

SPIELESAMMLUNG ASSORTIMENT DE JEUX SPELENDOOS SORTIMENTO DI GIOCHI

**Spielanleitung
Règle du jeu
Spelregel
Regola del gioco**

Alle Rechte, einschl. das Recht zur Übersetzung in fremde Sprachen vorbehalten.
© F. X. Schmid Vereinigte Münchener Spielkarten-Fabriken GmbH & Co. KG, München



Mühle

Spielzubehör 1 Doppelspielplan 24 Damesteine
Jeder der beiden Spieler erhält 9 Steine einer Farbe. Weiß beginnt. Beide Spieler setzen abwechselnd je einen Stein auf einen beliebigen Punkt des Spielfeldes und versuchen eine »Mühle« zu bilden, d. h. 3 Steine ihrer Farbe in eine Reihe zu bringen. Gleichzeitig versucht jeder durch Dazwischensetzen eine Mühle des Gegners zu verhindern. Wer eine Mühle gebildet hat, darf einen beliebigen Stein seines Gegners vom Spielbrett entfernen. Er darf aber keinen Stein aus einer geschlossenen Mühle nehmen. Sobald alle Steine gesetzt sind, wird abwechselnd gezogen und zwar mit einem beliebigen Stein jeweils ein Feld. Auch hierbei versucht jeder, Mühlen zu bilden und dem Gegner einen Stein abzunehmen. Besonders günstig sind sogenannte Klapp-, Zwick- und Doppelmühlen, welche den Vorteil haben, daß bei der Öffnung einer Mühle, eine andere geschlossen wird. Sobald ein Spieler nur noch 3 Steine im Spiel hat, darf er springen. Er kann sich dabei auf jeden freien Punkt setzen. Wer dem Gegner alle Steine bis auf 2 weggenommen hat, ist Sieger.

Dame

Spielzubehör 1 Doppelspielplan 24 Damesteine
Spielablauf

Jeder Spieler versucht dem Gegner alle Steine zu nehmen oder die noch vorhandenen Steine des Gegners so einzuschließen, daß dieser nicht mehr ziehen kann.

Der Spielplan wird so gelegt, daß jeder Spieler rechts ein weißes Eckfeld hat. Jeder Spieler besetzt mit seinen 12 Steinen die dunklen Felder der ersten 3 Reihen. Dabei bleiben 2 Felderreihen in der Mitte des Spielplanes frei. Gezogen wird nur vorwärts um je 1 Feld und nur von einem dunklen Feld auf das andere, d. h. nur diagonal. Der Spieler mit den weißen Steinen

beginnt. Die Spieler ziehen abwechselnd mit je einem Stein. Sobald man vor einem gegnerischen Stein steht, welcher hinter sich ein freies Feld hat, kann man diesen durch Überspringen schlagen. Dieser Stein wird vom Brett genommen. Es können auch mehrere Steine in einem Zug geschlagen werden, wenn dazwischen leere Felder liegen. Das Schlagen ist Pflicht und der Gegner kann einen Stein, der nicht geschlagen hat, entfernen. Sobald ein Stein auf der gegnerischen Grundlinie angelangt ist, wird ein zweiter, gleichfarbiger Stein daraufgesetzt. Diese »Dame« kann nun in diagonalen Richtung vorwärts und auch rückwärts ziehen und dabei beliebig viele leere Felder überspringen. Dadurch ist es ihr möglich, auch gegnerische Steine zu schlagen, welche nicht unmittelbar vor ihr stehen. Geschlagen werden kann die Dame jedoch wie normale Steine.

Halma

Spielzubehör

1 Doppelspielplan
19 rote Halmakegel
19 blaue Halmakegel
15 grüne Halmakegel
13 gelbe Halmakegel

Halma kann von 2 Personen mit 2 mal 19 Figuren oder von 4 Personen mit 4 mal 13 oder von 3 Personen mit 3 mal 15 Figuren gespielt werden.

Auf dem Spielplan befinden sich 4 Ecken mit 13 Feldern, welche durch eine schwarze Linie abgegrenzt werden. Diese 13 Felder werden zusammen der »kleine Hof« genannt. Beteiligen sich 4 Personen am Spiel, so besetzt jeder Spieler die 13 Felder eines solchen kleinen Hofes mit 13 Figuren derselben Farbe. Spielen nur 2 Personen, so besetzt jeder Spieler einen der

beiden schräg gegenüberliegenden großen Höfe bis zum grünen Strich mit 19 Figuren.

Spielziel

Jeder Spieler versucht seine Steine möglichst schnell in den gegenüberliegenden Hof zu bringen und dort sämtliche Felder zu besetzen. Wem dies zuerst gelingt, ist Sieger.

Spielablauf

Es wird ausgelost, wer beginnt, danach wird reihum gezogen. Jeder Spieler darf jeweils nur einen Stein je Zug bewegen. Er kann entweder überspringen oder ziehen, aber nie beides in einem Zug. Beim Ziehen wird der Spielstein stets auf ein angrenzendes Feld beliebiger Richtung, also auch rückwärts bewegt. Ist ein angrenzendes Feld von einer eigenen oder fremden Figur besetzt und das dahinterliegende Feld frei, so kann dieses übersprungen werden. Auf diese Weise können auch mehrere Figuren in einem Zug übersprungen werden. Übersprungene Steine werden nicht entfernt. Eine Sprungserie kann nach Belieben beendet werden, d. h. es besteht keine Verpflichtung zu springen.

Taktik

Bei Halma ist es weitaus wichtiger, die eigenen Figuren möglichst günstig zu bewegen und sich dabei die Positionen des Gegners zunutze zu machen. Den Gegner bewegungsunfähig zu machen ist weniger wichtig. Um die Steine so schnell wie möglich über das Brett zu bewegen, versucht man, Leitern zu bilden, auf denen man möglichst viele der rückwärtsliegenden Steine in langen Sprüngen vorwärts bewegen kann. Gleichzeitig versucht man den Gegner daran zu hindern, die eigenen Leitern zu benutzen.

Halma für 3 Personen

(sternförmiger Spielplan)

Jeder Spieler erhält 15 Figuren, die er in einer seiner beiden Ecken aufstellt. Der Spielverlauf bleibt unverändert.

Pachisi

Spielzubehör: 1 Doppelspielplan

16 Halmakegel in 4 Farben 1 Würfel

Jeder Spieler erhält 4 Spielfiguren einer Farbe. 3 davon werden in die großen Kreise (Verstecke) gleicher Farbe gestellt, 1 Figur auf das dazugehörige Startfeld mit dem Pfeil. Mit einem Würfel wird nun reihum gewürfelt. Wer die höchste Augenzahl würfelt, beginnt.

Jede Figur rückt entsprechend der gewürfelten Zahl vor. Wer eine 6 würfelt, darf nochmals würfeln und mit seiner Figur weiter vorrücken. Er kann aber auch bei einer 6 eine Figur aus seinem Versteck ins Spiel bringen, die dann auf das Startfeld gestellt und nach nochmaligem Würfeln entsprechend vorgerückt wird.

Kommt man mit einer Figur auf ein Spielfeld auf dem bereits eine gegnerische Figur steht, so wird diese geschlagen und muß zurück ins Versteck. Auf den quadratischen Ruhefeldern darf nicht geschlagen werden.

Kommt man auf ein Spielfeld auf dem bereits eine eigene Figur steht, so darf man die zweite Figur dazustellen und bildet damit eine Blockade, die dann von gegnerischen oder eigenen Figuren nicht übersprungen werden darf. Auf den quadratischen Ruhefeldern darf keine Blockade gebildet werden.

In die 4 Zielfelder kann man nur mit einem direkten Wurf einrücken. Wer als erster seine 4 Figuren ins Ziel gebracht hat, ist Sieger.

Das Belagerungsspiel

Spielzubehör 1 Doppelspielplan

24 gelbe Halmakegel 2 blaue Halmakegel

Die 9 roten Spielfelder stellen die Festung dar. Diese wird von zwei beliebig darin aufgestellten, blauen Spielsteinen verteidigt. Die 24 grünen Spielfelder werden mit gelben Spielsteinen, den Belagerern besetzt. Ein Spieler übernimmt die

Belagerung, der andere die Verteidigung. Nach jeder Runde wird gewechselt. Der Belagerer fängt an.

Der Belagerer versucht, die Festung zu stürmen und alle 9 Felder zu besetzen, also die Verteidiger in die Enge zu treiben, sie herauszulocken oder zu umgehen. Die Belagerer ziehen dabei nur vorwärts, niemals diagonal oder rückwärts. Die Aufgabe der Verteidiger ist es, die Besetzung der Festung zu verhindern. Wenn nicht mehr genug Belagerer vorhanden sind, um die neun Punkte der Festung zu besetzen, haben die Verteidiger gewonnen.

Die Verteidiger können in beliebiger Richtung auf den Linien von Punkt zu Punkt ziehen, auch außerhalb der Festung. Sie können Belagerer überspringen, wenn das dahinterliegende Feld frei ist. Die übersprungenen Belagerer gelten dann als geschlagen und werden vom Spielfeld entfernt. Es besteht für die Verteidiger Sprungzwang. Übersieht ein Verteidiger seine Chance, einen oder mehrere Belagerer zu schlagen, so kann er weggenommen werden. Die Verteidiger können auch mehrere Belagerer geradeaus oder im Zickzack überspringen, wenn dazwischen und hinter dem letzten Belagerer ein freies Spielfeld ist. Belagerer können auch innerhalb der Festung geschlagen werden.

Gänsespiel

Spielzubehör

1 Doppelspielplan, 6 Halmakegel in 6 Farben, 2 Würfel.

Auf einem lustig illustrierten Spielplan watscheln die Gänse der Spieler zum Ziel. Dabei passiert so allerhand und es geht mal vorwärts und mal rückwärts.

Jeder Spieler erhält ein Gänschen. Begonnen wird auf dem Feld 1. Es wird nun mit dem Würfel reihum gewürfelt. Wer zuerst eine 6 hat,

darf anfangen. Kommt ein Gänschen auf ein Bildfeld, wird in der Spielregel nachgesehen, was zu tun ist. Es können auch mehrere Gänschen auf einem Feld stehen. Wer als erster im Ziel ankommt ist Sieger.

Bild 3: Der Fuchs lauert auf's Gänschen. Schnell vorbei auf Feld 6.

Bild 7: Gänschen will eilig zum Bach. Noch 1 x würfeln.

Bild 10: Der Frosch hält Gänschen mit einem Schwätzchen auf. 1 x aussetzen.

Bild 14: Ringsum stehen viele Tulpen, es ist ein schöner Sommertag. Noch 1 x würfeln.

Bild 16: Ein Gänschen ist aus dem Ei geschlüpft. Rücke vor auf Feld 20.

Bild 19: Gänschen trifft Meister Igel und hält natürlich ein Schwätzchen. 2 x aussetzen.

Bild 22: Der Fuchs lauert schon wieder auf's Gänschen und dieses muß schnell verschwinden. Zurück auf Feld 8.

Bild 24: Gänschen spielt mit zwei Raben und läßt inzwischen alle vorbeiziehen.

Bild 26: Das Gänschen wird durch die Vogelscheuche so erschreckt, daß es erst einmal ausruhen muß. 1 x aussetzen.

Bild 29: Gänschen trifft ein anderes und zu zweit wandert es sich leichter. Nächster Wurf zählt doppelt.

Bild 31: Gänschen hat sich leider stark erkältet. 2 x aussetzen, oder zurück auf Feld 23.

Bild 33: Unterwegs trifft Gänschen zwei Hühner und nachdem es Guten Tag gesagt hat gehts schnell weiter. Vorrücken auf Feld 38.

Bild 35: Gänschen findet ein Gänseblümchen und freut sich darüber so, daß es alle anderen vorbeiziehen läßt.

Bild 39: Heute ist ein Glückstag, Gänschen hat eine Halskette gefunden. Vorrücken auf Feld 47.

Bild 42: Gänschen trifft ihre Freundin und schwatzt über dieses und jenes. 1 x aussetzen.

Bild 44: Kriecht die Schnecke aber langsam denkt Gänschen und marschiert flott weiter. Vorrücken auf Feld 49.

Bild 50: Gänschen hat Glücksklee gefunden. Noch 1 x würfeln.

Bild 53: Gänschen hat sich verlaufen und muß umkehren. Zurück auf Feld 40.

Bild 57: Der böse Fuchs hat Gänschen nun doch erwischt. Glücklicherweise kann es dem Fuchs, als dieser einen Moment nicht aufpaßt, noch einmal davonlaufen. Noch einmal bei 1 anfangen.

Bild 60: Gänschen hat's geschafft!

Kinderparty

Dieses neuartige Leiterspiel hat als Hintergrund einen schönen Spielplatz, auf dem sich viele Kinder tummeln. Die Spieler müssen diesen Spielplatz überqueren, was nicht immer leicht ist und etwas Würfelglück erfordert. Jeder Spieler erhält bei Spielbeginn einen Halmkegel. Begonnen wird der Reihe nach auf Feld 1. Der Spieler, welcher die höchste Augenzahl hat, darf beginnen.

Im Verlauf des Spieles kommt man dann auch auf die farbigen Spielfelder. Immer zwei gleichfarbige bilden die sogenannte Leiter. Die Leiter erweist sich einmal als Vorteil, ein andermal als Nachteil. Trifft man auf die niedrige Zahl der Leiter (z. B. 28) so darf man auf die höhere Zahl vorrücken (z. B. 40). Ein andermal kommt man auf die höhere Zahl (z. B. 40) und muß zurück zur niedrigen Zahl (z. B. 28). Trifft man im Spielverlauf auf ein Feld auf dem bereits ein anderer Spieler steht, so wird dieser hinausgeworfen und muß nochmal von vorn anfangen.

Man kann aber auch zuvor vereinbaren, daß nicht geworfen wird. Sieger ist, wer am schnellsten das Feld 80 erreicht.

Würfelspiele

Lustige Sieben

Ein Würfel-Roulett für beliebig viele Teilnehmer. Einer übernimmt die Bank. Nur er alleine würfelt mit zwei Würfeln. Vor Spielbeginn muß das nachstehende Zahlenschema auf einen Bogen Papier geschrieben werden.

	7	
2		3
4		5
6		8
9		10
11		12

Die Mitspieler setzen Chips in beliebiger Höhe auf eine beliebige Zahl. Wirft der Bankier eine Zahl der linken Kolumne, kassiert er sämtliche darauf stehenden Einsätze, sowie die Einsätze auf der Zahl 7.

Die Einsätze der rechten Kolumne muß er in doppelter Höhe zurückzahlen. Analog wird verfahren, wenn der Bankier eine Zahl der rechten Kolumne gewürfelt hat. Wirft der Bankier jedoch eine 7, haben die linke und die rechte Kolumne verloren, während Einsätze auf die 7 in dreifacher Höhe ausgezahlt werden.

Alles oder Nichts

wird mit einem Würfel gespielt. Es können beliebig viele Spieler teilnehmen.

Es wird reihum gewürfelt.

Die Fünf gilt 50 Punkte. Die Augen zwei, drei, vier und sechs zählen als Einerstellen. Jeder kann in jeder Runde solange würfeln wie er will und die geworfenen Augen addieren. Das Maximum sind 300 Punkte. Würfelt man eine Eins, sind

alle in dieser Runde gewürfelten Augen ungültig. Es kommt darauf an, das Glück nicht zu stark zu strapazieren und immer rechtzeitig aufhören zu können.

Auf und ab

wird mit einem Würfel gespielt. Es können beliebig viele Spieler teilnehmen. Jeder hat sieben Würfe. Wurf 1 und 2 werden addiert, Wurf 3 wird davon subtrahiert, 4 addiert, 5 subtrahiert, 6 addiert und 7 wieder subtrahiert. Wer die höchste Endzahl hat, ist Sieger. Wer ins Minus kommt, scheidet aus.

Hohe Hausnummer

wird mit einem Würfel gespielt. Es können beliebig viele Spieler teilnehmen. Es kommt darauf an, in drei Würfeln eine möglichst hohe Summe zu erzielen. Die höchstmögliche ist 666. Bei jedem Wurf muß man bestimmen, an welche Stelle die geworfenen Augen kommen sollen: an die Hunderter, die Zehner oder die Einer-Stelle. Ein Optimist wird eine Fünf beim ersten Wurf an die Zehnerstelle dirigieren, hoffend, in den beiden nächsten Würfeln eine Sechs für die Hunderter zu bekommen. Ein Pessimist wird eine Vier bestimmt als Hunderter einsetzen, um so mindestens eine Gesamtsumme über Vierhundert zu erreichen. Die höchste Hausnummer gewinnt.

Niedrige Hausnummer

Das gleiche Spiel, jedoch gewinnt die niedrigste Gesamtsumme. Man muß also danach trachten, eine Eins oder mindestens eine Zwei an die Hunderterstelle zu dirigieren.

Blinde Hausnummer

Das gleiche Spiel, jedoch muß man vor dem Wurf oder bei gestülptem Becher entscheiden, an welcher Stelle die geworfene Augenzahl

plaziert werden soll.

Sieger wird der Spieler, der die höchste Hausnummer erreicht hat.

Blaue, graue Augen

Es wird mit drei Würfeln einmal reihum gespielt und jeder Spieler hat drei Würfe. Nur die geraden Zahlen werden addiert. Wer die meisten Augen hat, ist Sieger. Bei den »grauen Augen« werden alle ungeraden Zahlen addiert.

Teilen

wird mit zwei Würfeln gespielt, die Teilnehmerzahl ist unbegrenzt. Jeder hat zwei Würfe. Der erste Wurf wird mit 2 Würfeln, der zweite mit nur einem Würfel ausgeführt. Läßt sich die Augensumme des ersten durch die Augenzahl des zweiten Wurfes teilen, so erhält der Spieler einen Punkt. Wer als erster 10 Punkte erreicht, ist Sieger.
