

Spieleklassiker

200

Spielmöglichkeiten

1. Nur keine Aufregung

Eines der beliebtesten Familienspiele.

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

Ziel des Spieles:

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

Spielvorbereitung und Spielverlauf:

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

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

Spielende:

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

2. Nur keine Aufregung – 2 x 2

Zu zweit ist man stärker!

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

Ziel des Spieles:

Bei dieser Abwandlung von „Nur keine Aufregung“ spielen jeweils die zwei diagonal gegenüberliegenden Spieler zusammen und versuchen, die beiden anderen Spieler zu schlagen.

Spielvorbereitung und Spielverlauf:

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

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

Spielende:

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

3. Mühle

Eines der ältesten Brettspiele

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

Ziel des Spieles:

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

Spielvorbereitung und Spielverlauf:

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

Schon beim Setzen versucht jeder Spieler eine Mühle zu bilden, indem er 3 Steine in eine Reihe bringt.

Der Gegner versucht das zu verhindern, indem er Steine dazwischensetzt.

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

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

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

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

Besonders wirksam ist eine **Doppel- oder Zwickmühle!**

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

Das Springen

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

Spielende:

Verliert ein Spieler, der nur noch 3 Steine besitzt, noch

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

4. Dame

Das Spiel der Burgfräulein im Mittelalter

Spieler: Zwei

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

Ziel des Spieles:

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

Spielvorbereitung und Spielverlauf:

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

Das Ziehen

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

Das Schlagen von Steinen

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

Wichtig: Über eigene Steine darf man nicht springen!

Eine Dame bekommen

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

Was darf eine Dame?

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

3. Eine Dame kann allerdings ebenso wie ein normaler Stein geschlagen werden.

Weitere Regeln

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

Spielende:

Das Spiel ist zu Ende, wenn ein Spieler seinem Gegner sämtliche Steine abgenommen hat. Der betreffende Spieler hat dann gewonnen. Man kann aber auch gewinnen, indem man die Steine seines Gegners so einsperrt, daß dieser nicht mehr ziehen kann.

Man kann auch ein Remis (Unentschieden) erzielen, wenn jeder Spieler z.B. nur noch eine Dame übrig hat und keiner der beiden seine Figur so plazieren will, daß sie vom Gegner geschlagen werden kann.

5. Raubdame

Dame verkehrt.

Spieler: Zwei

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

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

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

6. Pyramiden-Dame

Wer baut seine Pyramide am schnellsten wieder auf?

Spieler: Zwei

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

Spielvorbereitung und Spielverlauf:

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

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

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

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

Spielende:

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

7. Räuberdame

Spieler: Zwei

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

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

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

8. Kesselschlacht

Ein spannender Kampf auf dem Damebrett.

Spieler: Zwei

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

Spielvorbereitung:

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

So wird gespielt:

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

Spielende:

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

9. Römische Dame

Die italienische Version des Damespieles.

Spieler: Zwei

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

Spielvorbereitung und Spielverlauf:

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

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

10. Englische Dame

Die englische Version des beliebten Spieles.

Spieler: Zwei

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

Spielvorbereitung und Spielverlauf:

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

Ansonsten gelten die normalen Dame-Spielregeln.

11. Französische Dame

Dame kurios!

Spieler: Zwei

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

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

12. Hasami Yogi

Ein reizvolles, altes japanisches Brettspiel.

Spieler: Zwei

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

Ziel des Spieles:

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

Spielvorbereitung und Spielverlauf:

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

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

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

Spielende:

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

13. Wolf und Schafe

Wer ist schlauer – der Wolf oder die Schafe?

Spieler: Zwei

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

Spielvorbereitung und Spielverlauf:

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

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

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

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

14. Frösche und Kröten

Wer springt geschickter – die Frösche oder die Kröten?

Spieler: Zwei

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

Spielvorbereitung und Spielverlauf:

Die Aufstellung der Spielsteine erfolgt so:

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

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

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

15. Eckdame

Auch unter dem Namen „Dame-Halma“ bekannt.

Spieler: Zwei

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

Ziel des Spieles:

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

Spielvorbereitung und Spielverlauf:

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

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

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

Spielende:

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

16. Einfache Charade

Ein Spiel, das Schwung in jede Party bringt.

Spieler: Zwei und mehr

Material: Papier und Stift

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

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

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

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

17. Doppel-Charade

Die beliebteste Art dieses Spiele-Klassikers.

Spieler: Zwei und mehr

Material: Papier und Stift

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

Einige Beispiele:

Zwei Wortteile:

Computergrafik, Lustgewinn, Turmfalke, Tatendrang, Mordskerl usw.

Drei Wortteile:

Kinderfahrrate, Wandregalbrett, Blumentopferde, Märchenbuchseite, Steigbügelriemen usw.

Vier Wortteile:

Papierschnidemaschinenmesser, Wärmeisoliertglasscheiben, Kaminfegezyllinderhut,

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

18. Sprichwörter-Charade

Nun wird es ganz schön knifflig!

Spieler: Zwei und mehr

Material: Papier und Stift

Noch bessere Pantomimik wird den Mitspielern abverlangt, wenn es darum geht, ganze Sätze vorzuspielen. Hierbei kann es sich um Sprichwörter (Morgenstund hat Gold im Mund, Wer andern eine Grube gräbt...), Liedanfänge (Alle meine Entchen, Neue Männer braucht das Land...), bekannte Buchtitel (Die Schatzinsel, Per Anhalter durch die Galaxis...), Theaterstücke (Romeo und Julia, Der Freischütz...) oder Kinofilme (Vom Winde verweht, Dirty Dancing...) handeln.
Die Charade behält ansonsten die Regeln der Grundform bei. Viel Spaß beim Ausdenken, Vorspielen und Erraten!

19. Pferderennen

Der Klassiker!

Spieler: Zwei bis vier

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

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

Die Bedeutung der Felder:

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

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

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

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

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

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

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

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

20. Vogelhochzeit

Ein beliebtes Spiel.

Spieler: Zwei bis vier

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

Spielvorbereitung und Spielverlauf:

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

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

Die Bedeutung der Felder:

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

Eurocents

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

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

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

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

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

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

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

Nr. 27 Der Vogel kocht ein Süppchen fein und tut recht viele Würmer rein. Du mußt Dich auf

den Boden legen und wie ein Würmchen fortbewegen!

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

21. Läusespiel

Würfel und zeichnen!

Spieler: Zwei und mehr

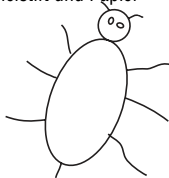
Material: 1 Augenzwürfel, Bleistift und Papier für jeden Spieler

Ziel des Spieles:

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

Spielvorbereitung und Spielverlauf:

In der Mitte des Tisches liegt für alle Mitspieler als Vorlage die Abbildung folgender Laus, die genau aus 13 Strichen gezeichnet werden kann. Jeder Spieler wählt eine Zahl zwischen 1 und 6 und notiert sie auf seinem Notizzettel. Reihum wird nun gewürfelt, wobei jeder Spieler einen Wurf hat. Wirft ein Spieler die von ihm gewählte Zahl, so darf er auf seinem Zettel mit einem Strich einen der 13 Teile der Laus zeichnen, zuerst den Rumpf, dann den Kopf, die Augen, die Fühler, die Beine und zuletzt den Schwanz. Wer zuerst seine Laus komplett hat, gewinnt das Spiel.



22. Chicago

Spieler: Zwei und mehr

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

Chicago Nr. 2 ist eines der beliebtesten Würfelspiele.

Es können beliebig viele Personen mitspielen.

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

Der Spieler mit der niedrigsten Würfelsumme einer Runde bekommt ein Bierfilz. Dafür ist er als erster mit dem Würfeln für die nächste Runde an der Reihe. So setzt sich das Spiel fort, bis alle Bierfilze aufgeteilt sind. Von diesem Zeitpunkt an gibt der „höchste Wurf“ einer Runde ein Bierfilz an den „niedrigsten Wurf“ ab. Wer zum Schluß alle Bierfilze besitzt, hat das Spiel verloren.

Der Wert der gewürfelten Augen ist folgendermaßen:

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

23. Einundzwanzig

Spieler: Zwei und mehr

Material: 3 Augenzwürfel

Dieses Würfelspiel ist eine Variante von „Quinze“.

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

Wer über 21 Augen würfelt, scheidet aus.

24. Fünfer-Spiel

Spieler: Zwei und mehr

Material: 3 Augenzwürfel

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

25. Langsamer Heiner

Spieler: Zwei und mehr

Material: 1 Augenzwürfel

Jeder Spieler nennt eine Zahl zwischen 1 und 6 und versucht dann, diese Zahl möglichst schnell zu würfeln. Wer dazu am meisten Würfe benötigt, ist der „Langsame Heiner“ und hat verloren. Man kann vor Beginn ausmachen, wie viele Runden man spielen möchte. Wer zum Schluß am öftesten „Langsamer Heiner“ war, ist der Gesamtverlierer.

26. Die dumme Eins

Spieler: Zwei und mehr

Material: 1 Augenzwürfel, Papier und Stift

Jeder Spieler würfelt reihum, jeweils fünfmal. Die Summe der geworfenen Augen wird notiert. Wer jedoch eine „1“

würfelt, muß sofort mit dem Werfen aufhören. Nur die bis dahin addierte Summe gilt. Der Spieler mit der höchsten Gesamtsumme gewinnt das Spiel. Man kann auch mehrere Runden vereinbaren und dann den Gesamtsieger ermitteln.

27. Die schlimme Drei

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

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

28. Nackter Spatz

Spieler: Zwei und mehr
Material: 1 Augenwürfel

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

29. Trumpf

Spieler: Zwei und mehr
Material: 1 Augenwürfel

Ein Spieler würfelt und gibt damit den „Trumpf“ vor. Diese Augenzahl soll man möglichst nicht werfen. Anschließend hat jeder Spieler 10 Würfe. Es gewinnt, wer den „Trumpf“ nicht würfelt. Es verliert, wer den „Trumpf“ nach den wenigsten Würfeln würfelt.

30. Himmel und Hölle

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

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

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

31. Hoffentlich 5!

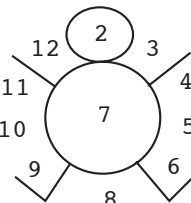
Spieler: Zwei und mehr
Material: 2 Augenwürfel

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

32. „Schluck Hansel“

Spieler: Zwei und mehr
Material: 2 Augenwürfel, je 4 Zählleinheiten (Eurocents, Streichhölzer o.ä.)

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



33. Las Vegas

Ein echtes Glücksspiel.

Spieler: Zwei und mehr
Material: 3 Augenwürfel und für jeden Spieler die gleiche Menge Zählleinheiten (z.B. Eurocents, Streichhölzer, Chips o.ä.)

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

Der erste Wurf wird mit 2 Würfeln durchgeführt.

Die beiden Augenwerte werden addiert.

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

Zur Verdeutlichung ein kurzes Beispiel:

	1. Wurf	2. Wurf	Endergebnis
Spieler A:	3 + 4 = 7	2	$7 \times 2 = 14$
Spieler B:	6 + 2 = 8	4	$8 \times 4 = 32$
Spieler C:	5 + 3 = 8	1	$8 \times 1 = 8$

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

34. „Sultan“

Spieler: Zwei und mehr

Material: 1 Augenwürfel, 21 Streichhölzer

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

35. Höchste Hausnummer

Spieler: Zwei und mehr

Material: 1 Augenwürfel, Papier und Stift

Es kommt darauf an, die höchste Hausnummer zu erreichen. Jeder hat 3 Würfe. Nach jedem Wurf muß er sofort entscheiden, ob die geworfene Augenzahl an die Einer-, Zehner- oder Hunderterstelle einer dreistelligen Zahl kommen soll. Wer anfangs eine „1“ wirft, wird sie an die Einerstelle setzen. Wer dagegen zuerst eine „6“ würfelt, wird sie sicher an die Hunderterstelle setzen.

36. Niedrigste Hausnummer

Sp3eler: Zwei und mehr

Material: 1 Augenwürfel, Papier und Stift

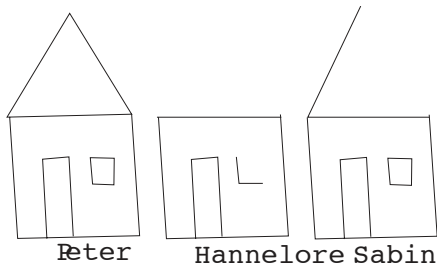
Das gleiche Spiel, nur mit umgekehrten Vorzeichen. Es gewinnt, wer mit 3 Würfeln die niedrigste Hausnummer zusammenstellen kann.

37. Häuser würfeln

Spieler: Zwei und mehr

Material: 1 Augenwürfel, Papier und Stift sowie Zählleinheiten (Eurocents, Streichhölzer o.ä.)

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



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

38. Hölzer auswürfeln

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

Spieler: Drei und mehr

Material: 3 Augenwürfel, 28 Streichhölzer

Ziel des Spieles:

Jeder Spieler versucht, seine erwürfelten Hölzchen so schnell wie möglich wieder loszuwerden.

Spielvorbereitung und Spielverlauf:

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

39. Verflixte 66

Glück muß man haben!

Spieler: Zwei und mehr

Material: 3 Augenwürfel

Ziel des Spieles:

Die Zahl 66 muß genau erreicht werden.

Spielverlauf:

Es wird reihum jeweils mit 3 Würfeln gleichzeitig gewürfelt. Jeder Spieler hat dabei einen Wurf. Die geworfenen Augenzahlen aller Teilnehmer werden laufend addiert. Wird dabei die Zahl 60 überschritten, darf der Spieler, der an der Reihe ist, mit nur einem Würfel weitermachen. Es geht darum, die Zahl 66 genau zu treffen. Überschreitet ein Spieler mit seinem Wurf diese Endzahl, werden die Würfe der nächsten Spieler von der Gesamtsumme wieder abgezogen, bis man wieder unter 66 gelangt. Erst dann werden die Würfe wieder addiert. Dies geht so lange, bis ein Spieler mit seinem Wurf die Endzahl genau trifft. Er hat dann das Spiel gewonnen. Man kann vor Beginn mehrere Runden vereinbaren. Wer zum Schluß am häufigsten gewonnen hat, ist der Gesamtsieger.

40. Gerneklein

Ein unterhaltsames Würfelspiel.

Spieler: Zwei und mehr

Material: 3 Augenwürfel, Papier und Stift

Ziel des Spieles:

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

Spielvorbereitung und Spielverlauf:

Es wird reihum gewürfelt. Jeder Spieler hat einen Wurf mit den 3 Würfeln. Die Augen der 3 Würfel eines Wurfes werden addiert und in die Spielerliste beim betreffenden Spieler eingetragen. Wer eine „2“ oder eine „5“ wirft,

darf sie von der Augensumme abziehen. Minusbeträge gelten nicht, der niedrigste Wert ist 0.

Spielende:

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

41. Kaiser Nero

Spieler: Zwei

Material: 3 Augenwürfel

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

Wer nach einer vereinbarten Anzahl von solchen Sechser-Würfeln die höchste Augenzahl zusammenbringt, gewinnt.

42. Sprung ins Wasser

Spieler: Drei und mehr

Material: 1 Augenwürfel

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

43. Alle Neune

Auf und ab – wer schafft's als erster?

Spieler: Zwei und mehr

Material: 2 Augenwürfel, 9 Streichhölzer

Ziel des Spieles:

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

Spielvorbereitung und Spielverlauf:

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

Unterschied: Die Punkte, die jetzt über der „9“ liegen, werden umgekehrt gewertet, d.h. die Hölzchen dürfen wieder zurückgelegt werden.

Spielende:

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

44. Unter Zehn gewinnt

Wer gewinnt die meisten Chips?

Spieler: Drei und mehr

Material: 3 Augenwürfel, 50 Zählleinheiten (Chips, Streichhölzer, Eurocents o.ä.)

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

45. Die gute Zehn

Würfelergebnisse richtig platzieren!

Spieler: Zwei und mehr

Material: 3 Augenwürfel, Papier und Stift

Ziel des Spieles:

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

Spielvorbereitung und Spielverlauf:

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

Zur Verdeutlichung ein Beispiel:

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

In diesem Beispiel gewinnt Spieler A. Nach Ablauf von 10 Runden stehen bei allen Spielern hinter den 10 Zahlen die jeweiligen Würfelsummen sowie die errechneten Produkte. Diese Produkte werden addiert, wodurch man die Endsumme eines Spielers ermittelt. Der Spieler mit der höchsten Gesamtsumme gewinnt. Die Kunst dieses Spieles besteht darin, von Anfang an die gewürfelten Ergebnisse hinter die richtigen Zahlen zu setzen, um zum Schluß das beste Gesamtergebnis zu haben.

46. Gerade oder ungerade

Spieler: Zwei und mehr

Material: 2 Augenzwürfel

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

47. Saubermachen

Spieler: Zwei und mehr

Material: 2 Augenzwürfel, Stift oder Kreide

Mit zwei Würfeln wird reihum gewürfelt. Jeder Spieler hat einen Wurf. Wer bei einem Durchgang die niedrigste Würfelsumme erreicht hat, malt mit einer Kreide oder einem Stift einen Punkt auf den Tisch bzw. ein Stück Papier. Demnach stehen nach 10 Runden 10 Punkte auf dem Tisch. Und nun wird „saubergemacht“. Jeweils der Spieler mit der höchsten Würfelsumme darf jetzt einen Punkt wegwischen bzw. durchstreichen. Wer den letzten Punkt wegwischt, gewinnt das Spiel. Wer bei der ersten Halbzeit keinen Punkt aufmalen konnte, scheidet übrigens beim „Saubermachen“ aus und kann nicht gewinnen.

48. Plus-Minus

Spieler: Zwei und mehr

Material: 2 Augenzwürfel, pro Spieler 15 bis 20 Zählleinheiten (Eurocents, Streichhölzer o.ä.)

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

49. Sechsendsechzig

Nicht zu verwechseln mit dem Kartenspiel!

Spieler: Zwei und mehr

Material: 3 Augenzwürfel, pro Spieler 5 Streichhölzer

Ziel des Spieles:

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

Spielvorbereitung und Spielverlauf:

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

Spielende:

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

50. Teilen

Wer schafft die 10 Punkte als erster?

Spieler: Zwei und mehr

Material: 2 Augenzwürfel, 50 Zählleinheiten (z.B. Eurocents, Streichhölzer, Chips o.ä.)

Ziel des Spieles:

Durch glückliches Würfeln als erster 10 Zählleinheiten zu gewinnen.

Spielvorbereitung und Spielverlauf:

Zu Beginn des Spieles werden die Zählleinheiten in die Mitte des Tisches gelegt. Nun beginnt der erste Spieler mit dem Würfeln. Jeder hat dabei zwei Würfel, den ersten mit 2 Würfeln, den zweiten mit einem Würfel. Läßt sich die addierte Augenzahl des ersten Wurfs ohne Rest teilen, erhält der betreffende Spieler eine Zählleinheit. Wer als erster 10 Zählleinheiten erreicht hat, ist der Gewinner des Spieles.

51. Pasch

Ein beliebtes Würfelspiel.

Spieler: Zwei und mehr

Material: 2 Augenzwürfel, 50 Zählleinheiten (z.B. Eurocents, Streichhölzer, Chips o.ä.)

Spielvorbereitung und Spielverlauf:

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

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

52. Versteckte Hausnummern

Spieler: Zwei und mehr
Material: 1 Augenzwürfel

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

53. Malnehmen

Spieler: Zwei und mehr
Material: 2 Augenzwürfel

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

54. Zwillinge

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

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

55. Craps

Die richtige Voraussage ist entscheidend.

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

Ziel des Spieles:

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

Spielvorbereitung und Spielverlauf:

Durch Würfeln um die höchste Zahl wird ein Spieler bestimmt, der als erster die Bank übernimmt. Er spielt eine vorher vereinbarte Anzahl von Spielen gegen die übrigen Spieler.

Der „Bankhalter“ nennt eine Zahl zwischen 2 und 12. Auf diese Zahl wettet er eine Anzahl Zählleinheiten, die er in den „Pott“ legt. Alle Gegenspieler müssen nun zusammen dieselbe Anzahl Zählleinheiten dazulegen.

Würfelt der „Bankhalter“ im ersten Versuch die vorhergesagte Zahl, gewinnt er den Gesamteinsatz. Trifft er mit seinem ersten Wurf die vorhergesagte Zahl jedoch nicht, muß er weiterwürfeln – und zwar so lange, bis er entweder die **vorhergesagte Zahl** oder die **als erstes gewürfelte Zahl** erreicht. Dabei sind seine Gewinnchancen aber genau umgekehrt: Würfelt er nämlich die vorhergesagte Zahl, so verliert er den Gesamteinsatz an die anderen Spieler, die den „Pott“ unter sich aufteilen.

Trifft er dagegen seine als erstes gewürfelte Zahl noch einmal, darf er den Gesamteinsatz kassieren.

Gespielt wird so lange, bis alle Spieler gleich oft „Bankhalter“ waren. Wer dann die meisten Zählleinheiten besitzt, hat das Spiel gewonnen.

56. Elf hoch...

Einfach und reizvoll!

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

Spielvorbereitung und Spielverlauf:

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

1. Elf Augen (6-5). Wer diese Summe erreicht, darf den gesamten „Pott“ leeren. Jeder Spieler muß daraufhin den Grundeinsatz bringen.

2. Zwölf Augen (6-6). Dieser Wurf bedeutet für den betreffenden Spieler, daß er die im „Pott“ befindliche Summe verdoppeln muß.

3. Augen unter elf. Hier muß die Differenz zwischen 11 und der gewürfelten Augenzahl gebildet werden. Das Ergebnis wird mit 5 multipliziert, wodurch sich der Betrag ergibt, den der betreffende Spieler dem Einsatz im „Pott“ hinzufügen muß.

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

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

57. Blindaugen

Spieler: Zwei und mehr
Material: 3 Augenzwürfel

Es wird mit 3 Würfeln gewürfelt. Jeder Spieler hat 1 bis 3 Würfe. Bei jedem Wurf müssen alle 3 Würfel verwendet werden. Der zweite Wurf macht den ersten ungültig.

Wer hat den Mut zum dritten Wurf, der den zweiten vernichtet? Gewertet werden bei diesem Spiel nur die beiden Würfelseiten mit den Augen „3“ und „5“, wobei jeweils das mittlere Auge „blind“ ist, also nicht zählt.

Dadurch wird die „3“ zur „2“ und die „5“ zur „4“. Der Spieler mit dem höchsten Ergebnis pro Runde gewinnt.

58. Errate Würfelwerte

Spieler: Zwei und mehr
Material: 3 Augenzwürfel

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

Hier ein Probespiel:

Unterwert des obersten Würfels „6“ ist
Oberwert des zweiten Würfels z.B.
Unterwert des zweiten Würfels z.B.
Oberwert des dritten Würfels z.B.
Unterwert des dritten Würfels z.B.
Summe

„1“
„5“
„2“
„4“
„3“
15

59. Filzlaus

Spieler: Zwei und mehr
Material: 1 Augenzwürfel

Jeder würfelt so lange, bis er eine „1“ wirft, aber höchstens zehnmal. Wer die wenigsten Würfe benötigt, ist Gewinner.

60. Hausnummer mit Schikanen

Spieler: Zwei und mehr
Material: 1 Augenzwürfel

Es wird gespielt wie beim Spiel Nr. 35 „Höchste Hausnummer“. Es wird jedoch bei jedem Wurf die dem Tisch zugekehrte Augenzahl aufgeschrieben, also die Augenzahl welche nicht sichtbar ist. Gewinner ist, wer die höchste Augenzahl erwürfelt.

61. Jule

Spieler: Zwei und mehr
Material: 1 Augenzwürfel, Stift und Papier

Es können beliebig viele Spieler mitspielen. Gewürfelt wird reihum. Jeder versucht, so schnell wie möglich alle Augen von 1 bis 6 und wieder zurück in der richtigen Reihenfolge zu erwürfeln. Wirft ein Spieler z.B. eine „1“, notiert er diese Zahl und muss beim nächsten Wurf eine „2“ werfen. Schafft er das nicht, kommt der nächste Spieler an die Reihe. Wer alle Zahlen von 1 bis 6 notieren konnte, beginnt mit dem Retourspiel. Gewinner ist, wer zuerst die Zahlenreihe wieder gestrichen hat.

62. Quinze (15)

Spieler: Zwei und mehr
Material: 1 Augenzwürfel

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

63. Blinde Kuh

Spieler: Zwei
Material: 1 Augenzwürfel, Stift und Papier

Zwei Spieler. Während der eine wirft, muss sich der andere die Augen zuhalten. Der Würfler merkt sich die Zahl und stülpt den Würfelbecher wieder darüber. Nun muss der Zweite raten, ob die geworfene Zahl über oder unter 4 liegt. Wenn er richtig geraten hat, darf er sich einen Punkt gutschreiben. Wird die „4“ geworfen, ist der Wurf zu wiederholen.

64. Alles oder nichts

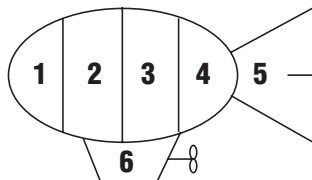
Spieler: Zwei und mehr
Material: 1 Augenzwürfel, Stift und Papier

Jeder Spieler muss versuchen, 300 Punkte zu erreichen. Fällt die 5, werden 50 Punkte gutgeschrieben. Jeder, der an der Reihe ist, würfelt so lange er will und addiert seine Punkte. Kommt während seiner Wurfserie jedoch die „1“, sind alle erreichten Punkte (jedoch nicht die der letzten Runde) verloren.

Es gewinnt der Spieler, der der Zahl 300 am nächsten kommt oder sie gar erreicht.

65. Zeppelin

Spieler: Zwei und mehr
Material: 1 Augenzwürfel, Zählleinheiten (z.B. Pfennige bzw. Eurocent oder Streichhölzer usw.), Stift und Papier



Auf einem Stück Papier wird die abgebildete Zeppelinfigur gezeichnet. Jeder Spieler erhält 6 Zählleinheiten. Gespielt wird reihum. Wirft ein Spieler eine Zahl von 1 bis 5, so legt er eine Zählleinheit in das entsprechende Feld des Zeppelins. Ist das Feld besetzt, darf er die eigene Zählleinheit behalten und gewinnt die bereits auf dem Feld liegende Zählleinheit. Lediglich in die Gondel (Feld 6) muss immer eine Zählleinheit gelegt und darf keine entnommen werden. Hat ein Spieler seine Zählleinheiten verloren, scheidet er aus. Gewinner ist, wer als einziger übrigbleibt. Er gewinnt sämtliche Zählleinheiten, die noch auf den Feldern liegen, und die aus der Gondel.

66. Landsknechts-Spiel

Spieler: Zwei bis fünf
Material: 1 Augenzwürfel, Zählleinheiten (z.B. Pfennige bzw. Eurocent oder Streichhölzer usw.)

Es können 2 bis 5 Personen mitspielen. Jeder Spieler bekommt 50 Zählleinheiten. Um zu gewinnen, muss man im ersten Teil des Spieles möglichst niedrige Augenzahlen würfeln, im zweiten Teil möglichst hohe. Das Spiel besteht aus 2 Teilen:

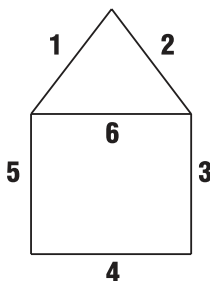
Erster Teil: Alle Zählleinheiten liegen in der Mitte des Tisches. Es wird reihum mit einem Würfel gewürfelt. Jeder Spieler hat pro Runde einen Wurf. Wer die **niedrigste Augenzahl** einer Runde gewürfelt hat, darf sich aus der Mitte eine Zählleinheit nehmen. Erreichen zwei oder mehr Spieler dieselbe Augenzahl, müssen diese so lange weiterwürfeln, bis derjenige feststeht, der sich die Zählleinheit nehmen darf. Der erste Teil wird 10 Runden lang gespielt. Wer während dieser 10 Runden keine Zählleinheiten kassiert, ist bereits ausgeschieden.

Zweiter Teil: Wieder wird reihum gewürfelt. Diesmal darf jedoch der Spieler mit der **höchsten Augenzahl** eine Zählleinheit in die Mitte zurücklegen. Auch wird bei gleichen Ergebnissen ausgewürfelt. Wer alle Zählleinheiten zurücklegen konnte, darf ausscheiden. Verloren hat, wer zum Schluss übrigbleibt.

67. Glückshaus

Spieler: Zwei und mehr
Material: 1 Augenzwürfel, Stift und Papier

Jeder Spieler zeichnet auf ein Stück Papier das abgebildete „Glückshaus“. Nun wird reihum gewürfelt.



Jeder Spieler hat einen Wurf und streicht danach die entsprechende Augenzahl in seinem Glückshaus. Hat er die gewürfelte Zahl bereits gestrichen, so muss er sie am Haus seines linken Nachbarn streichen. Ist sie bei diesem auch schon weg, so muss der Spieler die Zahl wieder in seinem Haus aufnehmen, indem er sie neben der durchgestrichenen Zahl erneut einträgt. Wer sein Glückshaus als erster abgebaut hat, gewinnt.

68. Macao

Spieler: Zwei und mehr

Material: 1 Augenzwürfel

Jeder Spieler muss dreimal würfeln. Ziel des Spieles ist es, 12 Augen zu erwürfeln. Wer mehr als 12 Augen erzielt, hat verloren. Wer weniger Augen erreicht, kann durch einen vierten Wurf versuchen, sein Ergebnis zu verbessern.

69. Knipsen

Spieler: Zwei und mehr

Material: 1 Augenzwürfel

Die Spieler knipsen mit ihrem Zeigefinger gegen die Oberkante des Würfels, so dass er hochspringt.

Reihum wird geknipst und das Ergebnis aufaddiert.

Wer als erster eine vor Spielbeginn vereinbarte Zielsumme (z.B. 50 Augen) erreicht, gewinnt.

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

70. Früh verliert

Spieler: Zwei und mehr

Material: 1 Augenzwürfel

Ein Spieler würfelt und gibt damit „Trumpf“ vor.

Die gewürfelte Augenzahl soll man im weiteren Spielverlauf nämlich möglichst **nicht** werfen. Anschließend hat jeder Spieler 10 Würfe. Es gewinnt, wer diese Zahl überhaupt nicht würfelt. Es verliert, wer sie mit den wenigsten Würfeln erreicht.

71. Einundzwanzig mal eins

Spieler: Zwei und mehr

Material: 1 Augenzwürfel, evt. Stift und Papier

Es wird reihum gewürfelt. Jeder Spieler hat dabei einen Wurf. Bei einer „6“ muss noch einmal gewürfelt werden. Die erreichten Augenzahlen spielen bei diesem Spiel keine Rolle. Es wird nur mitgezählt, wie oft die „1“ fällt.

Gewonnen hat der Spieler, der die 21. Eins wirft. Einfacher geht es, wenn man bei jeder gewürfelten „1“ einen Strich auf dem Papier macht, dann braucht man nicht zu zählen.

72. Magic Number

Spieler: Zwei und mehr

Material: 1 Augenzwürfel, 10 Zählleinheiten (z.B. Pfennige bzw. Eurocents, Streichhölzer usw.)

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

73. Pyramide

Spieler: Zwei und mehr

Material: 1 Augenzwürfel, Streichhölzer

Man braucht für jeden Spieler 21 Streichhölzer. Zunächst legt jeder seine 21 Hölzchen in Form einer Pyramide vor sich hin: An der Spitze 1 Hölzchen, in der zweiten Reihe 2 Hölzchen, in der dritten Reihe 3 Hölzchen usw. Es ergeben sich insgesamt 6 Reihen, wobei in der letzten Reihe 6 Hölzchen liegen.

Nun wird reihum gewürfelt. Jeder hat einen Wurf und darf die Reihe abräumen, die seiner Augenzahl entspricht:

Bei einer „6“ die sechs Hölzchen der 6er-Reihe, bei einer „1“ die Pyramiden-Spitze usw.

Wird eine Zahl geworfen, deren Reihe schon abgeräumt ist, kommt der nächste Spieler dran. Wer seine Pyramide als erster abgebaut hat, hat das Spiel gewonnen.

74. Sterne

Spieler: Zwei und mehr

Material: 2 Augenzwürfel

Es wird reihum gewürfelt. Gezählt werden nur die „Einsen“. Wer nach 5 oder 10 Runden (vorher die Rundenzahl vereinbaren!) die meisten Einsen (Sterne) gewürfelt hat, ist der Gewinner des Spieles.

75. Gefängnisluken

Spieler: Zwei und mehr

Material: 2 Augenzwürfel

Gespielt wird reihum. Jeder Spieler hat drei Würfe. Gezählt werden nur die „Zweien“. Ein Zweier-Pasch zählt doppelt. Vorher eine bestimmte Anzahl von Runden vereinbaren.

76. Tollpatsch und Xanthippe

Spieler: Zwei und mehr

Material: 2 Augenzwürfel

Es wird reihum gespielt. Zuerst wird der Tollpatsch

erwürfelt: Wer mit den wenigsten Würfeln hintereinander einen Pasch (gleiche Augenzahl auf beiden Würfeln) schafft, ist der Tollpatsch. Danach muß Xanthippe erwürfelt werden: Xanthippe wird, wer mit beiden Würfeln die Summe „7“ erreicht. Es gewinnt, wer in einer Runde die wenigsten Würfe braucht, um Tollpatsch und Xanthippe zu werden.

77. Punkt löschen

Spieler: Zwei und mehr

Material: 2 Augenwürfel, Kreide (nicht enthalten)

Man braucht ein Stück Kreide (evtl. auch einen Stift und ein Stück Papier). Gespielt wird reihum.

Wer in einer Runde die niedrigste Augenzahl geworfen hat, malt mit der Kreide einen Punkt vor sich auf den Tisch. Nach 10 Runden befinden sich 10 Punkte auf dem Tisch. Jetzt beginnt der 2. Durchgang. Wer in einer Runde die höchste Zahl wirft, darf einen seiner Punkte löschen. Es gewinnt, wer zuerst alle eigenen Punkte entfernen konnte. Wer im ersten Durchgang keinen Punkt bekam, scheidet schon nach dem ersten Durchgang aus.

78. Die lustige Sieben

Spieler: Zwei und mehr

Material: 2 Augenwürfel, Zählleinheiten (z.B. Pfennige bzw. Eurocents, Streichhölzer usw.), Papier und Stift

Auf ein Blatt Papier wird das abgebildete Schema gezeichnet:

7	
2	3
4	5
6	8
9	10
11	12

Jeder Spieler bekommt dann dieselbe Anzahl von Zählleinheiten (mindestens 20).

Zu Beginn jeder Runde setzen alle Spieler beliebig viele Zählleinheiten auf eine der Zahlen.

Man muss sich merken, wie viele Zählleinheiten man auf welche Zahl gesetzt hat. Ein Spieler übernimmt die Rolle des Bankhalters. Nur dieser würfelt und führt die Kasse. Wirft er (zusammengezählt) eine der Zahlen der Tabelle, gehen alle Einsätze dieser Spalte an die Kasse und auch die Einsätze auf der „7“, während die Einsätze der anderen Spalte von ihm verdoppelt werden müssen. Die Spieler, die hier gesetzt hatten, dürfen ihren Gewinn sofort kassieren. Fällt die „lustige Sieben“, muss der Bankhalter den Einsatz auf dieser Zahl verdreifachen. Er gewinnt dafür die Einsätze der linken und rechten Spalte. Nach einer vorher vereinbarten Anzahl von Runden wechselt der Bankhalter. Meist werden 10 Runden gespielt.

79. Todessprung

Spieler: Zwei und mehr

Material: 2 Augenwürfel, Stift und Papier

Ein Spieler wird bestimmt und nennt eine Zahl unter 40. Der linke Nachbar beginnt zu würfeln.

Die geworfene Zahl wird notiert. Das Ergebnis der folgenden Spieler wird zur Zahl des ersten Würflers hinzuaddiert. Das geht so lange, bis ein Spieler die zu Beginn festgelegte Zahl erreicht oder überschreitet. Wenn dies passiert, der muss ausscheiden, da er beim „Todessprung“ scheiterte.

80. Sechser-Treff

Spieler: Zwei und mehr

Material: 2 Augenwürfel

Zuerst wird gemeinsam die Rundenzahl festgelegt.

Dann würfelt man reihum. Gezählt werden nur die „Sechsen“. Ein Sechser-Pasch zählt $6 \times 6 = 36$.

Wer zum Schluss das höchste Ergebnis erreicht, gewinnt.

81. Kreuze löschen

Spieler: Zwei und mehr

Material: 2 Augenwürfel, Stift und Papier

Jeder Spieler malt 20 Kreuze auf ein Blatt Papier.

Dann wird reihum mit 2 Würfeln geworfen. Jeder darf so viele Kreuze löschen (durchstreichen), wie er Augen geworfen hat. Würfelt ein Spieler mehr Augen als er noch Kreuze auf dem Papier hat, so muss er die Differenz wieder dazumalen. Gewonnen hat, wer als erster alle Kreuze weglöschen konnte.

82. Händchen

Spieler: Zwei und mehr

Material: 2 Augenwürfel

Zuerst wird eine bestimmte Anzahl von Runden festgelegt. Dann würfelt man reihum, wobei jeder Spieler einen Wurf mit beiden Würfeln hat. Gezählt wird nur die „Fünf“ (das „Händchen“) als 5 Augen. Ein Fünfer-Pasch gilt $5 \times 5 = 25$ Augen.

Wer am Ende die meisten Punkte erreicht, gewinnt.

83. Die gestrichene Zwölf

Spieler: Zwei und mehr

Material: 2 Augenwürfel, Zählleinheiten (z.B. Pfennige bzw. Eurocents, Streichhölzer usw.), Stift und Papier

Man braucht für jeden Spieler dieselbe Anzahl von Zählleinheiten, z.B. 20 Stück sowie ein Stück Papier für jeden Spieler.

Jeder Spieler schreibt die Zahlen von 2 bis 12 nebeneinander auf sein Papier.

Wer an der Reihe ist, würfelt so lange, wie er auf seinem Zettel die geworfenen Augen durchstreichen kann.

Dann kommt der nächste Spieler an die Reihe. 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 Verlierer an den Gewinner je 10 Zählleinheiten für jeden Siebener-Strich auf dessen Blatt.

84. Teuere Sieben

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

Jeder Spieler hat ein Stück Papier mit den Zahlen 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 8 - 9 - 10 - 11 - 12 vor sich liegen. Die „1“ und die „7“ fehlen also. Nun würfelt jeder Spieler so lange, wie er die geworfene Augenzahlen von seinem Blatt abstreichen kann. Wirft er eine bereits gestrichene Zahl, kommt der nächste an die Reihe und übernimmt diese Augenzahl als „Bonus“. Kann er sie auch nicht abstreichen, geht die Zahl weiter. Kann keiner die Augenzahl verwerten, so verfällt der Wurf. Wer eine Sieben wirft, bekommt – von unten her – 7 Zahlen gestrichen. Verloren hat der, dessen Zahlen zuerst abgestrichen sind.

85. Unter oder über Sieben

Spieler: Zwei und mehr
Material: 2 Augenwürfel, Zählleinheiten (z.B. Pfennige bzw. Eurocents, Streichhölzer usw.), Stift und Papier

Man braucht für jeden Spieler die gleiche Anzahl Zählleinheiten. Reihum ist jeder einmal der Spielmacher und wettet gegen die anderen Spieler, ob er mit beiden Würfeln unter oder 7 Augen würfeln wird. Seine Mitspieler setzen dagegen. Wer die Wette gewinnt, darf kassieren. Fällt jedoch eine Sieben, muss der Einsatz von beiden Seiten verdoppelt werden.

86. Dufte Hundert

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

Es wird reihum gewürfelt, wobei jeder Spieler einen Wurf mit beiden Würfeln hat. Bei jedem Wurf werden die Würfelaugen addiert, bei einem Pasch (zwei gleiche Augenzahlen) werden die Werte sogar multipliziert und zur Gesamtsumme gezählt. Ein Fünferpasch bringt also auf einen Schlag 25 Punkte, während eine „6“ und eine „5“ nur 11 Punkte bringen. Gewonnen hat, wer als erster 100 Punkte erreicht oder überschreitet.

Variante zu diesem Spiel:

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

Hinweis: Die Punkte für jeden Spieler sollten in einer Tabelle notiert werden.

87. Diagonale

Spieler: Zwei und mehr
Material: 3 Augenwürfel

Jeder Spieler hat drei Würfe mit den 3 Würfeln. Gezählt werden jedoch nur die Augenzahlen, welche diagonal liegen, also die „3“ und die „5“. Gewonnen hat, wer am Ende das höchste Ergebnis erreicht hat. Zuvor gemeinsam eine bestimmte Anzahl von Runden vereinbaren!

88. Serie

Spieler: Zwei und mehr
Material: 3 Augenwürfel, Stift und Papier

Gespielt wird reihum, wobei jeder Spieler drei Würfe mit den 3 Würfeln hat. Es werden jedoch nur Serien gewertet, also folgende Zahlenreihenfolgen: 1-2-3, 2-3-4, 3-4-5 und 4-5-6. Wer nach einer vorher vereinbarten Anzahl von Spielrunden die höchste Summe erreicht, gewinnt. Man kann zusätzlich ausmachen, dass man „passende“ Würfel nach dem 1. oder 2. Wurf liegenlassen kann.

89. Eins + Zwei = Drei

Spieler: Zwei und mehr
Material: 3 Augenwürfel, Stift und Papier

Jeder Spieler hat insgesamt sieben Würfe mit den 3 Würfeln. Die Augenzahl von zwei Würfeln muss bei einem Wurf so viel ergeben, wie die auf dem dritten Würfel, z.B. $1 + 2 = 3$ oder $2 + 4 = 6$ usw. Man notiert sich, beim wievielten Wurf eine solche Kombination gelang. Der Spieler, der hierfür die wenigsten Würfe benötigte, gewinnt.

90. Rentmeister

Spieler: Zwei und mehr
Material: 3 Augenwürfel, Stift und Papier

Die Spieler schreiben auf ein Blatt Papier von oben nach unten die Zahlen 8, 7, 6, 5, 4, 3 den linken Rand. Nun wird reihum gewürfelt, wobei jeder Spieler 6 Würfe mit den drei Würfeln hat. Nach jedem Wurf notiert man sich die Summe eines Wurfes von oben nach unten neben die Zahlen und bildet dann das Produkt. Die Einzelergebnisse werden schließlich addiert. Die höchste Punktzahl gewinnt.

Beispiel:

8 x 12 (erster Wurf)	=	96
7 x 5 (zweiter Wurf)	=	35
6 x 14 (dritter Wurf)	=	84
5 x 12 (vierter Wurf)	=	60
4 x 16 (fünfter Wurf)	=	64
3 x 3 (letzter Wurf)	=	9

348 Gesamtsumme

Man kann auch vereinbaren, dass die erwürfelten Zahlen in beliebiger Reihenfolge eingesetzt werden können.

91. Um den Stern

Spieler: Zwei und mehr
Material: 3 Augenwürfel, Stift und Papier

Gewertet werden bei diesem Würfelspiel nur die „Dreien“ und die „Fünfen“. Denn bei diesen Würfelaugen ist in der Mitte der Würfelfläche ein „Stern“ (ein Punkt), was bei der „Zwei“, bei der „Vier“ und der „Sechs“ nicht der Fall ist.

Auch die „Eins“ zählt nicht, da sie zwar einen „Stern“ hat, aber nichts außen herum.

Man spielt drei Runden, wobei eine „Drei“ nur 2 Punkte und eine „Fünf“ nur 4 Punkte zählt. (Der Stern zählt jeweils nicht mit!)

Wer nach einer vorher vereinbarten Anzahl von Runden die meisten Punkte erreicht, hat das Spiel gewonnen.

In einer Tabelle werden die Ergebnisse pro Runde eingetragen und zum Schluss addiert.

92. Mathematik

Spieler: Zwei und mehr

Material: 3 Augenwürfel, Stift und Papier

Es wird reihum gewürfelt, wobei jeder Spieler vier Würfe hintereinander mit den 3 Würfeln hat. Nach jedem Wurf werden die Augenzahlen der 3 Würfel addiert, und die Summe dann in der Reihenfolge der Würfe mit a, b, c und d bezeichnet. Die Punktschritte werden nach folgender Formel berechnet: $a + b \times c : d = \text{Wertung}$.

Rechenbeispiel:

1. Wurf (a) = 7 Augen

2. Wurf (b) = 5 Augen

3. Wurf (c) = 9 Augen

4. Wurf (d) = 4 Augen

$7 + 5 = 12 \quad 12 \times 9 = 108 \quad 108 : 4 = 27$ (Wertung)

Der Spieler mit dem höchsten Ergebnis gewinnt.

Beim Teilen Rest wegfassen lassen!

93. Blaue Augen

Spieler: Zwei und mehr

Material: 3 Augenwürfel, Stift und Papier

Reihum wird mit den drei Würfeln gewürfelt.

Nur die geraden Zahlen (2, 4, 6) gelten und werden bei jedem Spieler zusammengezählt. Wer nach einer vorher vereinbarten Anzahl von Runden die meisten Punkte erreicht, gewinnt. Ergebnisse in einer Tabelle notieren.

Variante:

Graue Augen – nur die ungeraden Zahlen (1, 3, 5) zählen.

94. Dreier-Pasch

Spieler: Zwei und mehr

Material: 3 Augenwürfel

Jeder hat drei Würfe hintereinander mit drei Würfeln gleichzeitig. Gewertet wird in einem Wurf nur ein Pasch, z.B. 2 – 2 oder 5 – 5. Ein 2-er-Pasch zählt jedoch nicht 4 Augen, sondern nur 2, ein 5-er-Pasch zählt 5 Augen usw. Erzielt man jedoch einen Dreier-Pasch in einem Wurf, so zählt dies vierfach.

Beispiel: 6 – 6 – 6 zählt als $4 \times 6 = 24$.

95. Gleichpasch

Spieler: Zwei und mehr

Material: 3 Augenwürfel, Stift und Papier

Jeder Spieler hat drei Würfe mit drei Würfeln.

Nur zwei oder drei gleiche Würfel zählen dabei in einem Wurf. Und zwar nur nach dem Augenwert.

Beispiel: 2 – 2 – 5 zählt 4 Punkte.

3 – 3 – 3 zählt 9 Punkte.

4 – 3 – 2 zählt gar nichts.

Ergebnisse in einer Tabelle notieren!

96. Der graue Würfel

Spieler: Zwei und mehr

Material: 3 Augenwürfel, Bleistift und Papier

Einer der drei Würfel wird mit einem Bleistift grau gefärbt. Dann hat reihum jeder Spieler einen Wurf mit den drei Würfeln. Er addiert danach die Augen der beiden weißen Würfel und multipliziert die Summe mit dem Wert des grauen Würfels.

Rundenzahl vereinbaren, Punkte addieren!

97. Kleeblatt

Spieler: Drei

Material: 3 Augenwürfel, Zählleinheiten (z.B. Pfennige bzw. Eurocents, Streichhölzer usw.)

Zunächst werden 11 Zählleinheiten in die Mitte gelegt.

Reihum wird gewürfelt. Wer weniger als 11 Augen wirft, darf 2 Zählleinheiten vom Tisch nehmen. Wer mehr als 11 Augen wirft, muss zusehen, wie seine Mitspieler je eine Zählleinheit nehmen. Bei genau 11 Augen bekommt kein Spieler eine Zählleinheit. Die letzte (elfte) Zählleinheit, die auf dem Tisch bleibt, dient zum Stechen. Diese Zählleinheit erhält der Spieler mit dem höchsten Wurf der Runde. Gewonnen hat, wer am Ende die meisten Zählleinheiten besitzt.

98. Doppeltes Lottchen

Spieler: Zwei und mehr

Material: 3 Augenwürfel

Reihum wird mit drei Würfeln gewürfelt.

Die geworfenen Augenzahlen aller Spieler werden laufend laut addiert. Verloren hat, wer die Zahl „66“ erreicht oder überschreitet.

99. Die faule Sechs

Spieler: Zwei und mehr

Material: 3 Augenwürfel

Reihum wird mit drei Würfeln gewürfelt.

Die geworfenen Augenzahlen aller Spieler werden laufend laut addiert. Alle „Sechser“-Würfe werden jedoch nicht hinzugezählt, sondern abgezogen. Verloren hat, wer die Zahl „88“ erreicht oder überschreitet.

100. Gerade und aufwärts

Spieler: Zwei und mehr

Material: 3 Augenwürfel

Jeder Spieler hat drei Würfe mit den drei Würfeln.

Beim ersten Wurf zählen nur Würfel mit 2 Augen, beim zweiten solche mit 4 Augen und beim dritten die mit 6 Augen. Die höchste Summe gewinnt.

101. Gerade und abwärts

Spieler: Zwei und mehr

Material: 3 Augenwürfel

Jeder Spieler hat drei Würfe mit den drei Würfeln.

Beim ersten Wurf zählen nur Würfel mit 6 Augen, beim zweiten solche mit 4 Augen und beim dritten die mit 2 Augen. Die höchste Summe gewinnt.

102. Hoher Türke

Spieler: Zwei und mehr

Material: 3 Augenwürfel, Stift und Papier

Jeder Spieler hat einen Wurf mit den drei Würfeln.

Die Augenzahlen von zwei Würfeln werden multipliziert und durch den Wert des dritten Würfels dividiert.

Wer erzielt das höchste Ergebnis?

Beispiel:

Wurf: 5-3-2

Wertung: $5 \times 3 = 15 \quad 15 : 2 = 7,5$

Wurf: 6-4-3

Wertung: $6 \times 4 = 24 \quad 24 : 3 = 8,0$

103. Einer gleich zwei

Spieler: Zwei und mehr
Material: 3 Augenwürfel, Stift und Papier

Jeder Spieler würfelt mit den drei Würfeln zehnmal. Gewertet werden nur die Würfe, bei denen die Augensumme von 2 Würfeln dem dritten Würfels entspricht. Beispiele für gültige Würfe: 4-2-6 ($4 + 2 = 6$) oder 1-4-5 ($1 + 4 = 5$). Es werden nur die gültigen Würfe gezählt, und zwar jeweils die Augenzahl des dritten Würfels. Ergebnisse in einer Tabelle notieren.

104. Fenster würfeln

Spieler: Zwei und mehr
Material: 3 Augenwürfel, Stift und Papier

Jeder Spieler hat pro Runde drei Würfe. Bei einem Wurf werden nur die Zweier (die „Gefängnisfenster“) gewertet. Wenn sie einzeln vorkommen, zählen sie einfach. Wenn sie als Zweierpasch erscheinen, gelten sie doppelt, also als 4 Zweier. Wenn sie als Dreierpasch gewürfelt werden, zählen sie dreifach, also als 9 Zweier. Gewonnen hat, wer als erster 30 Zweier geworfen hat.

Es gibt dazu zwei Varianten:

a) Bauernfenster:

Hier werden nur die Vierer gezählt und entsprechend einfach, doppelt und dreifach gewertet.

b) Kirchenfenster

Hier werden nur die Sechser gezählt und entsprechend einfach, doppelt und dreifach gewertet.

105. Killroy

Spieler: Zwei und mehr
Material: 3 Augenwürfel, 50 Zählleinheiten (z.B. Pfennige bzw. Eurocents, Streichhölzer usw.)

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

Beispiel: Der Spielleiter würfelt 3 – 2 – 5.

Spieler A rechnet so: $3 + 5 = 8$ $8 \times 2 = 16$

Er ruft sofort „16“!

Spieler B rechnet so: $3 \times 2 = 6$ $6 + 5 = 11$

Er ruft sofort „11“!

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

Die **Gewinnquoten** errechnen sich folgendermaßen:

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

106. Auf Kommando!

Spieler: Drei
Material: 3 Augenwürfel, Stift und Papier

Jeder Spieler bekommt einen Würfel. Auf das Kommando „Treffer!“ würfelt jeder Spieler seinen Würfel in die Mitte. Nur wenn der Würfel eines Spielers mit dem eines anderen zusammenstößt, wird er gezählt. Trifft er keinen anderen Würfel, zählt sein Wert nicht. Wer hat nach einer vorher vereinbarten Anzahl von Runden die höchste Summe? Wichtig: Abstand halten! Die Ergebnisse werden in einer Tabelle addiert.

107. Die Differenz zählt!

Spieler: Zwei und mehr
Material: 3 Augenwürfel

Es wird reihum gewürfelt, wobei jeder Spieler einen Wurf mit den drei Würfeln hat.

Bevor er den Wurf ausführt, muss er eine Zahl unter 18 nennen.

Nach dem Wurf werden die Augenzahlen addiert und die Summe von der vorhergesagten Zahl abgezogen.

Je niedriger die Differenz dabei ist, desto besser.

Am besten ist es, wenn die Differenz „0“ ist, man also die vorausgesagte Zahl voll trifft.

Wer eine höhere Summe erzielt, als er vorausgesagt hat, wird in dieser Runde nicht gewertet.

Es gewinnt der Spieler, der die niedrigste Differenz einer Runde hat.

108. Sieben gewinnt!

Spieler: Zwei und mehr
Material: 3 Augenwürfel, Stift und Papier

Es wird reihum gewürfelt, wobei jeder Spieler zunächst einen Wurf mit zwei Würfeln gleichzeitig hat.

Nach dem Wurf werden die Würfel augen addiert.

Wenn die Summe „7“ ist, darf sich der Spieler den Wert 7 in seine Tabelle eintragen und er braucht keinen weiteren Wurf.

Ergibt sich aus den zwei Würfeln eine andere Summe, darf der Spieler den dritten Würfel werfen.

Ergibt sich jetzt aus zwei der drei Würfel die Summe „7“, darf er sich diese 7 eintragen.

Lassen sich aus den drei Würfeln zwei Summen zu je „7“ bilden (z.B. bei zwei „Einsen“ und einer „Sechs“) darf sich der Spieler 14 eintragen.

Wichtig: Der dritte Würfel darf nur eingesetzt werden, wenn die beiden ersten nicht „7“ ergeben haben.

Wer auch mit dem zweiten Wurf keine Siebener-Summe bilden kann, darf nichts eintragen.

Wer nach einer vorher vereinbarten Anzahl von Runden das beste Gesamtergebnis erzielt, gewinnt.

30 knifflige Streichholz-Knobeleien

Auflösungen am Ende der Anleitung.

Spieler: Beliebig viele

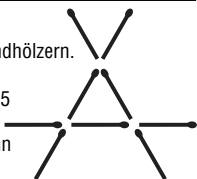
Material: Streichhölzer

Streichholz-Knobeleien dürfen Kinder nur im Beisein von Erwachsenen spielen!

109.

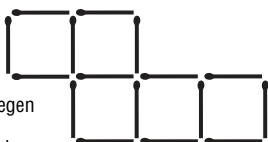
Dieses Gebilde besteht aus 9 Zündhölzern.

Machen Sie durch Umliegen von 4 Hölzern daraus ein Muster aus 5 Dreiecken (die nicht deckungsgleich sein müssen, und eins kann Teil eines andern sein)!



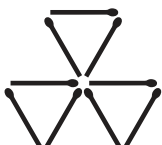
110.

Sechzehn Hölzer braucht man für diese fünf gleichen Quadrate. Machen Sie durch Umliegen von nur zwei Hölzern daraus eine Reihe von vier identischen Quadraten!



111.

Diese ausgewogene Figur besteht aus neun Zündhölzern. Indem sie drei davon umlegen, verwandeln Sie das Gebilde in ein ebenfalls symmetrisches aus drei Rhomben oder Rauten.



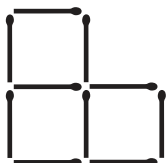
112.

Entfernen Sie drei Hölzer, so daß drei Dreiecke bleiben!



113.

Diese zehn Hölzer bilden drei Quadrate. Nehmen Sie ein Holz weg, und tauschen Sie die Position von drei anderen, um ein Quadrat und zwei Parallelogramme zu erhalten!



114.

Wie man sieht, reichen zehn Hölzer aus, um dieses hübsche Haus zu legen. Hier sehen wir es aus dem Westen. Legen Sie zwei Hölzer so um, daß wir es aus dem Osten sehen!



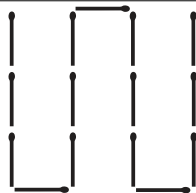
115.

Legen Sie mit neun Streichhölzern fünf Quadrate!



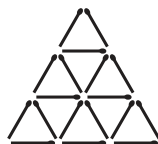
116.

Durch Umliegen von nur vier Hölzern werden aus dieser schlangenlinienigen Figur zwei Quadrate. Wie?



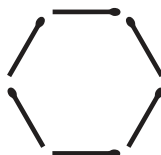
117.

Hier entstehen fünf Dreiecke gleicher Größe, wenn man genau fünf Hölzchen entfernt.



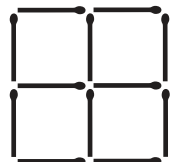
118.

Zwei gleiche Rauten entstehen aus diesem Sechseck, wenn man zwei Hölzchen verändert und eines neu hinzunimmt.



119.

Eine schöne Knobelaufgabe mit 12 Hölzchen: Verändern Sie vier Hölzchen so, daß zwei unterschiedlich große Quadrate entstehen, die sich nicht berühren!



120.

Verändert man bei dieser Figur aus fünf Quadraten sechs Hölzchen, so sind es nur noch vier Quadrate, drei kleine und ein großes.



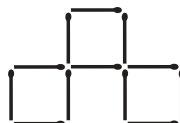
121.

Aus dieser Form sollen durch Umliegen von zwei Streichhölzern fünf Quadrate entstehen!



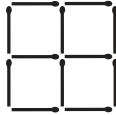
122.

Legen Sie fünf Hölzer so um, daß aus dieser Figur zwei Quadrate entstehen!



123.

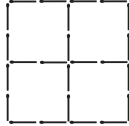
Hier sollen vier Streichhölzer umgelegt werden, so daß drei Quadrate entstehen!

**124.**

Wie kann man mit diesen 16 Streichhölzern fünf Quadrate legen?

**125.**

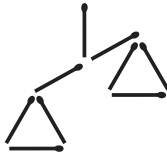
Durch Umlegen von acht Hölzern und Entfernen von einem sollen vier gleiche Sechsecke entstehen.

**126.**

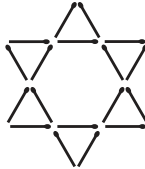
Vier Hölzer umgelegt – schon entsteht daraus ein regelmäßiges Kreuz!

**127.**

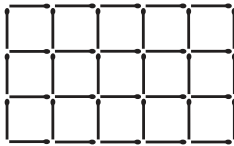
Um diese Waage ins Gleichgewicht zu bringen, müssen nur sechs Streichhölzer verschoben werden.

**128.**

Hier sollen durch Verlegen von sechs Streichhölzern sechs gleiche und symmetrische Vierecke entstehen.

**129.**

Entfernen Sie 14 Hölzer so, daß sechs gleiche Quadrate entstehen!

**130.**

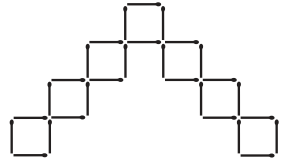
Wie bekommt man das Streichholz aus der Mitte heraus, ohne es zu berühren?

**131.**

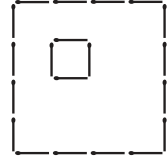
Legen Sie aus 12 Hölzern ein Zwölfeck, das nur aus rechten Winkeln besteht!

132.

Verschieben Sie 11 Streichhölzer so, daß 10 gleiche Quadrate entstehen, die wiederum eine symmetrische Figur bilden!

**133.**

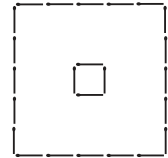
Diese Figur stellt ein Grundstück mit Haus dar. Unterteilen Sie das Grundstück mit Hilfe von 10 Streichhölzern in fünf gleiche Parzellen!

**134.**

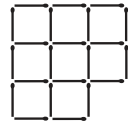
Ein Streichholz weniger, und mit dem Rest sollen wieder sechs gleiche, umzäunte Areale gelegt werden!

**135.**

Dieses Grundstück mit Teich in der Mitte soll mit 20 Hölzern in acht gleiche Stücke unterteilt werden.

**136.**

Legen Sie zwei Hölzer so um, daß sieben gleiche Quadrate entstehen!

**137.**

Wie kann man aus 13 Streichhölzern ein Ei legen? Die Hölzchen dürfen jedoch nur senkrecht und waagrecht gelegt werden.

138.

Wie läßt sich ein bekannter Schweizer Bogenschütze mit 10 Streichhölzern darstellen?

Auflösung der Streichholz-Knobeleien auf der letzten Seite!

Und jetzt folgen Spiele mit dem Skat-Blatt ...

139. Kartenwürfeln

Wer schnappt die meisten Karten?

Spieler: Zwei oder mehr

Material: Skatblatt, 2 Augwürfel

Spielvorbereitung und Spielverlauf:

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

Die einzelnen Karten haben folgende Punktwerte:

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

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

140. Farbe oder Wert

Ein echtes Glücksspiel!

Spieler: Zwei

Material: Skatblatt und für beide Spieler

die gleiche Anzahl Zählleinheiten
(z.B. Eurocents, Streichhölzer, Chips o.ä.)

Ziel des Spieles:

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

Spielvorbereitung und Spielverlauf:

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

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

aufhebt, hat den Wert erraten und bekommt vom Gegenspieler dafür 4 Zählleinheiten. Ansonsten wird genauso gespielt wie beim Farbenraten: Richtig getippte Karten werden entfernt, nicht erratene Karten werden verdeckt an ihren alten (!) Platz zurückgelegt.

Spielende:

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

141. Mau-Mau

Lustiges Kartenspiel für die ganze Familie.

Spieler: Zwei bis fünf

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

Spielvorbereitung und Spielverlauf:

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

Die Kartenwerte:

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

Jetzt beginnt der Spieler links des Kartengebers.

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

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

Spielende:

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

Man spielt eine vorher vereinbarte Anzahl von Runden.

142. Letzter Stich

Ein Spiel, bei dem man vorausdenken muß.

Spieler: Drei oder vier

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

Spielvorbereitung und Spielverlauf:

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

Als erstes bekommt jeder Spieler seine fünf Zählleinheiten. Nun verteilt der Geber, nachdem er gut gemischt hat, an jeden Spieler 4 Karten und anschließend noch einmal 4, so daß zum Schluß jeder Spieler 8 Karten in seinen Händen hält. Die Karten werden natürlich verdeckt verteilt, niemand soll die Karten der anderen Spieler sehen. Der linke Nachbar des Gebers darf jetzt die erste Karte zum ersten Stich ausspielen. Reihum gibt jeder Spieler ebenfalls eine Karte dazu. Dabei gilt: Es muß Farbe bedient werden! Spielt z.B. ein Spieler eine Kreuzkarte heraus, müssen die anderen „Kreuz“ zugeben. Ebenso ist es bei Pik, Herz und Karo. Nur wer die ausgespielte Farbe nicht im Blatt hat, darf eine beliebige andere Karte „abwerfen“, kann damit aber nicht stechen! Haben alle Spieler ihre Karte für den ersten Stich in die Tischmitte gelegt, wird derjenige ermittelt, der „den Stich gemacht hat“ und die Karten einstreichen darf. Die Rangfolge der Karten ist folgende:

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

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

Wer den letzten Stich macht, hat das Spiel verloren!

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

Spielende:

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

143. Herz As – Herz Zehn

Spieler: Vier

Material: Skatblatt

Spielvorbereitung und Spielverlauf:

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

Spielende:

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

Dabei zählen:

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

144. Siebzehn und Vier

Spieler: Zwei und mehr

Material: Skatblatt

17 + 4 wird von beliebig vielen Spielern gespielt.

Die Kartenzerteilung:

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

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

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

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

145. Schwarze Sau

Wer muß den „Sauhaufen“ nehmen?

Spieler: Drei bis sechs

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

Ziel des Spieles:

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

Spielvorbereitung und Spielverlauf:

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

Natürlich findet nicht jeder in seinen Karten eine

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

Spielende:

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

Wer keine Zählleinheiten mehr besitzt, scheidet aus.

146. Zwölf gewinnt

Wer kommt der Zwölf am nächsten?

Spieler: Drei und mehr

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

Ziel des Spieles:

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

Spielvorbereitung und Spielverlauf:

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

Die einzelnen Karten haben folgende Punktwerte:

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

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

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

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

Spielende:

Es gewinnt derjenige, der nach einer vereinbarten Anzahl von Spielrunden die meisten Zählleinheiten besitzt.

Wichtig ist, daß alle Spieler gleich oft Bankhalter waren.

147. Offiziers-Skat

Skat zu zweit – etwas vereinfacht.

Spieler: Zwei

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

Ziel des Spieles:

Es sollen mindestens 61 Punkte durch Stechen erreicht werden.

Spielvorbereitung und Spielverlauf:

Als erstes werden die Zählleinheiten gleichmäßig an beide Spieler verteilt. Die Karten werden gut gemischt, der Geber teilt dem Ausspieler 8 Karten zu, die dieser in zwei Reihen verdeckt vor sich hinlegt. Dann nimmt der Geber die nächsten 8 Karten vom Talon und legt sie ebenfalls verdeckt vor sich hin. Dies wird noch einmal wiederholt. Der Ausspieler darf nun die Farbe bestimmen, die Trumpf sein soll. Neben der gewählten Trumpffarbe sind die Buben stets die höchsten Trümpfe, und zwar in folgender Reihenfolge:

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

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

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

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

Spielende:

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

148. Ecarté

Ein klassisches Glücksspiel mit Karten.

Spieler: Zwei aktive und beliebig viele passive Spieler

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

Ziel des Spieles:

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

Die Kartenwerte:

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

Rangfolge der Farben:

Kreuz – Pik – Herz – Karo.

Spielvorbereitung und Spielverlauf:

Vor Spielbeginn werden die vorhandenen Zählleinheiten gleichmäßig an die Spieler verteilt; außerdem wird der Höchst- und Mindesteinsatz für jeden Spieler – aktiv und passiv – festgelegt. Er wird dem Spieler ausbezahlt, der zuerst 5 Punkte erreicht. Die Augenwerte der Karten zählen beim Ecarté nicht, nur die Anzahl der Stiche wird gewertet. Zu einer Partie gehören mindestens zwei Spieler. Der Geber wird durch das Los bestimmt. Sein Gegner ist „Vorhand“. Der Geber mischt gut, Vorhand hebt ab, dann verteilt der Erstgenannte an beide Spieler einmal je 3, dann je 2, also insgesamt 5 Karten. Die 11. Karte kommt offen auf den Tisch. Sie bestimmt die Trumpffarbe des Spieles und wird beim Spiel nicht mitverwendet. Ist sie zufällig ein König, also die höchste Karte dieser Trumpffarbe, wird dem Geber ein Pluspunkt angerechnet. Die restlichen Karten kommen verdeckt als Talon auf den Tisch. Steht die Trumpfkarte fest, überprüfen die Spieler ihre Karten. Vorhand beginnt mit dem Spiel. Wenn er glaubt, mit seinem Blatt mindestens 3 Stiche machen zu können, sagt er: „Ich spiele“. Hat er keine günstigen Karten, sagt er: „Ich passe“ oder „Ich proponiere“, d.h. Vorhand beantragt, beliebig viele Handkarten, eventuell sogar das ganze Blatt, gegen ebenso viele Talonkarten zu tauschen. Der Geber kann dem Wunsch nachkommen, er kann ihn aber auch ablehnen. Der Geber wird ablehnen, wenn er selbst ausgesprochen gute Karten hat. Wenn er ablehnt, das Spiel aber nicht gewinnt, erhält er einen Strafpunkt. Ist der Geber mit dem Tausch einverstanden, legt Vorhand seine schlechten Karten verdeckt ab, d.h. er „ecartiert“ das Blatt (franz. écartier = ablegen) und bekommt dafür ebenso viele Talonkarten. Der Geber darf ebenso viele Karten austauschen wie Vorhand. Proponiert Vorhand nicht, verliert aber das Spiel, so erhält er einen Strafpunkt.

Vorhand kann so lange tauschen, bis der Geber nicht mehr einverstanden ist, oder der Talon aufgebraucht ist. Der Umtausch darf erst erfolgen, wenn die alten Karten abgelegt sind.

Die Trumpfkarten und die bereits abgelegten Karten bleiben unberührt.

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

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

Die ausgespielten Karten werden laut angesagt, um den passiven Mitspielern die Beteiligung am Spiel zu erleich-

tern. Sie dürfen auf einen der Spieler setzen, können zwar das Spielgeschehen nicht beeinflussen, sind aber an Gewinn oder Verlust beteiligt.

Sieger:

Wer mindestens 3 Stiche macht, hat gewonnen.

Abrechnung:

Auf einem Zettel werden die gemachten Punkte notiert:

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

Jeux de règle:

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

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

Renonce:

Dies ist der Fachausruck für einen Verstoß gegen die Spielregeln. Renonce wird damit bestraft, daß der betreffende Spieler seine Handkarten offen auf den Tisch legen und mit den aufgedeckten Karten weiterspielen muß. Bringt er in einem Spiel trotzdem alle 5 Stiche ein, wird ihm nur 1 Punkt – statt 2 – gutgeschrieben. Macht er 3 Stiche, wird seinem Gegner der Pluspunkt angerechnet.

Tips:

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

149. Häufeln

Ein reines Glücksspiel.

Spieler: Zwei und mehr
Material: Skatblatt, Zählleinheiten
(z.B. Eurocents, Streichhölzer, Chips o.ä.)

Ziel des Spieles:

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

Spielvorbereitung und Spielverlauf:

Zuerst werden die Zählleinheiten unter allen Spielern gleichmäßig aufgeteilt. Danach wird durch Los der erste Bankhalter bestimmt. Der Bankhalter mischt die Karten und läßt den Spieler, der rechts von ihm sitzt, so oft abheben, daß für jeden Spieler ein Kartenhäufchen auf dem Tisch liegt. Nun wählt sich jeder eines aus und zieht es zu sich heran, ohne dabei die unterste Karte anzusehen. Der Bankhalter nimmt das übriggebliebene Päckchen. Jeder Spieler legt auf oder neben seinen Kartenstapel den Wetteinsatz, der beliebig sein darf, in der Höhe aber vom Bankhalter begrenzt werden kann. Der Bankhalter selbst braucht nicht zu setzen. Nach Abschluß aller Wetten dreht der Bankhalter sein Kartenpäckchen um, nach ihm der links neben ihm sitzende Spieler. Ist die unterste Karte des Spielers niedriger als die der Bank, gewinnt der Bankhalter den Einsatz des Spielers. Ist sie höher, zahlt der Bankhalter einen Gewinn in Höhe des Einsatzes. Sind die Kartenwerte gleich, gewinnt keiner von beiden. Anschließend dreht der nächste Spieler seine Karten um und vergleicht die unterste Karte mit der aufgedeckten Karte des Bankhalters. In gleicher Weise werden auch die Wetten mit den restlichen Spielern abgewickelt. Der Bankhalter behält die Bank in der Regel für 5 Spiele, kann sie aber länger behalten, wenn er dies eine Spielrunde vorher bekanntgibt.

150. Einundfünfzig

Lustiges Kettenrechnen mit Karten.

Spieler: Zwei bis vier
Material: Skatblatt, Zählleinheiten
(z.B. Eurocents, Streichhölzer, Chips o.ä.)

Ziel des Spieles:

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

In diesem Spiel haben die Karten folgende Punktwerte:

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

Spielvorbereitung und Spielverlauf:

Zuerst werden die Zählleinheiten an alle gleichmäßig verteilt. Jeder Spieler erhält dann 5 Karten. Die restlichen Karten kommen als Stapel, mit der Rückseite nach oben, in die Tischmitte. Der Spieler links des Kartengebers beginnt. Er nimmt eine Karte auf und legt diese oder eine beliebige andere Handkarte offen neben den Kartenstapel in der Tischmitte. Dabei sagt er den Wert dieser Karte laut an. Der nächste Spieler nimmt wieder eine Karte vom verdeckten Stoß, legt diese oder eine seiner Handkarten ab, zählt den Wert

dieser Karte zum Wert der vorher abgelegten Karten und sagt die Gesamtsumme laut an. So geht es reihum weiter, bis sich der Gesamtwert des Stapels der Zahl 51 nähert. Ist der Talon (der verdeckte Kartenstapel) aufgebraucht, wird aus den Handkarten weitergespielt. Jeder Spieler, der an der Reihe ist, muß ablegen.

Spielende:

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

Ein Tip:

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

151. Mogeln

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

Spieler: Zwei und mehr
Material: Skatblatt, Zählleinheiten
(z.B. Eurocents, Streichhölzer, Chips o.ä.)

Ziel des Spieles:

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

Spielvorbereitung und Spielverlauf:

Zunächst werden die vorhandenen Zählleinheiten so an die Spieler verteilt, daß jeder gleich viele besitzt. Nun werden alle 32 Karten gemischt und einzeln und verdeckt an die Spieler ausgegeben. Bleiben zuletzt ein paar Karten übrig, die nicht mehr für alle reichen, wird dieser Rest verdeckt beiseite gelegt. Niemand darf diese Karten ansehen. Wenn jeder seine Karten aufgenommen hat und sie ein wenig nach Farben geordnet hat, beginnt das Mogeln: Der Spieler links vom Geber fängt mit dem Ablegen an. Er legt eine Karte aus der Hand auf den Tisch – mit der Rückseite nach oben, so daß niemand die Farbe erkennen kann. Gleichzeitig nennt er eine der vier Farben (Karo, Herz, Pik oder Kreuz). Nun kommt der nächste Spieler an die Reihe. Er hat dabei zwei Möglichkeiten zu spielen:

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

2. Er „glaubt“ seinem Vordermann nicht, daß dessen abgelegte Karte die Farbe hat, die dieser genannt hat. Er stoppt das Spiel durch den Ruf: „Du hast gemogelt!“ Daraufhin dreht er die von seinem Vordermann abgelegte Karte um. Stimmt die Farbe nicht mit der verkündeten Farbe überein, so muß der Vordermann – weil er gemogelt hat – alle abgelegten Karten an sich nehmen. Er beginnt dann sofort eine neue Mogelrunde, indem er eine beliebige der vier Farben nennt und dazu eine Karte ablegt. Stimmt die Farbe jedoch mit der verkündeten überein, so muß der „ungläubige“ Spieler alle abgelegten

Karten an sich nehmen und die nächste Mogelrunde eröffnen.

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

Spielende:

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

152. Schlafmütze

Hier heißt es reaktionsschnell sein.

Spieler: Drei und mehr

Material: Skatblatt, Zählheiten
(z.B. Eurocents, Streichhölzer, Chips o.ä.)

Ziel des Spieles:

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

Spielvorbereitung und Spielverlauf:

Zuerst werden aus dem Paket der 32 Skatkarten so viele Quartette herausgesucht, wie Spieler vorhanden sind. Spielt man beispielsweise zu dritt, so benötigt man nur 3 Quartette – etwa 4 Könige, 4 Damen und 4 Buben. Zu viert braucht man 4 Quartette usw.

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

Nun bekommt jeder Spieler 4 Karten, die reihum einzeln und verdeckt ausgeteilt werden. In die Tischmitte werden nun Zählheiten gelegt, und zwar eine Einheit weniger als Spieler mitspielen. Jeder Spieler wird zuerst feststellen, ob er schon zwei oder gar drei Karten von gleichem Wert bekommen hat. Dann muß er sich entscheiden, welche Karte er als erste ablegen wird. Da alle Spieler gleichzeitig jeweils eine Karte ablegen müssen, gibt einer das Kommando. Er ruft: „Alle hopp!“. Sofort muß jeder seine Karte zu seinem rechten Nachbarn verdeckt schieben. Es ist wichtig, daß jeder seine „Ablegekarte“ nur nach rechts schiebt. Nun folgt das Kommando: „Alle auf!“. Jeder nimmt jetzt die Karte auf, die ihm zugeschoben wurde.

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

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

153. Alle Acht

Auf die richtige Farbe kommt es an!

Spieler: Drei oder vier

Material: Skatblatt und für jeden Spieler die gleiche Anzahl Zählheiten
(z.B. Eurocents, Streichhölzer, Chips o.ä.)

Ziel des Spieles:

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

Spielvorbereitung und Spielverlauf:

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

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

Der Spieler, der links neben dem Kartengeber sitzt, darf das Spiel beginnen. Er schiebt eine beliebige Karte zu seinem Nachbarn. Die Karte, die ein Spieler von seinem „Müllhaufen“ verdeckt weiterschiebt, kann völlig beliebig sein. So wird reihum gespielt, bis einer alle 8 Karten einer Farbe beisammen hat. Er ruft sofort: „Alle Acht!“ und legt seine Karten zum Beweis offen auf den Tisch. Er hat gewonnen und erhält von den anderen Spielern so viele Zählheiten, wie jeder einzelne Karten hat, die nicht zu seiner Sammelfarbe passen.

Spielende:

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

154. Spitz pass auf!

Wer reagiert am schnellsten?

Spieler: Zwei, vier oder sechs

Material: Skatblatt, Zählheiten
(z.B. Eurocents, Streichhölzer, Chips o.ä.)

Ziel des Spieles:

Durch schnelles Reagieren die meisten Karten gewinnen!

Spielvorbereitung und Spielverlauf:

Zuerst werden die Zählheiten gleichmäßig unter den Mitspielern aufgeteilt. Die Karten werden gemischt und einzeln ausgegeben. Jeder Spieler legt seine Karten verdeckt vor sich auf den Tisch. Die oberste Karte decken alle gleichzeitig auf, wenn der Kartengeber ruft: „Spitz paß auf!“. Gleichzeitig muß jeder die aufgedeckten Karten der Spielrunde überblicken. Hat nämlich ein weiterer Spieler eine ranggleiche Karte aufgedeckt, muß der Spieler, der dies zuerst entdeckt, seine Hand darauflegen und diese Karte an sich nehmen. Die gewonnenen Karten werden getrennt von den Spielkarten aufbewahrt.

Die aufgedeckten Karten werden wieder umgedreht, der Spielleiter ruft wieder: „Spitz pass auf!“, die nächste Karte

wird aufgedeckt usw., bis am Schluß keine gleichrangigen Karten mehr zusammenpassen. Damit ist das erste Spiel beendet.
Gewinner ist, wer die meisten Karten bekommen hat. Dieser Spieler erhält von den anderen Spielern Zählheiten im Wert ihrer übriggebliebenen, verdeckten Karten.

Die Kartenwerte:

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

Spielende:

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

155. Bettelmann

Auf's Glück kommt es an!

Spieler: Zwei
Material: Skatkarten

Ziel des Spieles:

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

Spielvorbereitung und Spielverlauf:

Die 32 Karten werden gut gemischt und einzeln ausgelegt. Jeder der beiden Spieler bekommt 16 Karten, die verdeckt bleiben müssen. Jeder legt seine Karten als ordentliches Päckchen gestapelt vor sich auf den Tisch, immer noch mit der Rückseite nach oben. Nun dreht jeder die oberste Karte seines Stapels um und legt sie in die Tischmitte. Die höhere Karte sticht.

Die Rangfolge der Karten:

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

Spielende:

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

156. Hindernislauf

Wer erreicht als erster das Ziel?

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

Ziel des Spieles:

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

Spielvorbereitung und Spielverlauf:

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

Die Karten haben folgende Punktwerte:

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

Die Damen spielen beim Hindernislauf die Rolle des „Jokers“. Mit ihnen kann die Gesamtsumme der auf dem Tisch liegenden, offenen Karten entweder um drei Punkte erhöht oder vermindert werden – je nachdem, wie es für den Spieler vorteilhafter ist. Die anderen Karten können die Gesamtsumme nur erhöhen.

Der Spieler links neben dem Geber beginnt, indem er eine Karte offen ablegt und ihren Wert ansagt. Liegen schon Karten auf dem Tisch, zählt er den Punktwert seiner Karte einfach dazu. Reihum legt jeder Mitspieler eine Karte dazu und zählt die Punkte zusammen.

Aber es gibt **sieben Hindernisse**, die möglichst fehlerfrei oder sogar mit Gewinn überwunden werden müssen:

55, 66, 77, 88, 99, 100 und 111.

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

Beispiel:

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

Spielende:

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

157. Skat

Spieler: Drei
Material: 32 Skat-Karten

Kartenwerte:

Kartenwerte in jeder Farbe sind:

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

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

Ziel des Spieles:

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

Das Spiel:

1. Das Geben:

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

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

2. Das Reizen:

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

A. Vom Grundwert:

Kreuz= 12	Herz = 10
Pik = 11	Karo = 9

Grand (Großspiel) = 24

Grand ouvert = 36

Die Nullspiele haben unveränderliche Spielwerte:

Null = 23

Null Handspiel = 35

Null ouvert = 46

Null ouvert Hand = 59

B. Vom Vorhandensein oder Fehlen der vier Buben:

Sie können eine Verstärkung durch die Karten der Farbe bekommen, die zur Trumpf-Farbe erklärt worden ist.

Die 4 Buben mit den 7 Farbkarten ergeben insgesamt 11 Trümpfe.

C. Von den Gewinnstufen:

Beispiel:

Hat ein Spieler in seinem Blatt alle 4 Buben, die höchsten Trümpfe, so sagt man, er spielt „mit viere“, besitzt er keinen einzigen, so spielt er „ohne viere“. Hat er die beiden höchsten Buben (= Kreuz- und Pikbuben), so spielt er „mit zweien“, hat er aber den Herz- und Karobuben, so spielt er „ohne zwei“.

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

Beispiel:

Mit viere, gespielt 5, ohne vier, gespielt 5.

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

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

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

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

Bei Kreuz:

„Mit zwei, gespielt 3“ = 3×12 = Spielwert 36

Bei Pik als Trumpffarbe:

„Mit zwei, gespielt 3“ = 3×11 = Spielwert 33

Bei Herz = 30, bei Karo = 27

Das Reizen beginnt immer mit dem niedrigsten Spielwert:

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

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

Tip:

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

Vorhand wird von Mittelhand gereizt, bis dieser „paßt“. Dann reizt Hinterhand den Spieler, der beim Reizen übriggeblieben ist. Jeder Spieler kann durch ein höheres Gebot überboten werden. Bei zwei gleichwertigen Spielen hat der Erstbietende das Vorrecht.

Alleinspieler wird, wer ein Spiel mit dem höchsten Zählwert ansagt. Er erklärt, ob er ein Handspiel oder ein Guckspiel machen will.

Handspiele:

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

Es gibt folgende 7 Gewinnstufen:

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

Das Ansagen von Schneider und Schwarz ist nur bei Handspielen möglich. Die Ansage muß vor Spielbeginn gemacht werden. „Schneider“ ist eine Partei, die nur 30 oder weniger Augen in ihren Stichen erreicht.

Man ist „aus dem Schneider“, wenn man mehr als 30 Augen hat. „Schwarz“ ist eine Partei, wenn sie keinen einzigen Stich macht.

Macht der Alleinspieler keinen Stich, so zählt auch der Skat nicht mit. Bei der Berechnung gilt immer die tatsächlich erreichte Gewinnstufe, nicht die angesagte. Die Ansage von „Schneider“ und „Schwarz“ wird nur berücksichtigt, wenn sie vor Spielbeginn gemacht wurde.

Guckspiel:

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

Es gibt 3 Gewinnstufen:

1. Spiel einfach gewonnen (oder verloren)
 2. Spiel mit Schneider gewonnen (oder verloren)
 3. Spiel mit Schwarz gewonnen (oder verloren)
- Einfach gewonnen ist das Spiel, wenn der Alleinspieler 61 Augen oder mehr erzielt hat.

Neben Hand- und Guckspiel gibt es noch drei weitere Spielmöglichkeiten:

Farbspiel – Grandspiel – Nullspiel.

Farbspiel:

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

Grandspiel:

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

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

Nullspiel:

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

Kartenrangordnung: As, König, Dame, Bube, Zehn, Neun, Acht, Sieben. Die Punktwertung:

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

Wertpunkte:

Null = 23 Null ouvert = 46

Null Hand = 35 Null ouvert Hand = 59

(ouvert = französisch „offen“)

Es besteht Farbzwang. Wer nicht bedienen kann, spielt eine beliebige Karte aus oder trumpt. Wird Trumpf ausgespielt, muß Trumpf bedient werden. Sonst besteht kein Trumpfzwang.

Der Alleinspieler zählt am Ende die Werte der gewonnenen Stiche zusammen. Er muß mindestens 61 Augen haben. Hat er mehr als 90 Augen, sind die Gegner „Schneider“. Hat der Alleinspieler „Schneider“ angesagt, muß er auch 90 Augen erreichen, wenn er gewinnen will. Dasselbe gilt für „Schwarz“. Der angesagte Wert muß in jedem Fall erreicht werden.

Bei offenen Spielen (Grand ouvert, Null ouvert und den offenen Farb-Handspielen) muß der Alleinspieler seine 10 Karten auflegen, bevor Vorhand das erste Blatt ausgespielt hat. Bei Grand ouvert und allen Handspielen muß der Alleinspieler alle 10 Stiche machen.

Wenn feststeht, welches Spiel gemacht wird, spielt Vorhand eine beliebige Karte aus. Die anderen bedienen. Es besteht Farbzwang. Den Stich macht derjenige Spieler, der die Karte mit dem höchsten Farb- oder Trumpfwert ausgespielt hat. Er legt den Stich verdeckt vor sich auf den Tisch und spielt zum nächsten Stich aus. Nach 10 Spielen muß der Alleinspieler feststellen, ob er die angesagte Augenzahl erreicht hat.

Tipps:

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

Grundregeln:

1. Die Karten müssen so gegeben werden, daß sie von niemandem eingesehen werden können.

2. In die Karten anderer Spieler darf nicht eingesehen werden; die Spieler einer Partei dürfen sich nicht durch Worte oder Mimik beim Spiel verständigen.

3. Die eingebrachten Stiche dürfen während des Spiels nicht eingesehen und nachgezählt werden.

4. Die Karten müssen sofort nachgezählt werden. Spätere Reklamationen werden nicht berücksichtigt.

5. Eine ausgespielte Karte darf nicht zurückgenommen werden.

6. Wird der Skat von einem Spieler aufgedeckt, so geht das Spiel für seine Partei verloren.

7. Erklärungen, die beim Reizen und Passen gemacht wurden, können nicht widerrufen werden.

Sieger:

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

Abrechnung:

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

158. Deutscher Schafkopf

Spieler: Vier

Material: 32 Karten

Kartenwerte:

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

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

Ziel des Spieles:

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

Spielvorbereitung und Spielverlauf:

Für eine Spielrunde werden jeweils 2 Parteien durch das Los bestimmt. Alle Teilnehmer ziehen vom verdeckt aufgefächerten Kartenpack eine Karte. Die Besitzer der höchsten spielen gegen die Inhaber der niedrigsten Karten. Jeder Spieler bekommt 2 x 4 = 8 Karten. Dann prüft jeder

Teilnehmer, ob er aufgrund seiner Handkarten mindestens fünf Trümpfe ansagen kann. Das ist möglich, wenn er zusammen mit mindestens einem Buben und einer beliebigen Farbe, die zur Trumpffarbe bestimmt werden könnte, fünf Trümpfe besitzt, z.B. Pik-Bube, Herz-Bube, Karo-König, Karo-Dame, Karo-Acht. Beginnend bei Vorhand melden die Spieler reihum die Trumpfzahlen. Jeder Spieler, der mindestens fünf Trümpfe besitzt, sagt: „Ich melde 5 Trümpfe“. Die Farbe wird nicht angesagt. Wer die höchste Trumpfzahl meldet, bestimmt die Trumpffarbe und beginnt das Spiel. Sagen zwei Spieler eine gleich hohe Trumpfzahl an, entscheidet die höhere Augenzahl der angesagten Trümpfe. Erreicht keiner der vier Spieler fünf Trumpfkarten, bestimmt der Besitzer des Kreuz-Buben, der die höchste Trumpfkarte darstellt, die Trumpffarbe. Dieses Spiel ist ein sogenanntes „Zwangsspiel“ und wird anders berechnet. Der Besitzer der Trumpfkarte spielt als erster aus. Es herrscht Farb- und Stichzwang. Es muß Farbe bedient oder getrumpft werden. Wer beides nicht kann, darf beliebig abwerfen.

Abrechnung:

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

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

Ende des Spieles:

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

159. Wendischer Schafkopf

Spieler: Vier

Material: 32 Skatkarten

Kartenwerte:

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

Trümpfe:

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

Ziel des Spieles:

Zwei Spieler, die über ihre Partnerschaft erst im Laufe des Spiels erfahren, müssen zusammen mindestens 61 Augen in ihren Stichen erreichen. Es gibt 14 Trumpf-

karten, die über den 18 Farbkarten stehen. Die beiden höchsten Trümpfe, Kreuz-Dame und Pik-Dame werden die beiden „Alten“ genannt. Die Besitzer der beiden „Alten“ spielen als Partner gegen die beiden anderen Spieler.

Spielvorbereitung und Spielverlauf:

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

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

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

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

- Er sucht sich den Besitzer der zweiten „Alten“, seinen Partner selbst. Das geht so vor sich: Er begutachtet seine Karten und erklärt beispielsweise „Das Pik-As geht mit“ oder „Ich nehme das Kreuz-As mit“. Das bedeutet: Der Besitzer der aufgerufenen Karte soll sein Partner sein. Dieser muß die gewünschte Karte so schnell wie möglich ausspielen, und die Partnerschaft ist damit besiegelt. Er kann aber auch sagen: „Der erste fremde Stich geht mit“. Der Spieler, dem der erste Stich zufällt, wird in diesem Fall sein Partner.
- Der Besitzer der beiden „Alten“ spielt ein Solo gegen die übrigen Spieler und verzichtet auf eine Partnerschaft.

Tip:

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

Es gibt drei verschiedene Solospiele:

- 1. Das stille Solo**
- 2. Das Lust-Solo**
- 3. Das Muß-Solo**

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

1. Das stille Solo:

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

2. Das Lust-Solo:

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

3. Das Muß-Solo:

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

Tipps:

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

Abrechnung:

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

Ende des Spieles:

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

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

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

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

160. Wendischer Schafkopf zu zweit

Spieler: Zwei

Material: 32 Skatkarten

Spielvorbereitung und Spielverlauf:

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

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

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

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

Abrechnung:

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

161. Patience Nr. 8

Spieler: Einer

Material: 32 Skatkarten

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

162. Skat „Camerun“

Spieler: Drei und mehr

Material: Skatblatt

Zunächst wird ausgelost, welcher Spieler Bankhalter ist. Jeder Spieler erhält 3 Karten und legt diese offen vor sich hin. Nun beginnt der Bankhalter, die Karten des Talons nacheinander aufzudecken. Hat ein Spieler den gleichen Kartenwert wie die aufgedeckte Karte, so zahlt er einen vereinbarten Wert an den Bankhalter. Muß er ein zweites Mal zahlen, zahlt er doppelt so viel, beim dritten Mal das Dreifache. Ist ein Dreifachsatz gezahlt worden, kehrt sich das Spiel um: Jetzt muß der Bankhalter jeweils den Einsatz, das erste Mal doppelt, das zweite Mal dreifach und dann vierfach zurückerzahlen. 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.

163. Dreiblatt

Spieler: Zwei bis fünf

Material: Skatblatt

Jeder Spieler erhält drei Karten und muß einen Einsatz, der durch 3 teilbar sein muß, einzahlen. Die oberste Karte des Talons wird umgedreht und bestimmt die 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 Potts, hat ein Spieler keinen Stich gemacht, zahlt er 3 Einheiten ein.

Eine Menge toller Kartentricks!

Spielen Sie den Karten-Magier!

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

164. Wie heißt die Karte?

Ein tolles Kartenkunststück.

Spieler: Zwei und mehr

Material: Skatblatt (32 Karten)

Vorbereitung und Vorführung:

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

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

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

Und führen Sie das Kunststück nicht zu oft vor!

165. Auf den Kopf gestellt

Spieler: Zwei und mehr

Material: Skatblatt (32 Karten)

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

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

166. Der Duft, der sie begleitet

Spieler: Drei und mehr

Material: Skatblatt (32 Karten)

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

167. Unter einer Decke

Spieler: Drei und mehr

Material: Skatblatt (32 Karten)

Auch für dieses Kartenkunststück brauchen Sie einen Eingeweihnten. Sie mischen ein Skatblatt und schieben die Karten auf dem Tisch auseinander. Die Bildseiten weisen nach unten. Dann decken Sie ein Tuch über die Karten, bitten einen Zuschauer, eine Karte hervorzuziehen, sie sich einzuprägen und wieder zurückzulegen. Ihr Assistent wird sich melden und die Sache übernehmen, nur wird er die Karte umgedreht zurücklegen, also mit der Bildseite nach oben. Sie wenden sich natürlich dezent ab.

Nun sammeln Sie die Karten unter der Decke zusammen, erkennen dabei die gezogene Karte und drehen sie blitzschnell wieder um. Vor aller Augen blättern Sie jetzt das Kartenspiel von vorn bis hinten durch – das erhöht die Spannung – und zeigen schließlich die richtige Karte.

168. Das Dreikönigstreffen

Spieler: Drei und mehr

Material: Skatblatt (32 Karten)

Aus einem Kartenspiel suchen Sie vier Könige heraus. Einen König legen Sie unbemerkt als oberste Karte auf den Stapel. Die drei anderen Könige geben Sie einem Zuschauer. Den Kartenstapel heben Sie so ab, daß 3 Packen nebeneinander auf dem Tisch liegen. Sie müssen sich nur merken, auf welchem Packen der König liegt. Jetzt bitten Sie den Zuschauer, einen König auf den ersten Packen (den mit dem König) zu legen. Den zweiten König möge er unter den mittleren Packen schieben. Den dritten König darf er nach Belieben in den dritten Packen einordnen.

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

169. Karten-Magie

Spieler: Drei und mehr

Material: Skatblatt (32 Karten)

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

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

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

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

170. Hexen mit Karten

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

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

171. Pärchen raten

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

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

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

Sie haben bereits gemerkt, daß jeder Buchstabe in dem Zauberspruch zweimal vorkommt. Darin liegt das Geheimnis dieses Kartenkunststücks. Sie legen also die beiden ersten Karten auf den Platz von M, die beiden nächsten Karten auf den Platz von U usw., bis alle 20 Karten paarweise ausgelegt sind. Jetzt fragen Sie Ihre Zuschauer der Reihe nach, in welcher Reihe bzw. in welchen Reihen die beiden gemerkten Karten liegen, und können schon diese Karten nennen. Sagt der Zuschauer zum Beispiel, seine beiden Karten liegen in der zweiten und dritten Reihe, so nennen Sie die Karten, die auf dem Platz von E liegen.

172. Wenn zwei dasselbe tun

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

Aus einem Skatblatt nehmen Sie unbemerkt 4 Karten heraus: eine Kreuz-, eine Pik-, eine Herz- und eine Karokarte. Auf den Kartenwert kommt es bei diesem Kunststück nicht an, wohl aber auf die Farbe. Sie lassen die achtundzwanzig Karten gut mischen und legen sie in der Farbe wechselnd offen aus: eine Kreuz-, eine Pik-, eine Herz- und eine Karokarte. Auf diese 4 Karten legen Sie 4 weitere, diesmal aber mit Karo beginnend. Sie machen so weiter, bis alle 28 Karten ausgelegt sind – und zwar immer mit der Farbe der zuletzt aufgelegten Karte beginnend.

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

Bitten Sie jetzt einen Zuschauer, die Karten genauso auszulegen, wie Sie es taten. Heimlich fügen Sie die 4 vorher herausgenommenen Karten wieder hinzu. Der Zuschauer legt die Karten wie Sie aus, er nimmt die einzelnen Stapel wie vorhin wieder zusammen. Großzügig verzichten Sie auf das Abheben (wird diesmal abgehoben, gelingt der Trick nicht!) und lassen den Zuschauer erneut auflegen. Wieder werden sich in jeder Reihe Karten von gleicher Farbe einfinden. Doch bevor die 9 Karte fällt, rufen Sie: „Falsch!“ Diese Karte wird farblich aus der Reihe tanzen. Die folgenden Karten stimmen wieder. Aber auch vor der 17. und der 25. Karte werden Sie „Falsch!“ rufen und damit eine falsche Karte ankündigen. Denn mit 28 Karten geht die Sache auf, nicht aber mit 32. Warum das so ist, können Sie leicht sehen, wenn Sie die 32 Karten in Viererreihen offen auslegen.

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

173. In fremder Umgebung

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

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

Während dies geschieht, legen Sie die beiden Stapel zusammen und heben erneut ab. Doch wieder halten Sie die Stapel sorgsam getrennt, so daß nach dem vermeintlichen Abheben die Stapel lediglich vertauscht auf dem Tisch liegen, der linke Stapel rechts, der rechte links. Nun wird vom Zuschauer die gezogene Karte wieder zurückgesteckt. Sie nehmen die Stapel zusammen, sehen

sie durch und können sofort sagen, welche Karte Ihr Zuschauer gezogen hatte. Diese Karte befindet sich nämlich in fremder Umgebung: Vielleicht eine Dame im Pack der Achter, Zehner, Buben und Könige oder eine Zehn im Pack der Siebener, Neuner, Damen und Asse.

174. Die bösen Buben

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

Eines der beliebtesten, aber auch bekanntesten Kartenkunststücke. Aus einem Kartenspiel suchen Sie 4 Buben heraus und zeigen sie den Zuschauern. Zuvor aber stecken Sie heimlich hinter den zweitletzten Buben drei beliebige Karten. Das Vorzeigen muß schnell erfolgen. Anschließend legen Sie die 4 (in Wirklichkeit 7) Karten mit der Bildseite nach unten auf den Stapel. Nun erzählen Sie die schaurig-schöne Geschichte von den 4 Buben, die nachts in ein Warenhaus einbrechen. Der erste Bube steht Schmiere. Sie heben die oberste Karte ab und legen sie offen auf den Tisch. Sie erzählen weiter: Der zweite Bube geht ins Untergeschoß, um Schmuck zu stehlen. Sie stecken nun die oberste Karte (es ist eine eingeschmuggelte) in den unteren Teil des Stapels, ohne sie Ihren Zuschauern zu zeigen. Der dritte Bube geht ins Mittलगeschoß, um Pelze zu stehlen. Sie stecken die nächste Karte in den mittleren Teil des Stapels. Der vierte Bube dringt ins Obergeschoß ein, um den Geldschrank zu knacken. Sie stecken die nächste Karte in den oberen Teil des Stapels. Plötzlich gibt der Schmieresteher Alarm. Die 3 Buben rennen auf die Straße. Sie legen die drei obersten Karten offen neben den Schmieresteher: Alle 4 Buben sind wieder beieinander. Der Applaus ist Ihnen sicher...

175. Die magischen Asse

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

Vor dem Kunststück bereiten Sie das Blatt vor: Suchen Sie die 4 Asse heraus, legen Sie sie auf das Kartenpaket und geben auf die Asse noch 9 andere Karten. Sie bitten einen Ihrer Zuschauer, das Kartenpaket so abzuheben, daß 4 Päckchen zu je 8 Karten entstehen. Dabei merken Sie sich genau, in welchem Päckchen die Asse liegen. Jetzt bitten Sie den Zuschauer, auf eines der Päckchen zu tippen. Die oberste Karte dieses Packens möge er unter ein anderes Päckchen legen oder zwischen die Karten eines Päckchens schieben. Dann soll Ihr Zuschauer nochmals tippen und immer weiter, bis alle Asse auf den 4 Päckchen liegen. Sie murmeln einen Zauberspruch und drehen die obersten Karten der 4 Päckchen um: et voilà, da liegen die Asse. Damit das Kunststück klappt, müssen Sie folgendes beachten: Tippt der Zuschauer auf das Päckchen mit den Assen, kann er die oberste Karte (sie ist noch kein As) in eines der anderen 3 Päckchen stecken. Tippt er auf ein anderes Päckchen, soll er die oberste Karte unter das As-Päckchen schieben, bei den anderen nach unten oder mitten hinein. Tippt er ein zweites Mal auf das As-Päckchen, soll er die oberste Karte (dieses Mal ist es ein As) auf eines der 3 anderen Päckchen legen. So geht es hin und her, bis 4 Asse schön verteilt sind. Sie müssen sich allerdings etwas konzentrieren, damit Sie wissen, wo sich jeweils die Asse befinden. Am besten üben Sie das Kartenkunststück vorher einige Male.

176. Welche Karte fehlt?

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

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

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

Wenn zum Beispiel die Karten Neun, Sieben, König, Bube, As, Zehn, Sieben, Dame usw. fallen, zählen Sie: $9 + 7 = 6$ (statt 16) $+ 4 = 0$ (statt 10) $+ 2 = 2 + 1 = 3 + 0 = 3 + 7 = 0$ (statt 10) $+ 3 = 3$ usw. Zur Endsumme zählen Sie 4 hinzu und ziehen das Ergebnis von 10 ab. Beträgt die Endsumme z. B. 5, dann rechnen Sie: $5 + 4 = 9$; $10 - 9 = 1$; die gesuchte Karte ist also ein As. Beträgt die Endsumme 8, dann rechnen Sie: $8 + 4 = 2$ (statt 12); $10 - 2 = 8$; die gesuchte Karte ist eine Acht. Beim zweiten Durchsehen brauchen Sie nur noch auf die Farbe der gesuchten Karte zu achten, also welches As oder welche Acht z.B. fehlt. Das Zusammenzählen muß flott vonstatten gehen, daher sollten Sie etwas üben.

177. Die geheimnisvolle Sieben

Spieler: Drei und mehr
Material: Skatblatt (32 Karten), 1 Augenzwürfel

Mit diesem Kartentrick können Sie sich als Hellseher präsentieren. Sie bitten einen Zuschauer, aus einem Kartenspiel eine Karte zu ziehen, sich diese zu merken und die Karte auch den anderen Zuschauern zu zeigen. Während das geschieht, bilden Sie 3 Päckchen, die Sie nebeneinander mit der Rückseite nach oben auf den Tisch legen. Dabei muß das Päckchen, welches ganz rechts liegt, aus 6 Karten bestehen. Dieses 6er-Päckchen nehmen Sie dann in Ihre rechte Hand. Nun fordern Sie die Mitspieler auf, die gezogene Karte auf eines der beiden anderen Päckchen zu legen. Sie selbst legen Ihren 6er-Pack oben auf das entsprechende Päckchen. Diese beiden Packs legen Sie schließlich auf den dritten Pack. Ein Spieler darf nun würfeln. Die geworfene Zahl wird mit der Augenzahl auf der gegenüberliegenden Seite des Würfels addiert, was immer „7“ ergibt. Sie zählen jetzt 7 Karten vom Kartenstapel ab – und die 7. Karte ist die gesuchte...

178. Ich erkenne die Karte!

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

Bei diesem Kartentrick können Sie den Zuschauern beweisen, daß Sie aus einem gut gemischten Kartenblatt

eine beliebige Karte erkennen können.

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

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

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

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

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

179. Der Trick mit dem Klebstoff

Spieler: Drei oder mehr

Material: Skatblatt (32 Karten), Fixogum-Klebstoff

Bevor Sie diesen Trick vorführen, müssen Sie zuerst eine der Karten präparieren. Sie besorgen sich in einem Schreibwarengeschäft eine Tube Fixogum, bzw. Rubber-Cement. Das ist ein Klebstoff, der nach Gebrauch wieder von der Karte abgerubbelt werden kann. Mit diesem Klebstoff kleben Sie zwei Karten exakt übereinander – und zwar den Rücken der einen Karte auf die Bildseite der anderen. Sie haben dann eine „Doppel-Karte“.

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

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

180. Der Karten-Salto

Spieler: Drei und mehr

Material: Skatblatt (32 Karten)

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

liegt nun immer noch an oberster Position.

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

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

181. Die Verwandlung der Karte

Spieler: Drei und mehr

Material: Skatblatt (32 Karten)

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

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

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

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

182. Die Ladendiebe

Spieler: Drei und mehr

Material: Skatblatt (32 Karten)

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

Und so müssen Sie vorgehen:

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

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

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

Sie müssen jetzt nur noch das Kartenspiel auffächern,

und alle Zuschauer werden erstaunt sein, daß der „Detektiv“ und die 3 „Ladendiebe“ wieder zusammen sind.

183. Ungerade oder gerade?

Spieler: Drei und mehr

Material: Skatblatt, ein wenig Fixogum-Klebstoff

Mit diesem Trick können Sie behaupten, daß Sie in der Lage sind, einen Zuschauer so zu beeinflussen, daß er das macht, was Sie sich denken. Konkret heißt das, daß ein Zuschauer „Gerade“ oder „Ungerade“ sagen kann, und Sie in jedem Fall die genannte Anzahl von Karten in der Hand hätten. Und so gehen Sie vor: Vor dem Trick zählen Sie insgesamt 15 Karten ab. Zwei davon kleben Sie mit ein paar Tropfen Fixogum (Rubber-Cement, ein Klebstoff, der nicht festklebt, jedoch haftet) zusammen; und zwar die Bildfläche der einen Karte auf den Rücken der anderen Karte. Es entsteht eine Doppelkarte. Diese legen Sie oben auf den 15er-Stapel. Nun bitten Sie einen Zuschauer, entweder „Gerade“ oder „Ungerade“ zu sagen.

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

Die Doppelkarte wird als eine Karte gezählt.

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

184. Die Karte an der richtige Stelle

Spieler: Drei und mehr

Material: Skatblatt (32 Karten)

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

Und so gehen Sie vor:

Wichtig ist zunächst, daß Sie für diesen Trick eine Jacke o.ä. tragen, die eine Tasche besitzt, in die Sie Ihre Hand mit dem Kartenspiel stecken können. Sie treten dann vor Ihre Zuschauer mit dem Kartenpack in der Hand, wobei Sie sich zuvor bereits die unterste Karte gut eingepreßt haben. Sie zeigen jetzt den Zuschauern die unterste Karte mit der Bitte, sie sich zu merken. Dann mischen Sie „falsch“ und heben „falsch“ ab, d.h. Sie legen den abgehobenen Pack wieder an die ursprüngliche Stelle zurück, so daß die Ihnen bekannte Karte nach wie vor unten ist. Nun stecken Sie den Kartenpack in Ihre Tasche. Sie bitten jetzt die Zuschauer, eine Zahl zwischen 5 und 12 zu nennen, denn Sie würden die gesuchte Karte genau als die soundsovielte aus Ihrer Tasche ziehen. Wenn dann z.B. die Zahl „8“ genannt wird, ziehen Sie der Reihe nach vom Kartenpack 7 Karten ab – und zwar von oben! Als 8. Karte aber nehmen Sie die unterste Karte. Große Verwunderung – denn es ist die gesuchte Karte...

185. Blind sehen

Spieler: Drei und mehr

Material: Skatblatt, ein Tuch zum Verbinden der Augen

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

Karten benennen. So gehen Sie vor:

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

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

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

186. Der geheimnisvolle Wind

Spieler: Drei und mehr

Material: 1 Skatkarte, 1 Geldmünze

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

Sie legen zunächst das Geldstück auf eine glatte Unterlage und bedecken es mit der Skatkarte. Dann fragen Sie Ihre Zuschauer, ob sie in der Lage wären, die Münze freizulegen, ohne die Karte zu berühren. Ihre Zuschauer werden vor einem Rätsel stehen, sie werden das nicht zustandebringen. Dann treten Sie mit geheimnisvollem Gesicht auf. Sie blasen von oben aus einer Entfernung von etwa 25 Zentimetern etwas schräg an den Rand der Karte. Durch den entstehenden Winddruck wird die Karte von der Münze gehweht. Die Geldmünze ist freigelegt. Der Applaus ist Ihnen sicher...

187. Das Geldstück ins Glas!

Spieler: Drei und mehr

Material: 1 Skatkarte, 1 Glas, 1 Geldstück

Sie nehmen ein Trinkglas, legen oben drauf die Skatkarte und auf die Karte das Geldstück. Die Münze muß ungefähr über der Mitte des Glases liegen.

Nun bitten Sie einen Zuschauer zu sich und stellen ihm folgende Aufgabe: Er solle die Münze ins Glas bringen, ohne jedoch die Karte zu kippen oder anzuheben.

Sie können beruhigt zuschauen, er wird das nicht fertigbringen. Dann treten Sie auf den Plan:

Sie bringen die Karte und das Geldstück zuerst wieder in die Ausgangsposition. Dann schnippen Sie die Karte mit dem Zeigefinger schnell zur Seite. Durch die Trägheit der Masse wird die Münze nicht weggeschleudert, sondern fällt in das Glas.

Diesen Trick vorher etwas üben!

Einige tolle Schreibspiele ...

188. Stadt, Land, Fluß...

Ein sehr bekanntes Schreibspiel.

Spieler: Zwei und mehr

Material: Papier und Bleistift für jeden Spieler

Spielvorbereitung und Spielverlauf:

Zunächst macht jeder Spieler auf seinem Blatt, das er am besten im Querformat nimmt, insgesamt 9 Spalten. Jede Spalte steht für eine Kategorie und bekommt die entsprechende Überschrift. Folgende 9 Überschriften schreibt jeder Spieler an den Kopf der Spalten: Stadt, Land, Fluß, Berg, Pflanze, Tier, Beruf, Speise und Vorname.

Dann buchstabiert ein Spieler still das ABC. Ein anderer Spieler ruft nach kurzer Zeit: „Stop!“ Der Buchstabe, den der Spieler in diesem Augenblick gedacht hat, wird nun laut genannt. Jeder Spieler hat ab diesem Moment die Aufgabe, einen Begriff für jede Kategorie zu finden, der mit dem genannten Buchstaben beginnt.

Ein Beispiel:

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

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

Spielende:

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

189. Gefüllte Kalbsbrust

Ein sehr beliebtes Schreibspiel.

Spieler: Zwei und mehr

Material: Papier und Bleistift für jeden Spieler

Spielvorbereitung und Spielverlauf:

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

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

T	L
A	E
D	D
E	A
L	T

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

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

Nun kommt die Wertung:

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

Spielende:

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

190. Wörter finden

Ein Schreibspiel für Schnelldenker.

Spieler: Zwei und mehr

Material: Papier und Bleistift für jeden Spieler

Spielvorbereitung und Spielverlauf:

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

Ein Spieler nimmt dann die Zeit, denn in den nächsten 3 (oder 4,5) Minuten müssen alle Spieler aus den Buchstaben des Grundwortes neue Wörter bilden – je mehr, desto besser. Es dürfen alle Wortarten verwendet werden, jedoch keine geografischen Bezeichnungen, Abkürzungen, Namen, Eigennamen oder Fremdwörter. Die neu gebildeten Wörter können jederzeit kürzer als das Grundwort sein, jedoch darf kein Buchstabe in einem neuen Wort häufiger vorkommen als im Grundwort selbst. Welche neuen Wörter könnte man aus unserem Beispielwort bilden?

EKEL, ER, KLEID, KINN, RINDE, EI, LEID, LIED, DER usw. Hier kommt es auf Schnelligkeit an, denn je mehr Wörter ein Spieler findet, desto besser.

Auswertung:

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

Spielende:

Wer nach dem Addieren die höchste Punktzahl erreicht, gewinnt das Spiel.

Aber schon wird ein neues Wort präsentiert...

191. Lange Rede – kurzer Sinn!

Das Sprichwörter-Spiel.

Spieler: Zwei und mehr

Material: Papier und Bleistift für jeden Spieler

Das Wesentliche eines Sprichwortes besteht darin, daß ein komplizierter Sachverhalt in kurze Worte gepackt wird, so daß man sofort weiß, was gemeint ist.

Bei diesem Spiel ist es exakt umgekehrt.

Jeder Spieler überlegt sich zunächst ein bekanntes Sprichwort, sagt es jedoch nicht laut.

Dann versucht jeder Spieler, sein Sprichwort so umständlich wie möglich auszudrücken: Der ursprünglich knappe Sachverhalt soll wortreich dargestellt werden.

Hier ein Beispiel:

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

Ursprünglich hieß das:

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

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

192. Schiffe versenken

Ein seit Generationen bekanntes Zweipersonen-Spiel.

Spieler: Zwei

Material: kariertes Papier und 2 Bleistifte

Spielvorbereitung und Spielverlauf:

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

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

Die Abbildung zeigt die Spielvorbereitung für einen Spieler, wobei die Anordnung der Schiffe willkürlich

gewählt ist.

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

Spielende:

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

Hier die Abbildung für die beiden Quadrate:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
										A
										B
										C
										D
										E
										F
										G
										H
										I
										J

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
										A
										B
										C
										D
										E
										F
										G
										H
										I
										J

193. Die unmöglichen Wesen

Ein lustiges Schreib- und Zeichenspiel.

Spieler: Zwei und mehr

Material: Für jeden Spieler Papier und Stift

Bei diesem Spiel geht es weniger um das Gewinnen, sondern um den Spaß.

Jeder Spieler bekommt ein Blatt Papier und faltet dieses der Länge nach so, daß vier gleiche Abschnitte entstehen. In das oberste Viertel zeichnet er den Kopf eines Lebewesens – egal ob Mensch oder Tier. Den Halsansatz zeichnet er über die Faltlinie hinweg. Dann faltet jeder Spieler das erste Viertel nach hinten, damit der nächste Spieler nicht sieht, was sein Vorgänger gemalt hat, und gibt sein Blatt nach links weiter.

Nun darf jeder Spieler – mit dem Halsansatz beginnend – den Oberkörper eines Wesens zeichnen, wobei seiner Phantasie keine Grenzen gesetzt sind. Wieder wird umgeknickt, nach hinten gefaltet und nach links weitergegeben. Als nächstes kommt der Unterleib dran und zum Schluß die Beine.

Wenn jeder fertig ist, werden die „Kunstwerke“ aufgefaltet und präsentiert. Der Lacherfolg ist garantiert...

194. Onkel Otto sitzt fett im Bett

Ein lustiges und kreatives Schreibspiel.

Spieler: Drei und mehr

Material: Papier und Stift für jeden Spieler

Jeder Spieler faltet sein Blatt Papier der Länge nach so, daß vier Spalten entstehen. Das Blatt wird dann wieder aufgefaltet und quer genommen.

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

195. Blind zeichnen

Ein lustiges und kreatives Spiel.

Spieler: Zwei und mehr

Material: Papier und Stift für jeden Spieler, Tuch

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

196. Sich selbst erraten

Ein tolles Fragespiel.

Spieler: Drei und mehr

Material: Papier, Stirnband, dicker Stift

Spielvorbereitung:

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

Spielziel:

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

Spielverlauf:

Der auserwählte Spieler darf eine Frage nach der anderen stellen, um herauszubekommen, wer oder was er ist. Die Fragen müssen so formuliert sein, daß sie mit „JA“ oder „NEIN“ beantwortet werden können.

Er fragt z.B. „Bin ich ein Lebewesen?“ oder „Habe ich zwei Beine?“ oder „Bin ich ein Tier?“ oder „Bin ich weiblich?“ Jede Frage wird von der Runde mit „JA“ oder „NEIN“ beantwortet.

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

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

Spielende:

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

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

197. Stopp!

Wer gut aufschreiben kann, gewinnt das Spiel.

Spieler: Vier und mehr

Material: Einige kleine Zettelchen, Bleistift, Armbanduhr

Spielvorbereitung:

Zuerst werden aus den Spielern zwei Mannschaften gebildet. Es müssen mindestens vier Spieler mitspielen, damit jede Mannschaft wenigstens aus 2 Personen besteht.

Dann erhält jede Mannschaft einige Zettelchen. Auf jeden Zettel wird oben 1 Begriff notiert, den es zu erraten gilt. Dieser Begriff wird unterstrichen. Darunter werden 5 verbote Wörter notiert, die man bei der Umschreibung des Begriffes gut gebrauchen könnte, jedoch keinesfalls verwenden darf.

Hier ein Beispiel:

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

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

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

Ziel des Spieles:

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

Spielverlauf:

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

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

Spielende:

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

198. Das Karten-Würfel-Aktionsspiel

Das Spiel für die aktive Runde.

Spieler: Drei und mehr

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

Spielvorbereitung:

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

Spielverlauf:

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

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

Ende des Spieles:

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

199. Ich sehe was, was du nicht siehst

Ein bekannter Klassiker – ideal für unterwegs.

Spieler: Zwei und mehr

Material: Ohne Material

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

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

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

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

Sieben Backgammon-Varianten...

200. Puff

Ein bekanntes Spiel aus dem Mittelalter.

Spieler: Zwei

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

Ziel des Spieles:

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

Spielvorbereitung und Spielverlauf:

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

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

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

Es wird immer mit beiden Würfeln gleichzeitig gewürfelt.

Die Figuren werden den gewürfelten Augenzahlen entsprechend gesetzt: Fällt z.B. eine „2“ und eine „5“, wird ein Stein auf die 2. Zacke und ein Stein auf die 5. Zacke gesetzt. Bei einem Pasch (beide Würfel zeigen die gleiche Augenzahl), zählen nicht nur die oben liegenden Augen, sondern auch die unteren. In diesem Fall dürfen 4 Steine ins Spiel gebracht werden. Bei einem 6er-Pasch z.B. werden 2 Steine auf die 6. Zacke gesetzt und 2 Steine auf die 1. Zacke. Außerdem darf nach einem Pasch ein zweites Mal gewürfelt werden.

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

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

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

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

Es können auch mehrere gegnerische Steine in einem Zug geschlagen werden. Wird z.B. eine „2“ und eine „6“ gewürfelt, und auf der 2. und der 6. Zacke (vom eigenen

Stein aus gerechnet) steht jeweils ein einzelner gegnerischer Stein, können beide Steine vom Feld genommen werden.

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

Spielende:

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

200 a. Taiga-Puff

Die russische Version von Puff.

Spieler: Zwei

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

Spielvorbereitung und Spielverlauf:

Es gelten die Regeln des normalen Puff mit folgenden Änderungen:

Hat ein Spieler 2 Steine gesetzt, kann er wählen, ob er gleich ziehen oder ob er weitere Steine nachsetzen will. Wird ein Stein geschlagen, muß dieser erst wieder eingesetzt werden, bevor man mit den restlichen Steinen weiterziehen kann. Alle anderen Spielregeln wie Einsetzen, Ziehen, Schlagen usw. bleiben wie bei Puff.

200 b. Langes Puff

Beide marschieren in die gleiche Richtung!

Spieler: Zwei

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

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

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

200 c. Toccadille

Eine andere Variante des Puffspieles.

Spieler: Zwei

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

Spielvorbereitung und Spielverlauf:

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

Ein Spieler darf die Hücke auf der gegnerischen Seite (die Fremdhücke) grundsätzlich nicht betreten. Würfelt er aber eine Augenzahl, die es erfordert, die gegnerische Hücke zu besetzen, darf er von jedem Würfel ein Auge abziehen und die eigene Hücke anfahren. (Dieses aber nur, wenn er

mit keinem anderen Stein in die eigene Hücke gelangen kann.) Geschlagene Steine werden bei Toccadille nicht vom Brett genommen, sondern durch Marken gekennzeichnet. Trifft man also auf einen einzelnen gegnerischen Stein, bleibt dieser auf seiner Position und ein einzelner Damestein wird als Marke an das Fußende der 1. Zacke gelegt. Mit jedem weiteren geschlagenen Stein wird die Marke um eine Zacke weitergezogen. Es können (wie bei Puff) auch gleich mehrere gegnerische Steine geschlagen werden. Hier können dann auch entsprechende Punkte mit der Marke markiert werden. Wer mit seiner Marke zuerst die 12. Zacke erreicht, hat gewonnen. Ist der Gegner noch nicht über die 6. Zacke hinausgekommen, zählt der Gewinn doppelt. Ist der Gegner dagegen noch nicht über die 3. Zacke hinausgekommen, wird dreifach gerechnet, und wenn er noch keine Marke auf dem Brett hat, vierfach.

200 d. Zick-Zack

Spieler: Zwei
Material: Backgammon-Plan, 2 Augenwürfel, 15 dunkle und 15 weiße Damesteine

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

Beispiel: Beim ersten Wurf mit „3“ und „5“ setzt der Spieler je einen Stein auf das 3. und 5. Feld. Der Gegner wirft nun „3“ und „6“. Er darf jetzt den gegnerischen Stein von Feld 3 seinem Besitzer zurückgeben und seinen 1. Stein auf Feld 3 und den 2. Stein auf Feld 6 legen. Solange ein einzelner Stein auf einem Feld liegt, ist er nicht geschützt. Der Gegner versucht, solche Steine hinauszuerwerfen und diese Felder mit einem, möglichst aber mit zwei Steinen zu besetzen, da ein Feld mit mindestens 2 Steinen gleicher Farbe vom Gegner nicht mehr angegriffen werden darf.

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

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

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

200 e. Revertier

Etwas schwieriger, aber auch spannender als Puff!

Spieler: Zwei
Material: Backgammon-Plan, 2 Augenwürfel, 15 dunkle und 15 weiße Damesteine

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

200 f. Backgammon

Die angelsächsische Form des Puff.

Spieler: Zwei
Material: Backgammon-Plan, 2 Augenwürfel, 15 dunkle und 15 weiße Damesteine

Bei uns ist das Spiel „Puff“ nicht so bekannt. Wir sagen in der Regel Backgammon dazu. Backgammon unterscheidet sich von Puff im wesentlichen durch das Einsetzen der Spielsteine. Bei Backgammon werden die Steine nicht durch Würfeln eingesetzt, sondern vor Beginn des Spieles nach folgendem Schema auf dem Spielplan aufgebaut:

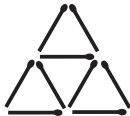
Spieler A setzt
 2 Steine auf Zacke 1
 5 Steine auf Zacke 12
 3 Steine auf Zacke 17
 5 Steine auf Zacke 19.
Spieler B setzt
 2 Steine auf Zacke 24
 5 Steine auf Zacke 13
 3 Steine auf Zacke 8
 5 Steine auf Zacke 6.

Der weitere Spielverlauf entspricht dem des Puff. (Siehe Nr. 200)

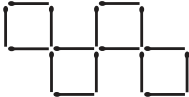
Viel Spaß beim Spielen!

Die Lösungen zu den
30 Streichholz-Knobeleien:

109.



110.



111.



112.



113.



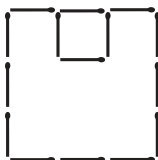
114.



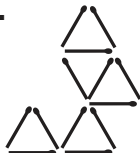
115.



116.



117.



118.



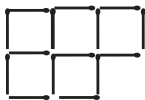
119.



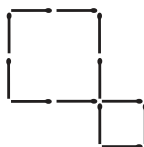
120.



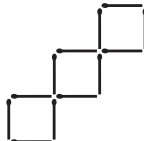
121.



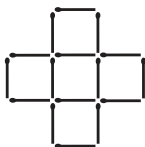
122.



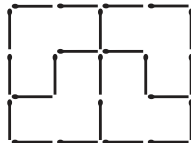
123.



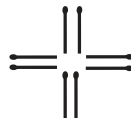
124.



125.



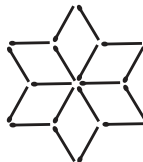
126.



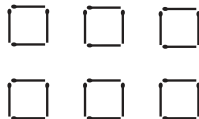
127.



128.



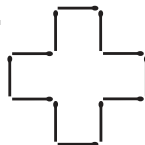
129.



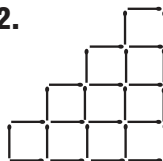
130.



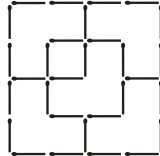
131.



132.



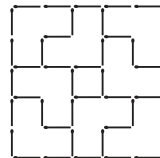
133.



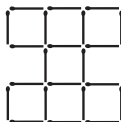
134.



135.



136.



137.



138.



