familien in aufsteigender Ordnung zu bilden.

3. Falls unter den offen liegenden Karten Assen sind, werden diese ausgelegt. Dann werden passende Folgekarten auf die Elementarkarten angelegt.

4. Nachdem eine offene Karte weggenommen wurde, wird die darunterliegende verdeckte Karte sofort umgedreht und, falls möglich, auf die Elementarkarten angelegt oder auf freie Karten umgelegt. Dies geschieht folgendermaßen: Es können auf den offen liegenden Karten Folgen mit absteigender Ordnung und mit Farbwechsel, schwarz auf rot bzw. umgekehrt, gebildet werden. Dadurch kann man verdeckte Karten freibekommen.

5. Es können sowohl Einzelkarten, als auch ganze Folgen mit einem Griff umgelegt werden, es ist aber immer der Farbwechsel beim Umlegen zu berücksichtigen.

6. Falls eine Reihe frei wird, kann auf diesem freien Raum nur entweder ein König oder eine ganze Folge, die mit dem König beginnt, umgelegt werden.

7. Wenn keine Karten mehr bewegt werden können, werden die des Talons abgehoben und möglichst zum Familienaufbau oder zum Anlegen auf die Folgen verwendet. Ist eine Talonkarte unpassend, wird sie auf den Stoß gelegt.



PPG-ID: 1809266DD

Herausgeber: PPG AG, Switzerland

CE edited by

PP GmbH, 4644 Scharnstein, Österreich

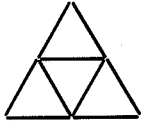
Printed in Austria

Die Lösungen der 15 Knocheien:

1.



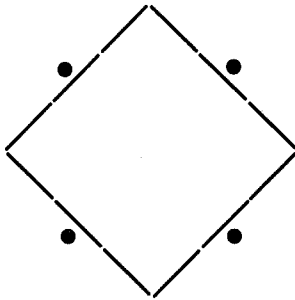
2.



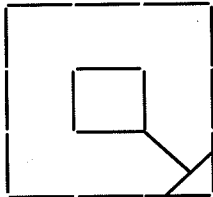
3.



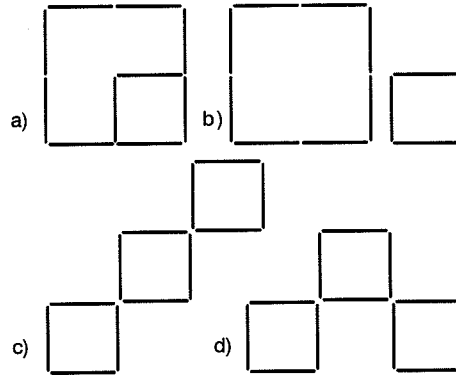
4.



5.



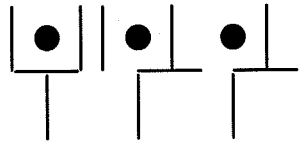
6.



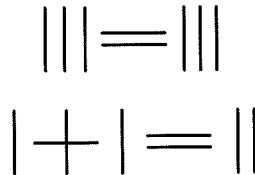
7.



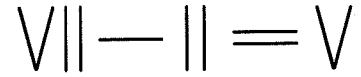
8.



9.



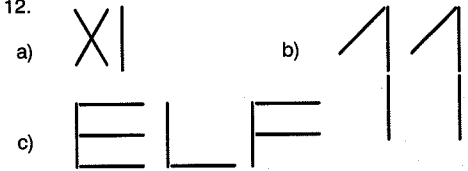
10.



11.



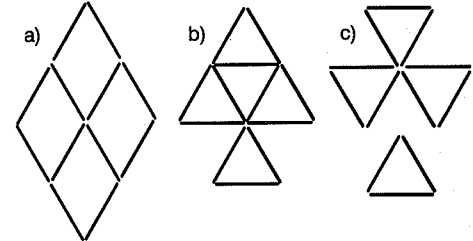
12.



13.



14.



15.

- |            |            |
|------------|------------|
| a) 5 auf 2 | b) 4 auf 1 |
| 7 auf 10   | 7 auf 3    |
| 3 auf 8    | 5 auf 9    |
| 9 auf 6    | 6 auf 2    |
| 1 auf 4    | 10 auf 8   |

(Es gibt weitere Lösungen)