

SPIELESAMMLUNG

mit 150 Spielmöglichkeiten



Mühle

Spieler: 2

Material: 1 Spielplan Mühle, 9 weiße und 9 schwarze Spielsteine

So wird gespielt: Jeder Spieler erhält 9 Spielsteine derselben Farbe. Abwechselnd wird jeweils ein Spielstein auf einen freien Punkt des Spielfeldes gelegt. Jeder Spieler muss nun versuchen, eine Reihe aus 3 Spielsteinen in einer Linie zu bilden. Das ist eine Mühle. Wer eine Mühle bilden konnte, darf einen Spielstein des anderen vom Spielbrett wegnehmen – allerdings nicht aus einer geschlossenen Mühle des Gegners! Wenn alle Spielsteine auf dem Spielbrett liegen, geht das Spiel weiter, indem abwechselnd jeweils ein Stein entlang einer Linie zu einem angrenzenden freien Feld gezogen wird. Auch jetzt ist das Ziel, eine Mühle zu bilden. Eine Mühle kann beliebig oft geöffnet und beim nächsten Zug wieder geschlossen werden. Wer eine Mühle wieder schließt, darf seinem Gegner erneut einen Spielstein wegnehmen.

Spielende: Sieger ist, wer den Gegenspieler durch seine Spielsteine so behindert, dass dieser keinen Zug mehr machen kann – oder wer seinem Gegner alle Steine bis auf 2 Stück weggenommen hat. Falls ein Spieler nur noch 3 Spielsteine auf dem Spielfeld hat und diese eine Mühle bilden, muss er seine Mühle beim nächsten Zug öffnen, auch wenn ihm dann ein Stein weggenommen wird und er das Spiel verliert.

Varianten

Gemischte Mühle

Bei dieser Variante werden die Setz- und Zugphasen nicht voneinander getrennt. Der Spieler kann entscheiden, ob er einen Stein einsetzen oder ziehen möchte.

Ceylonische Mühle

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

Würfelmühle

Spieler: 2

Material: 1 Spielplan Mühle, 3 Würfel, 9 weiße und 9 schwarze Spielsteine

So wird gespielt: Vor dem Setzen wird mit allen 3 Würfeln einmal gewürfelt. Die Spieler wechseln sich ab.

Werden 4, 5 und 6

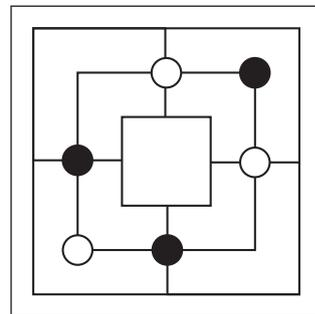
2 x 3 und 1 x 6

2 x 2 und 1 x 5 oder

2 x 1 und 1 x 4 gewürfelt, kann der Spieler aus einer Mühle des Gegners einen Stein entfernen und seinen eigenen dafür einsetzen. Kann er dadurch eine eigene Mühle schließen, darf er noch einen weiteren Stein entfernen. Bei allen anderen Würfelkombinationen darf immer nur ein Stein gesetzt werden.

Spielende: Wenn alle Steine gesetzt sind, wird normal weitergespielt.

Hüpfmühle



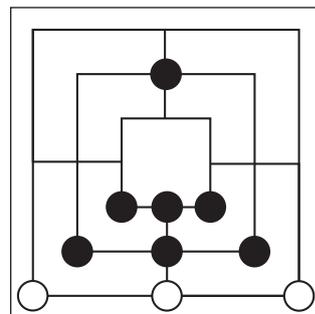
Spieler: 2

Material: 1 Spielplan Mühle, 3 weiße und 3 schwarze Spielsteine

So wird gespielt: Jeder Spieler benutzt 3 Spielsteine. Die 6 Steine werden wie in der nachfolgenden Abbildung aufgebaut. Immer abwechselnd darf jeder Spieler mit einem seiner Steine auf ein beliebiges anderes Feld hüpfen.

Spielende: Wer zuerst eine Mühle schließt, hat gewonnen.

Treibjagd



Spieler: 2

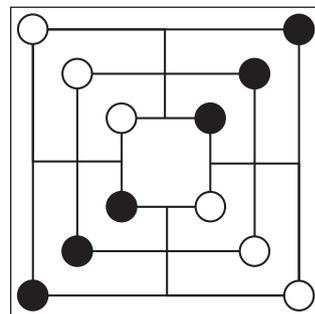
Material: 1 Spielplan Mühle, 3 weiße und 7 schwarze Spielsteine

So wird gespielt: Die 10 Steine werden wie in der nachfolgenden Abbildung aufgebaut. Der Spieler mit den 7 schwarzen Steinen versucht so zu ziehen, dass er eine Mühle bilden kann. Beim Setzen entstandene Mühlen gelten dabei nicht. Der Spieler mit den 3 weißen Steinen versucht, die Mühle des Gegners zu verhindern, dabei darf

er auf jedes beliebige andere Feld springen.

Spielende: Wenn der Spieler mit den schwarzen Steinen innerhalb von 15 Zügen eine Mühle bilden konnte, hat er gewonnen. Andernfalls ist der Spieler mit den weißen Steinen der Siewger.

Kreuzmühle



Spieler: 2

Material: 1 Spielplan Mühle, 6 weiße und 6 schwarze Spielsteine

So wird gespielt: Die Steine werden wie in der Abbildung aufgestellt. Es wird abwechselnd mit je einem Stein um ein Feld weitergezogen.

Spielende: Wer als Erster eine Mühle bilden kann, hat gewonnen.

Dame

Spieler: 2

Material: 1 Spielplan Dame, 12 weiße und 12 schwarze Spielsteine

So wird gespielt: Die Spieler sitzen sich gegenüber. Das Spielbrett wird so in die Mitte gelegt, dass rechts unten ein helles Feld ist. Die Spielsteine (jeder Spieler hat 12 von einer Farbe) werden dann auf die dunklen Felder des Spielplans vor die Spieler gesetzt. Die beiden Feldreihen in der Mitte bleiben somit frei.

Es wird abwechselnd vorwärts gezogen. Die helle Farbe beginnt. Die Steine dürfen jeweils um ein dunkles Feld vorrücken. Gegnerische Steine, hinter denen sich ein freies Feld befindet, müssen übersprungen werden. Der übersprungene Stein des Gegners wird dann aus dem Spiel genommen.

Wenn zwischen 2 Spielsteinen des Gegners ein freies Feld ist, müssen auch 2 Steine des Gegners in einem Doppelzug übersprungen werden. Beide Steine des Gegners werden dann entfernt.

Ziel ist es, mit einem oder mehreren Steinen den gegenüberliegenden Spielfeldrand auf der Seite des Gegners zu erreichen. Sobald ein Spielstein dort die letzte Feldreihe erreicht hat, wird dieser zur „Dame“. Der betreffende Stein wird gekennzeichnet, indem man 2 Spielsteine übereinandersetzt. Im Gegensatz zu den normalen Spielsteinen darf die Dame über mehrere dunkle Felder – auch rückwärts – bewegt werden. Wenn die Dame einen oder mehrere gegnerische Steine überspringen und unmittelbar auf dem Feld nach dem letzten Spielstein abgesetzt werden kann, werden die übersprungenen Steine vom Feld genommen. Auch die Dame muss bei sich ergebender Gelegenheit die Steine des Gegners überspringen.

Während des Spiels kommt es darauf an, dem Gegner Fallen zu stellen, etwa indem man ihn zwingt, einen eigenen einfachen Stein zu schlagen, um anschließend seine Dame schlagen zu können.

Spielende: Verloren hat ein Spieler, wenn er keine Steine und Damen mehr im Spiel hat.

Spieltipp: Eine strategisch beherrschende Position kann ein Spieler gewinnen, wenn er die aus 8 dunklen Feldern bestehende Diagonale des Spielfeldes kontrolliert.

Varianten

Eckdame

Spieler: 2

Material: 1 Spielplan Dame, 9 weiße und 9 schwarze Spielsteine

So wird gespielt: Die Spieler legen das Spielbrett so, dass jeder Spieler ein schwarzes Eckfeld vor sich hat. Gespielt wird mit 9 Spielsteinen, die gegenüber auf den schwarzen Feldern in die Ecken gesetzt werden. Es stehen sich also in beiden Ecken je 3 Reihen gegenüber (1x1 Feld, 1x3 Felder, x5 Felder). Spielaufgabe ist es nun, die eigenen Steine in die Ecke des Gegners zu bringen und damit die Stellungen des Mitspielers zu besetzen. Allerdings darf immer nur ein schwarzes oder weißes Feld weitergezogen werden. Rückwärts ziehen ist nicht erlaubt. Steine des Gegners können (ohne diese zu schlagen) übersprungen werden, sofern das dahinterliegende Feld frei ist. Die eigenen Steine können nicht übersprungen werden.

Spielende: Wer zuerst die 9 Eckfelder des Gegners besetzt, hat gewonnen

Schlagdame (auch: Verkehrte Dame)

Ein Damespiel, bei dem man versuchen muss, alle Steine möglichst schnell zu verlieren. Wer zuerst keinen Spielstein mehr auf dem Brett hat, ist der Sieger.

Wolf und Schafe

Spieler: 2 – 5

Material: 1 Spielplan Dame, 4 weiße Spielsteine und 1 schwarzer Spielstein

So wird gespielt: Für dieses Spiel werden nur die schwarzen Felder des Dame-Spielbretts benutzt. Zu Spielbeginn stehen 4 Schafe (4 weiße Dame-Steine) auf den 4 schwarzen Feldern in der ersten Reihe. Der Wolf (1 schwarzer Dame-Stein) stellt sich auf ein beliebiges schwarzes Feld vor die Schafe, also etwa 1 oder 2 Reihen davor. Nun beginnen die Schafe und ziehen (nur) vorwärts. Der Wolf darf dagegen vorwärts und rückwärts gehen. Jeder Spieler, der an der Reihe ist, darf nun einen Zug machen und nicht springen.

Spielende: Die Schafe sollen nun den Wolf so einkreisen, dass er keinen einzigen Zug mehr machen kann. Dabei sollten diese möglichst geschlossen vorgehen. Gelingt es dem Wolf nämlich, die Reihe der Schafe zu durchbrechen, so hat er gewonnen, denn die Schafe dürfen nicht rückwärts gehen.

Französische Dame

Entgegen dem üblichen Dame-Spiel dürfen die Spieler hier nur vorwärts ziehen und können lediglich rückwärts schlagen. Es muss in jedem Fall geschlagen werden – auch wenn es möglich ist, gleich mehrere Steine hintereinander zu schlagen. Geschlagen wird in Richtung der Diagonalen, aber auch überdeck im Zickzacksprung.

Italienische Dame

Spieler: 2

Material: 1 Spielplan Dame, 12 weiße und 12 schwarze Spielsteine

So wird gespielt: Die Variante „Italienische Dame“ ist seit dem 16. Jahrhundert bekannt. Je 12 Steine werden gesetzt und nur vorwärts bewegt. Zu beachten ist: Damen können nur von Damen, nicht von einfachen Spielsteinen geschlagen werden. Es muss geschlagen werden – bei mehreren Möglichkeiten immer so, dass die meisten gegnerischen Steine dabei geschlagen werden.

Spielende: Verloren hat ein Spieler, wenn er keine Steine und Damen mehr im Spiel hat.

Chicago-Dame

Spieler: 2

Material: 1 Spielplan Dame, 14 weiße und 14 schwarze Spielsteine

So wird gespielt: Jeder Spieler setzt 12 Steine wie beim bekannten Dame-Spiel. Auch sonst gelten dessen Regeln. Allerdings kann man bei dieser Variante noch einen 13. und 14. Stein ins Spiel bringen. Vorher muss aber ein Feld auf der Grundlinie vereinbart werden, z.B. Feld 3. Sobald dieses Feld frei wird, kann der Spieler dieses Feld mit seinem 13. bzw. 14. Stein neu besetzen.

Spielende: Verloren hat ein Spieler, wenn er keine Steine und Damen

mehr im Spiel hat.

Zum Spiel: Das Spiel wurde 1934 erstmals in Chicago gespielt

Mauern

Spieler: 2

Material: 1 Spielplan Dame, 12 weiße und 12 schwarze Spielsteine

So wird gespielt: Jeder Spieler stellt seine Spielsteine in 3 Reihen auf die dunklen Felder seiner Brettkante. Es wird auch nur auf den dunklen Feldern gespielt. Weiß beginnt. Während eines Zuges kann man seinen Stein um ein Feld weiterrücken, einen eigenen oder einen gegnerischen Stein überspringen. Das Überspringen von mehreren Steinen ist nicht erlaubt. Es kann sowohl vor- als auch rückwärts gezogen werden. Falls ein Stein die gegnerischen Startreihen erreicht, darf dieser nur noch vorwärts zur Brettkante bewegt werden. Ist ein gegnerischer Stein so umzingelt, dass er keinen Kontakt zu anderen Steinen seiner Farbe hat und somit bewegungsunfähig ist, wird er als geschlagen vom Brett genommen.

Spielende: Verloren hat ein Spieler, wenn er keine Steine mehr im Spiel hat.

Raubdame/Dame verkehrt

Spieler: 2

Material: 1 Spielplan Dame, 12 weiße und 12 schwarze Spielsteine

So wird gespielt: Bei dieser Variation des Damespiels, 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.

Spielende: Wer als Erster keinen Stein mehr hat, ist der Gewinner.

Kesselschlacht

Spieler: 2

Material: 1 Spielplan Dame, 12 weiße und 12 schwarze Spielsteine

So wird gespielt: 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. 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.

Hasami Yogi – ein altes Brettspiel aus Japan

Spieler: 2

Material: 1 Spielplan Dame, 8 weiße und 8 schwarze Spielsteine

So wird gespielt: Jeder Spieler bekommt 8 gleichfarbige Spielsteine und legt sie auf die 8 Felder der ersten Reihe des Spielplans. Diese erste Reihe ist die Grundlinie. Gezogen wird abwechselnd, jeweils mit einem Stein in eine Richtung – nach vorn, links, rechts und auch rückwärts – jedoch niemals diagonal wie beim 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 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 Viererreihe zu bilden und gleichzeitig den Gegner an der Bildung einer Viererreihe zu hindern. Eine Viererreihe kann waagrecht, senkrecht und diagonal zustande kommen. Dabei darf sich aber keiner der vier Steine auf der Grundlinie befinden! Gelingt es, einen gegnerischen Stein mit vier eigenen Steinen einzukreisen (schräge Nachbarfelder gelten nicht), darf dieser umzingelte Stein vom Spielbrett genommen werden.

Spielende: Es gewinnt der Spieler, der es schafft, eine Reihe mit vier aneinander liegenden Spielsteinen zu bilden, oder der dem Gegner mindestens 5 Steine wegnimmt.

Frösche und Kröten

Spieler: 2

Material: 1 Spielplan Dame, 3 weiße und 38 schwarze Spielsteine

So wird gespielt: 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 übersprungen werden, aber nur, wenn man direkt davorsteht und das Feld dahinter frei ist. Ist das Vorwärtsziehen nicht mehr möglich, muss rückwärts gezogen oder gesprungen werden.

Spielende: Gewonnen hat derjenige, der als Erster die 3 Ausgangsfelder des Gegners besetzt hat.

Leiterspiel

Spieler: 2 und mehr

Material: Spielbrett Leiterspiel, Spielfiguren, Würfel Altersempfehlung: Ab 5 Jahren

So wird gespielt: Jeder Mitspieler erhält eine Spielfigur, die am Start aufgestellt wird. Der jüngste Mitspieler beginnt, danach würfeln die Spieler reihum. Jeder zieht so viele Felder vor, wie er gewürfelt hat. Es können beliebig viele Spielfiguren gleichzeitig auf einem Feld stehen, ein „Schlagen“ gibt es nicht. Gerät ein Spieler auf ein Tierfeld, geht's entweder die Leiter hinauf und damit einige Felder voran – oder den Kriechtunnel hinunter und wieder mehrere Felder zurück

Aufgepasst – auf diesen Feldern passiert etwas:

- 1 Das Eichhörnchen hat viele Nüsse gesammelt. Für den langen Winter ist es damit reichlich mit Essen versorgt. Du darfst die Leiter hinauf.
- 6 Die Biene hat fleißig Nektar gesammelt und fliegt schnell nach Hause – du darfst die Leiter hinauf.

- 11 Die Eule lernt beharrlich und kann ihr Wissen anschließend weitergeben. Du darfst die Leiter hinauf.
- 14 Der Fisch schnappt gierig nach dem Köder und hängt anschließend an der Angel. Du musst den Kriechtunnel hinunter.
- 21 Der Delfin lernt ein neues Kunststück. Zur Belohnung gibt es einen Fisch! Du darfst die Leiter hinauf.
- 24 Der Affe hat die Palme erklettert und sich damit die Kokosnuss verdient. Du darfst die Leiter hinauf.
- 31 Das Stinktier stinkt und ist schnell alle seine Freunde los. Du musst den Kriechtunnel hinab.
- 35 Die Henne brütet ein Ei aus und kümmert sich liebevoll um ihr Küken. Du darfst die Leiter hinauf.
- 44 Der Bär nascht gierig vom Honig der Bienen und wird zur Strafe vertrieben – du musst den Kriechtunnel hinunter.
- 51 Der Leopard war pfeilschnell unterwegs, erreichte sein Ziel eher als geplant und kann sich nun ausruhen. Du darfst die Leiter hinauf.
- 56 Der Dachs hat Ärger angezettelt und bekommt ihn prompt zurück: Du musst den Kriechtunnel hinunter.
- 62 Der Hahn war zu stolz, um seine Aufgaben auf dem Hof zu erfüllen. Du musst den Kriechtunnel hinab.
- 64 Die Maus tappt in die Käsefalle und kommt nicht mehr heraus – du musst den Kriechtunnel hinunter.
- 73 Der Elefant ist so stark, dass er Bäume ausreißen kann – er nimmt es sogar mit dem Löwen auf. Du darfst die Leiter hinauf.
- 78 Langsam, aber stetig kommt die Schildkröte voran und erreicht dank einer Abkürzung trotzdem als Erste das Ziel: Klettere die Leiter hinauf und du hast gewonnen!
- 84 Die Schlange schnappt nach dem Ballon, erschrickt und rutscht mit dir gemeinsam den Kriechtunnel hinab.
- 91 Der Frosch ist ein Prahler, zur Strafe fängt ihn der Storch – und du musst den Kriechtunnel hinunter.
- 95 Der Fuchs hat die Gans gestohlen und wird deshalb gefangen – rutsch den Kriechtunnel hinab.
- 98 Die Krähe stibitzt Schmuck und kommt deshalb an die Kette. Du musst kurz vor dem Ziel den Kriechtunnel wieder hinunter.

Spielende: Gewonnen hat der Spieler, der zuerst mit direkter Augenzahl das Zielfeld erreicht. Wer mehr als die benötigte Zahl würfelt, muss vor dem Ziel warten und es in der nächsten Runde noch einmal versuchen.

Das Leben ist ein ... Gänsepiel

Spieler: 2 und mehr

Material: Spielbrett Gänsepiel, Spielfiguren, Würfel
Altersempfehlung: Ab 5 Jahren

Ein Ausflug in die Geschichte des Gänsespiels:

Über Griechenland, Italien und Frankreich breitete sich das Gänsepiel ab dem 16. Jahrhundert in ganz Europa aus und ist heute das am weitesten verbreitete Spirallaufspiel.

Sehr viele der überlieferten Gänsepiele beinhalten Spiralen mit genau 63 Feldern, wohinter sich offenbar eine uralte Zahlensymbolik verbirgt. Danach gilt jedes 7. und 9. Jahr im Leben eines Menschen als bedroht, denn in diesen Jahren ist mit großen Veränderungen zu rechnen. Die Zahl 63, entstanden durch die Multiplikation von 7 und 9, gilt als das „gefährlichste Lebensjahr“, jedes Jahr darüber hinaus als „Geschenk Gottes“.

Im Gänsepiel sind die 63 Felder in einer Spirale mit einer Drehung von rechts nach links angeordnet. Die Spirale wird als Spiegelbild des menschlichen Lebens angesehen und gilt als Sinnbild der Zeit sowie als Zeichen der Unsterblichkeit. Der Weg des Spiels wird wie auch das Leben an sich von Gefahren, Zufällen und glücklichen Ereignissen bestimmt. In den letzten Jahrzehnten wandelte sich die Bedeutung des Spiels zunehmend und ist heute vor allem als reines Kinderspiel sehr beliebt.

So wird gespielt: Es gewinnt der Spieler, der mit seiner Spielfigur am schnellsten alle Hindernisse überwindet und das Zielfeld mit direkter Augenzahl erreicht. Jeder Mitspieler erhält eine Spielfigur, die am Start aufgestellt wird. Gespielt wird mit 2 Würfeln. Der jüngste Mitspieler beginnt, danach würfeln die Spieler reihum. Jeder zieht so viele Felder vor, wie er gewürfelt hat. Es können beliebig viele Spielfiguren gleichzeitig auf einem Feld stehen, ein „Schlagen“ gibt es nicht. Gerät ein Spieler auf ein Ereignisfeld, so muss er entsprechend der Spielanleitung verfahren. Gewonnen hat, wer als Erster mit der genauen Augenzahl das Zielfeld 63, den See, erreicht. Wer mehr als die geforderte Augenzahl erwürfelt, muss um die restliche Augenzahl wieder zurück.

Spielvariante 1 – Spiel mit Einsätzen

Zu Beginn erhält jeder Mitspieler 5 Spielmarken, Bonbons oder Chips und eine Spielfigur. Dann wird gemeinsam entschieden, wie viele Runden bis zur Ermittlung des endgültigen Gewinners gespielt werden. Unsere Empfehlung: 3 oder 5 Runden.

Die Spielfigur wird am Startfeld aufgestellt. Jeder Spieler muss vor dem Spiel 1 oder mehrere Marken, Bonbons bzw. Chips als „Siegprämie“ einsetzen. Der jüngste Mitspieler beginnt, danach würfeln die Spieler reihum. Jeder zieht so viele Felder vor, wie er gewürfelt hat. Es können beliebig viele Spielfiguren gleichzeitig auf einem Feld stehen, ein „Schlagen“ gibt es nicht. Gerät ein Spieler auf ein Ereignisfeld, so muss er entsprechend der Spielanleitung verfahren. Wer mit der genauen Augenzahl das Feld 63 erreicht, wird als Sieger gefeiert und bekommt die eingezahlten Einsätze aller Spieler.

Endgültiger Gewinner ist der Mitspieler, der nach der vorher vereinbarten Rundenanzahl die meisten Spielmarken, Bonbons oder Chips besitzt.

Spielvariante 2 – Spiel mit Einsätzen und Strafzahlungen

Gespielt wird, wie in Variante 1 beschrieben. Lediglich beim Betreten von Ereignisfeldern muss nicht nur laut Spielanleitung verfahren werden, sondern es ist auch die Zahlung einer „Strafe“ fällig – 1 Spielmarke, 1 Bonbon oder 1 Chip muss vom jeweiligen Spieler in die Mitte eingezahlt werden. Dabei erhöht sich im Spielverlauf die Siegprämie mehrfach, was den Anreiz des Gewinnens deutlich erhöht!

Aufgepasst – Auf diesen Feldern passiert etwas:

Gänsefelder

Auf den Feldern 5, 9, 14, 23, 27, 32, 36, 41, 45, 50, 54 und 59 gilt grundsätzlich: Zeigt der Schnabel der Gans nach vorn, darf die

gewürfelte Zahl noch einmal gezogen werden. Schaut der Schnabel nach hinten, muss man die entsprechende Anzahl Felder zurück.

Ereignisfelder

Auf diesen Feldern gelten Sonderregeln – das kann helfen oder auch zurückwerfen:

- 6 Die Brücke hilft, schneller ans Ziel zu kommen – rücke vor auf Feld 12.
- 19 Ein langer Marsch macht müde – setze in der Herberge 2 Runden aus.
- 31 Ein Schluck Wasser aus dem Brunnen bringt Erfrischung – würfle noch einmal.
- 42 Die Gans hat sich im Labyrinth verirrt – gehe zurück auf Feld 30.
- 52 Die Gans ist im Gefängnis gelandet und muss nun warten, bis der nächste Spieler an ihr vorbeizieht. Erst dann geht es auch für sie weiter.
- 58 Die Gefahren der Reise werden zu groß, hier geht es erst einmal nicht weiter. Geh zurück auf Anfang und beginne den Weg erneut.
- 63 Du bist am Ziel – der See ist erreicht –, wenn du das Feld mit einem Wurf genau triffst. Würfelst du darüber hinaus, musst du um die restliche Augenzahl wieder zurück.

Würfelfelder

- 26 Würfelt ein Spieler beim ersten Wurf (also ganz zu Beginn des Spiels) eine 6 und eine 3, darf er sofort bis auf das Feld 26 ziehen. Landet ein Spieler nach seinem ersten Wurf auf dem Feld 26, so darf er auf Feld 53 vorrücken.
- 53 Würfelt ein Spieler beim ersten Wurf eine 5 und eine 4, so darf er direkt auf Feld 53 ziehen. Landet ein Spieler im weiteren Spielverlauf auf Feld 53, muss er zurück auf Feld 26.

Spielende: Gewonnen hat, wer als Erster mit der genauen Augenzahl das Zielfeld 63, den See, erreicht. Wer mehr als die geforderte Augenzahl erwürfelt, muss um die restliche Augenzahl wieder zurück.

Eile mit Weile

Spieler: 2 bis 4, ab 6 Jahren

Spielvorbereitung: Dieses spannende Brettspiel für Kinder und Erwachsene ist ganz einfach zu spielen. Zu Beginn wählt jeder Spieler eine Spielfigur in einer Farbe und setzt diese auf die gleichfarbigen Startfelder. Es beginnt derjenige Spieler, der die höchste Zahl würfelt.

So wird gespielt: Wenn ein Spieler an der Reihe ist, würfelt er und setzt mit einer beliebigen Spielfigur die entsprechende Augenzahl gegen den Uhrzeigersinn auf dem Spielbrett. Dann folgt der nächste Spieler gegen den Uhrzeigersinn. Einsetzen darf man seine Spielfiguren mit jeder beliebigen Zahl auf die farblich passende Bank.

Hat ein Spieler bereits eine Spielfigur auf dem Spielfeld, kann er entscheiden, ob er mit einer neuen Spielfigur ins Spiel kommt oder eine bereits aktive Spielfigur setzt. Allerdings darf sich eine neu ins Spiel kommende Spielfigur in der ersten Runde noch nicht fortbewegen. Eine gewürfelte 6 zählt immer doppelt (d. h., man darf seine Spielfigur 12 Felder vorrücken). Würfelt ein Spieler eine 6 bzw. 12, darf er noch einmal würfeln. Würfelt ein Spieler dreimal hintereinander eine 6 bzw. 12, muss er alle seine aktiven Spielfiguren, die sich noch nicht im Zielkreis befinden, wieder auf die Startfelder zurückstellen. Ansonsten kann der Spieler die Augenzahlen der einzelnen Würfe auf seine Spielfiguren aufteilen: Würfelt er z. B. zweimal eine 6 bzw. 12 und dann eine 5, kann er mit einer Spielfigur 24 Felder setzen und mit der 5 eine neue Spielfigur

ins Spiel bringen. Können Augenzahlen nicht gespielt werden, verfallen sie. Ansonsten herrscht Zugzwang: Kann ein Spieler noch mit einer Spielfigur setzen, dann muss er es auch tun.

Figuren schlagen

Auf den weißen Feldern können Spielfiguren geschlagen werden, wenn eine andersfarbige Spielfigur direkt auf das besetzte Spielfeld gelangt. Auch wenn eine Spielfigur andersfarbige Figuren überholt, gelten diese als geschlagen und müssen zurück auf die entsprechenden Startfelder. Steht eine Spielfigur allerdings auf einer mit einem Kreis markierten Bank oder ist Bestandteil einer Blockade, kann sie nicht geschlagen werden.

Blockaden errichten

Stehen zwei gleichfarbige Spielfiguren auf einem Spielfeld (Bank oder weißes Feld), errichten sie eine Blockade. Diese Blockade ist für alle Spielfiguren verbindlich, auch für die Spielfiguren desjenigen Spielers, der die Blockade errichtet hat. Die Blockade bleibt so lange bestehen, bis der Spieler eine Spielfigur versetzt oder versetzen muss. Es dürfen sich auf einem Spielfeld mit einer Blockade somit nie mehr als zwei Spielfiguren gleichzeitig befinden.

Treppen und Ziel

Die farbigen Treppen, die ins Ziel führen, sind für andersfarbige Spielfiguren tabu. Jeder Spieler muss über die eigene Treppe ins Ziel gelangen. Eine Spielfigur kann aber nur mit einer genau passenden Augenzahl ins Ziel eintreten. Steht z. B. die Spielfigur auf dem letzten Treppenfeld, muss zwingend eine 1 gewürfelt werden. Die Spielfiguren auf der Treppe müssen bei der hintereinander gewürfelten 6 bzw. 12 ebenso auf die Startfelder zurückgesetzt werden wie jede andere Spielfigur. Nur die Spielfiguren im Zielfeld bleiben von dieser Aktion verschont. Verpasst ein Spieler seine Treppe, weil er z. B. unbedingt eine andere Spielfigur schlagen will, muss er eine „Ehrenrunde“ drehen. Gewonnen hat zum Schluss derjenige Spieler, der alle seine Spielfiguren am schnellsten ins Ziel gebracht hat. Wahlweise können die übrigen Spieler weiterspielen, bis die weitere Reihenfolge der Platzierungen feststeht.

Wer hat die 6 ...?

Spieler: 2 bis 4

Material: 1 Spielplan, 16 Spielfiguren, 1 Würfel

So wird gespielt: Das Spielfeld wird in die Mitte gelegt. Jeder Spieler nimmt sich 4 Spielfiguren in einer Farbe. Anschließend wird so lange abwechselnd gewürfelt, bis ein Spieler eine 6 wirft. Dieser Spieler darf beginnen. Aufgabe für jeden Spieler ist nun, seine 4 Spielfiguren einmal um das Spielfeld möglichst schnell in den „Hafen“ mit seiner Farbe zu bringen. Es wird im Uhrzeigersinn nacheinander gewürfelt. Jeder Spieler zieht dann mit einer beliebigen Figur seiner Farbe entsprechend der gewürfelten Punktzahl weiter. Trifft ein Spieler mit seiner Spielfigur auf ein bereits von einem anderen Spieler besetztes Feld, muss dieser andere Spieler seinen Stein aus dem Spiel nehmen und damit erneut den langen Marsch über das ganze Spielfeld antreten. Ist ein Feld durch eine eigene Spielfigur besetzt, so kann dieser Zug nicht ausgeführt werden, und der betreffende Spieler muss mit einem seiner anderen Spielsteine weiterziehen. Eigene und fremde Spielfiguren dürfen grundsätzlich übersprungen werden.

Spielende: Sieger ist, wer zuerst alle 4 Spielsteine in seinem Hafen in Sicherheit gebracht hat.

Spieltipps: Um das Spiel noch interessanter zu gestalten, können die Spieler am Anfang zusätzlich vereinbaren:

- dass jeder Spieler nach einer geworfenen 6 noch einmal würfeln darf.
- dass beim Einzug in den eigenen Hafen genau die erforderliche Punktzahl gewürfelt werden muss.
- dass die Spieler zu Beginn des Spiels erst dann ihre einzelnen Spielfiguren ins Spielfeld bringen dürfen, wenn sie eine vorher festgelegte Punktzahl (z.B. 1, 3 oder 6) gewürfelt haben.
- dass die Felder mit den Kreisen von 2 Spielern gemeinsam (2 Spielsteine nebeneinander) benutzt werden dürfen, ohne dass der Stein des Gegners vom Feld genommen werden muss. Diese Felder bieten also „Schutz“.
- Wenn es einem Spieler gelingt, mit einer seiner Figuren über die 5 Felder seines Hafens hinaus das dreieckige Feld in der Mitte des Spielfeldes zu erreichen, darf er mit einer seiner anderen Figuren als „Bonus“ 5 Felder vorgehen. Eigene Figuren im „Hafen“ dürfen dabei übersprungen werden.
- Wenn es einem Spieler gelingt, 2 seiner Spielfiguren zusammen auf ein Feld mit einem Kreis zu bekommen, so kann er dadurch eine Sperre für alle anderen Mitspieler bilden, die diese nicht überspringen dürfen. Sobald der Spieler aber eine 6 würfelt, muss er die Sperre öffnen.

Einigkeit macht stark – zwei helfen zusammen

Spieler: 4

Material: 1 Spielplan „Wer hat die 6...?“, 16 Spielfiguren, 1 Würfel

So wird gespielt: Grundsätzlich gelten die Regeln von „Wer hat die 6“ – jedoch mit einigen Änderungen: Grundsätzlich spielen die beiden diagonal gegenüberliegenden Farben als Partner zusammen. Und Partner können sich nicht gegenseitig rausauswerfen! Würfelt man eine 6, muss man nicht aus seinem Eckfeld (B) auf den Anfangskreis (A) ziehen, sondern man kann frei entscheiden, ob man stattdessen mit einer Figur im Feld weiterzieht. Übersieht ein Spieler der Gegenpartie, dass er schlagen könnte, muss seine Figur in das Eckfeld zurück. Kommen zwei eigene Figuren – oder eine eigene Figur und eine Figur des Partners – auf einem Kreis zusammen, bilden sie eine Mauer! Eine Mauer kann man nicht hinauswerfen (mit Ausnahme von „Hausfriedensbruch“) und nicht überspringen – auch nicht mit eigenen Figuren! Mauert man auf dem Anfangskreis (A) eines Spielers der Gegenpartei, ist dies Hausfriedensbruch. Wenn deshalb der blockierte Spieler eine 6 würfelt, fliegen die beiden Maurer raus. Eine Mauer kann beliebig lange stehen bleiben. Können jedoch ihre Baumeister keine Figur mehr bewegen, müssen sie die Mauer abreißen. Können die Figuren der Gegenpartie vor einer Mauer nicht mehr ziehen, müssen sie aussetzen. Drei Figuren können nie auf einem Kreis stehen. Wer keine Figur mehr im Spiel hat – z.B. zwei Figuren bereits im Ziel und zwei Figuren noch im Eckfeld – kann dreimal würfeln.

Spielende: Gewinner ist das Paar, dessen acht Figuren zuerst in den Zielkreisen a, b, c, d stehen.

Der super Wurf - Würfel werfen

Spieler: 2 und mehr

Material: 5 Augenzwürfel, Spielarena (ist die Schachteleinlage), Bleistift und Papier

Spielvorbereitung: Die Spielernamen werden in Form einer Tabelle auf das Blatt geschrieben und es wird eine Augenzahl (z.B. 100) für den Sieger festgelegt. Mit geschicktem Werfen eines Würfels auf den in der Arena befindlichen Würfel versuchen nun die Spieler möglichst viele gleiche Augenzahlen zu erzielen - denn am Ende einer Runde werden nur die Würfel mit der gleiche Zahl zusammengezählt.

So wird gespielt: Die Spieleschachtel fungiert mit ihrem bunten Einsatz als Wurfarena. Zum Einsatz kommen alle 5 Würfel mit den Zahlen 1-6. Am Anfang liegt nur ein Würfel mit der Zahl 1 noch oben in die Mitte der Arena. Der jüngste Spieler beginnt und darf mit den restlichen 4 Würfeln werfen. Pro Spielzug wirft der aktive Spieler immer einen Würfel auf den in der Arena befindlichen Würfel um diesen auf eine andere Zahl zu bringen. Nach dem er alle seine Würfel geworfen hat, werden die Punkte der Würfel mit gleicher Zahl aufgeschrieben und der nächste ist an der Reihe.

Ziel des Spieles ist es, so viel wie möglich Würfel mit der gleichen Augenzahl zu werfen. Sobald mindestens 2 Würfel die gleiche Zahl zeigen, sollte man beim nächsten Wurf darauf achten, dass man die Würfel mit der gleichen Zahl nicht wieder umwirft. Beim werfen weiterer Würfel ist es jedoch erlaubt, die bereits in der Arena liegenden Würfel mit gleicher Zahl umzugruppieren, ohne die Augenzahl zu verändern, damit sie beim Einwerfen eines neuen Würfels nicht oder gerade eben getroffen werden und auf eine andere Augenzahl rollen. Natürlich ist dies immer mit dem Risiko verbunden, dass das neue Ergebnis nicht besser ist als das Alte.

Spielende: Der Sieger steht fest, sobald ein Spieler 100 Augen überschritten hat.

Spiele mit einem Würfel

Filzlaus

Spieler: 2 und mehr

Material: 1 Würfel

So wird gespielt: Jeder würfelt so lange, bis er eine 1 wirft, aber höchstens zehnmal.

Spielende: Wer die wenigsten Würfe benötigt, ist Gewinner.

Hohe Hausnummern

Spieler: 2 und mehr

Material: 1 Würfel

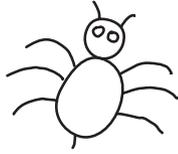
So wird gespielt: Jeder Mitspieler hat 3 Würfe. Beim ersten Wurf kann der Spieler sich noch für alle Möglichkeiten entscheiden: ob die geworfenen Augen an erster Stelle (Hunderter), an zweiter Stelle (Zehner) oder an dritter Stelle (Einer) aufgeschrieben werden sollen. Nach dem dritten Wurf ist eine dreistellige Zahl (Hausnummer) entstanden.

Spieler: Der Spieler mit der höchsten erwürfelten Hausnummer hat gewonnen.

Läusespiel

Spieler: 2 und mehr

Material: 1 Würfel, Papier und Stifte



So wird gespielt: In der Mitte des Tisches liegt für alle Mitspieler als Vorlage die Abbildung folgender Laus, die aus genau 13 Strichen gezeichnet werden kann: Jeder Spieler wählt eine Zahl zwischen 1 und 6 und schreibt sie auf seinen 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.

Spielende: Wessen Laus zuerst komplett ist, der gewinnt das Spiel.

Spielertipp: Natürlich kann man statt Läuse auch andere Dinge zeichnen, die aus 13 Strichen bestehen, z.B. ein Haus oder eine Maus.

Nackter Spatz

Spieler: 2 und mehr

Material: 1 Würfel, Würfelbecher

So wird gespielt: Jeder würfelt für seinen links sitzenden Nachbarn. Der Würfelbecher wird nach dem Würfeln vor diesem auf den Tisch gestülpt, die darunterliegende Augenzahl wird dem Nachbarn gutgeschrieben. Es sei denn, sie zeigt eine 1 (nackter Spatz), dann bekommt der Würfler (nicht der Nachbar) einen Minuspunkt.

Spielende: Nach 10 Runden wird addiert. Verlierer und „nackter Spatz“ wird, wer die niedrigste Augenzahl erreicht hat.

Jule

Spieler: 2 und mehr

Material: 1 Würfel

So wird gespielt: 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 Mitspieler z.B. eine 1, notiert er diese Zahl und muss beim nächsten Wurf eine 2 werfen; ist dies nicht der Fall, geht der Würfel an den nächsten Spieler weiter. Wer alle Zahlen von 1 bis 6 notieren konnte, beginnt mit dem Rückspiel.

Spielende: Gewinner ist, wer die Zahlenreihe zuerst wieder gestrichen hat.

Quinze (15)

Spieler: 2 und mehr

Material: 1 Würfel

So wird gespielt: Gespielt wird reihum. Jeder würfelt so lange, bis er 15 Augen erreicht oder eine Augenzahl, die nahe darunterliegt. Kommt er über 15, scheidet er aus.

Spielende: Sieger ist, wer zuerst die 15 Augen erzielen konnte. Wird die Zahl 15 von keinem erreicht, ist Sieger, wer ihr am nächsten kommt.

Blindekuh

Spieler: 2

Material: Würfel, Würfelbecher

So wird gespielt: 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 andere 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, wird der Wurf wiederholt.

Alles oder nichts

Spieler: 2 und mehr

Material: 1 Würfel, Papier und Stift

So wird gespielt: Jeder Spieler muss versuchen, 300 Punkte zu erreichen. Fällt die 5, werden 50 Punkte gutgeschrieben. Jeder, der an der Reihe ist, würfelt so lange, wie er will, und zählt seine Punkte zusammen. Kommt jedoch die 1, sind alle erreichten Punkte verloren.

Spielende: Es gewinnt, wer mit viel Glück die 300 Punkte erreicht hat oder ihnen am nächsten kommt.

Landknechtspiel

Spieler: 2–5

Material: 1 Würfel, 50 Spielmarken (z.B. Centstücke, Streichhölzer, Chips)

So wird gespielt: Das Spiel besteht aus 2 Teilen. Im ersten Teil muss man möglichst niedrige Augenzahlen würfeln, um zu gewinnen, im zweiten Teil möglichst hohe.

Teil 1: Alle Spielmarken liegen in der Mitte des Tisches. Es wird reihum gewürfelt. Jeder Spieler hat pro Runde einen Wurf. Wer die niedrigste Augenzahl in einer Runde gewürfelt hat, muss sich aus der Mitte eine Spielmarke nehmen. Erreichen 2 oder mehr Spieler die gleiche Augenzahl, müssen diese so lange weiterwürfeln, bis derjenige feststeht, der sich die Spielmarken nehmen muss. Dieser erste Teil wird genau 10 Runden lang gespielt. Wer innerhalb der 10 Runden keine Spielmarken kassiert hat, darf bereits jetzt ausscheiden.

Teil 2: Wieder wird reihum gewürfelt. Diesmal darf jedoch der Spieler mit der höchsten Augenzahl eine Spielmarke in die Mitte zurücklegen (und auch hier wird bei gleichen Ergebnissen ausgewürfelt). Wer alle Spielmarken zurücklegen konnte, darf ausscheiden.

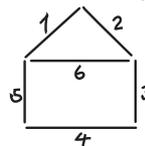
Spielende: Verloren hat, wer zum Schluss übrig bleibt.

Variation: Man würfelt nicht mit einem, sondern mit 2 Würfeln.

Glückshaus

Spieler: 2 und mehr

Material: Papier und Stift für jeden Spieler



So wird gespielt: Jeder Spieler zeichnet auf sein Blatt folgendes „Glückshaus“.

Es wird nun reihum gewürfelt. Jeder Spieler hat einen Wurf und streicht danach die entsprechende Augenzahl in seinem Glückshaus. Hat er die gewürfelte Zahl auf seinem eigenen Blatt bereits gestrichen, so muss er sie am Haus seines

linken Nachbarn streichen. Ist bei diesem die Zahl auch schon weg, muss der Spieler die geworfene Zahl wieder in sein Haus aufnehmen, indem er sie neben der bereits durchgestrichenen Zahl aufs Neue einträgt.

Spielende: Gewinner eines Spieles ist, wer sein „Glückshaus“ zuerst abgebaut hat.

Hausnummern

Spieler: 2 und mehr

Material: 1 Würfel

So wird gespielt: Es kommt darauf an, die höchste Hausnummer zu erreichen. Jeder hat 3 Würfe. Nach jedem Wurf muss der Spieler sofort entscheiden, ob die gewürfelte Augenzahl an die Einer-, Zehner- oder Hunderterstelle einer dreistelligen Hausnummer kommen soll. Wer anfangs eine 1 wirft, wird sie an die Einerstelle setzen. Wer zu Beginn eine 6 würfelt, wird sie dagegen an die vorderste Stelle der Hausnummer schreiben. Das gleiche Spiel kann auch mit umgekehrten Vorzeichen gespielt werden.

Spielende: Es gewinnt, wer mit 3 Würfeln die niedrigste Hausnummer zusammenstellen kann.

Macao

Spieler: 2 und mehr

Material: 1 Würfel

So wird gespielt: Jeder Mitspieler muss dreimal würfeln. Ziel des Spiels ist es, 12 Augen zu würfeln.

Spielende: Wer mehr als 12 Augen hat, hat verloren; wer weniger Augen erreicht, kann durch einen vierten Wurf versuchen, sein Ergebnis zu verbessern.

Knipsen

Spieler: 2 und mehr

Material: 1 Würfel

So wird gespielt: Dieses Spiel wird ohne Becher durchgeführt. Die Spieler knipsen mit dem Zeigefinger gegen die Oberkante des Würfels, sodass er hochspringt. Es wird reihum geknipst.

Spielende: Sieger ist, wer zuerst eine vorher bestimmte Augenzahl erreicht (im Allgemeinen wird bis 50 geknipst).

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

Langsamer Peter

Spieler: 2 und mehr

Material: 1 Würfel

So wird gespielt: Jeder Spieler nennt eine Zahl von 1 bis 6 und versucht dann, diese Augenzahl möglichst schnell zu werfen.

Spielende: Wer dazu die meisten Würfe benötigt, ist der „langsame Peter“ und hat verloren.

21 x 1

Spieler: 2 und mehr

Material: 1 Würfel

So wird gespielt: Es wird reihum gewürfelt. Jeder Spieler hat dabei einen Wurf. Bei einer 6 muss noch einmal gewürfelt werden. Die erreichten Augenzahlen spielen dabei keine Rolle. Es wird nun mitgezählt, wie oft die 1 fällt.

Spielende: Sieger des Spiels ist, wer die 21. Eins wirft.

Magic Number

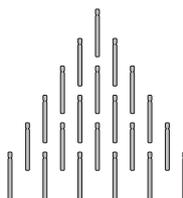
Spieler: 2 und mehr

Material: 1 Würfel, für jeden Mitspieler 10 Spielmarken (z.B. Centstücke, Streichhölzer, Chips)

So wird gespielt: Jeder Spieler muss versuchen, seine Spielmarken so schnell wie möglich loszuwerden. Jeder Spieler hat zu Beginn des Spiels seine 10 Spielmarken vor sich liegen. Es wird nun reihum gewürfelt. Jeder Spieler hat einen Wurf. Bevor jedoch der Würfel auf den Tisch gerollt wird, muss der Spieler eine Voraussage treffen, wie etwa: „Ich würfelle eine 6 (5, 4, 3, 2, 1)“. Würfelt er tatsächlich die vorausgesagte Zahl, darf er eine Spielmarke in der Mitte des Tisches ablegen. Stimmt seine Vorhersage mit seinem Wurf nicht überein, wird er nichts los.

Spielende: Wer als Erster alles ablegen kann, hat gewonnen.

Pyramide



Spieler: 2 und mehr

Material: für jeden Mitspieler 21 Streichhölzer

So wird gespielt: Jeder Mitspieler legt seine 21 Streichhölzer in nebenstehender Form vor sich auf den Tisch. Mit dem Würfel

wird reihum geworfen. Bei jedem Wurf darf die Querreihe, die der geworfenen Augenzahl entspricht, vom Spieler entfernt werden.

Bei einer 6 darf also die untere Reihe der Pyramide abgebaut werden. Wird die Augenzahl einer schon entfernten Reihe gewürfelt, kommt der nächste Spieler an die Reihe.

Spielende: Sieger ist derjenige, der seine Pyramide als Erster abgebaut hat.

Makao

Spieler: zwei und mehr

Material: 1 Würfel und für jeden Spieler 3 Streichhölzer

So wird gespielt: Jeder Spieler darf beliebig oft würfeln. Jeder Wurf zählt und wird dem vorangegangenen zugerechnet. Allerdings scheidet aus, wer über die 12 hinauswirft. Haben 2 Spieler Makao, würfeln sie eine Runde zusätzlich um den Pott. Wird eine höchste Zahl unter Makao von 2 oder mehr Spielern gehalten, müssen diese Spieler reihum einmal zuwerfen. Haben sich dabei alle über die 12 katapultiert, wird der Pott der nächsten Runde zugeschlagen.

Spielende: Makao sind 12 Würfelaugen. Wer 12 Augen wirft, gewinnt den Einsatz. Man kann aber schon mit weniger Augen gewinnen, wenn kein anderer Spieler mehr vorzuweisen hat.

Knopfjagd

Spieler: 3 und mehr

Material: 1 Würfel, Würfelbecher und für jeden Spieler 4 Knöpfe,

davon 1 an einem armlangen Bindfaden

So wird gespielt: Alle Spieler mit Ausnahme des Fängers legen ihren mit dem Bindfaden verknüpften Knopf in die Tischmitte. Das andere Ende des Fadens halten sie fest. Der Fänger beginnt nun zu würfeln. Sobald er eine 1 oder eine 6 wirft, versucht er, mit einem Satz die Knöpfe seiner Mitspieler in der Tischmitte mit dem Würfelbecher zu fangen. Die Mitspieler passen natürlich auf und ziehen bei einer 6 oder 1 ihren Knopf blitzartig an sich. Wird jedoch einem Spieler der Knopf festgehalten, muss er einen Knopf an den Fänger abgeben. Wer seinen Knopf auch bei einer anderen Zahl wegzieht, gibt gleichfalls einen Knopf an den Fänger ab.

Spielende: Wer keinen Knopf mehr abgeben kann, scheidet aus. Wer zuletzt übrig bleibt, wird in der nächsten Runde neuer Fänger.

X-mal bis 100

Spieler: 2 und mehr

Material: 1 Würfel

So wird gespielt: Reihum versucht jeder Spieler so lange zu werfen, bis er mit der zusammengezählten Augenzahl seiner Würfe 100 Augen erreicht. Der Haken bei diesem Spiel ist, dass eine 1 alle bis dahin zusammengezählten Augen eines Spielers wieder vom Tisch wischt. Daher darf jeder Spieler, wann immer er will, unterbrechen und den Würfel weitergeben. An die bis dahin erzielten Punkte kann er anknüpfen, sobald die Runde wieder an ihm ist. Nach einer 1 wandert der Würfel zum nächsten Spieler weiter.

Spielende: Wer zuerst 100 Augen erzielt, hat gewonnen. Eine gewürfelte 1 kann nur beim so genannten Superwurf von Nutzen sein, nämlich beim Stand von 99 Augen. Dann zählt die 1 normal und nicht wie zuvor beschrieben. Wem das gelingt, der hat doppelt gewonnen.

Spiele mit 2 Würfeln

Zwölferstreichen

Spieler: 2 und mehr

Material: 2 Würfel, Papier, Stift, für jeden Spieler 20 Spielmarken (z.B. Centstücke, Streichhölzer, Chips)

So wird gespielt: Da dieses Spiel allgemein auf Bierdeckeln notiert wird, sollte auch jeder Spieler die Zahlen von 2 bis 12 kreisförmig niederschreiben. Dann startet die Würfelrunde. Jeder Spieler darf so lange würfeln, wie er die jeweils geworfene Zahl an seinem Zahlenkranz ausstreichen kann. Lediglich die 7 darf er beliebig oft streichen. Jeden zusätzlichen Siebenerwurf markiert er mit einem Strich.

Spielende: Wer als Erster all seine Zahlen streichen konnte, hat das Spiel beendet. Er zahlt an jeden einzelnen Spieler so viele Spielmarken aus, wie die Summe der von diesem noch nicht gestrichenen Zahlen ausmacht. Im Gegenzug erhält er für jeden seiner zusätzlichen Siebenerwürfe 10 Spielmarken.

Mäxchen

Spieler: 2 und mehr

Material: 2 Würfel, Würfelbecher, Spielmarken (z.B. Centstücke, Streichhölzer, Chips), ein Bierdeckel

So wird gespielt: Man würfelt entweder tatsächlich hohe Kombinationen oder täuscht zumindest überzeugend vor, hohe Kombinationen gewürfelt zu haben. Sämtliche Spielmarken werden in die Mitte des Tisches gelegt. Es wird reihum gewürfelt. Jeder Spieler hat einen Wurf. Das Würfeln geht folgendermaßen: Der Spieler stülpt den Becher mit den beiden Würfeln auf den Bierdeckel und schüttelt kräftig. Danach kippt er den Becher leicht an und sieht sich den Wert des Wurfs so vorsichtig an, dass niemand sonst das Wurfresultat erkennt. Nun übergibt er den Bierdeckel samt dem Würfelbecher seinem linken Nachbarn und sagt seine Würfelkombination laut und deutlich an. Dabei kann er die Wahrheit sagen – er darf aber auch ein Wurfresultat verkünden, das sich gar nicht unter dem Becher befindet.

Folgende Kombinationen können gewürfelt werden:

Der höchste Wurf ist das „Mäxchen“: 1 – 2.

In absteigender Reihenfolge kommen dann die Pasche: 6 – 6, 5 – 5, 4 – 4 etc. Nun geht es weiter mit den Hausnummern, beginnend mit: 6 – 5 bis zur niedrigsten Hausnummer: 3 – 2. (Bei Hausnummern setzt man immer die höhere Augenzahl vor die niedrigere.) Der Nachbar zur Linken hat – nach dem Erhalt der Würfel – 2 Möglichkeiten: Er glaubt die Ansage und beginnt nun seinerseits – ohne den Becher zu heben – kräftig zu schütteln. Anschließend guckt auch er verdeckt hinein, muss aber eine höhere Kombination als die erhaltene seinem nächsten Nachbarn weitergeben. Er glaubt die Ansage nicht. In diesem Fall darf er den Becher vor allen Spielern abheben und die Würfelkombination mit der erhaltenen Ansage vergleichen. Entspricht der Wurf der Meldung oder ist er gar höher, muss der „Ungläubige“ Spielmarken (egal welchen Wertes) aus der Tischmitte nehmen und vor sich hinlegen. Wurde jedoch weniger geworfen als angesagt, so muss der „Lügner“ Spielmarken nehmen.

Spielende: Wer als Erster 5 Spielmarken vor sich liegen hat, ist der Verlierer und muss eine vorher vereinbarte „Strafe“ auf sich nehmen (z.B. einen Kopfstand vollführen oder jedem Mitspieler ein nettes Kompliment machen usw.). Wer das „Mäxchen“ (1 – 2) schafft, darf dieses öffentlich zeigen und aus der laufenden Runde ausscheiden.

Sterne

Gewürfelt wird reihum. Gezählt werden nur die Einsen. Wer nach 5 oder 10 Runden die meisten Einser gewürfelt hat, ist Sieger.

Einmaleins

Die Augenzahlen der beiden Würfel werden miteinander multipliziert. Der Spieler mit der höchsten Zahl gewinnt.

Gefängnisluken

Gespielt wird reihum. Jeder hat 3 Würfe. Gezählt werden nur die Zweien. Ein Zweierpasch (eine 2 auf beiden Würfeln) zählt doppelt.

Tollpatsch und Xanthippe

Es wird reihum gespielt. Zuerst wird der Tollpatsch erwürfelt; es ist mit möglichst wenigen Würfeln ein Pasch (gleiche Augenzahl auf beiden Würfeln) zu erreichen. Ist dies geschehen, muss noch die Xanthippe erreicht werden. Dabei zwar müssen die Augen der beiden Würfel zusammen eine 7 ergeben. Wer es als Erster schafft, die beiden in der richtigen Reihenfolge zu erwürfeln, gewinnt.

Lustige 7

Spieler: 2 und mehr

Material: 2 Würfel, Würfelbecher, Spielmarken (z.B. Centstücke, Streichhölzer, Chips)

7	
2	3
4	5
6	8
9	10
11	12

So wird gespielt: Auf ein Blatt wird folgendes Schema gezeichnet:

Die Spieler erhalten eine gleiche Anzahl Spielmarken (mindestens 20). Zu Beginn jeder Runde setzen alle beliebig viele Spielmarken auf eine der Zahlen. Man muss sich merken, wie viel und wo man gesetzt hat.

Ein Spieler wird als Bankhalter eingesetzt. Nur dieser

würfelt und führt die Kasse. Wirft er eine der rechts stehenden Zahlen, gehen alle Einsätze auf dieser Seite an die Kasse, die links stehenden werden von ihm verdoppelt und die Spieler kassieren ihren Gewinn. Umgekehrt wird verfahren, wenn die gewürfelte Zahl auf der linken Seite steht. Fällt die „lustige 7“, muss der Bankhalter den Einsatz auf dieser Zahl verdreifachen. Er gewinnt dafür die Einsätze links und rechts.

Elf hoch

Spieler: 2 und mehr

Material: 2 Würfel, Würfelbecher, Spielmarken (Centstücke, Streichhölzer, Chips)

So wird gespielt: Jeder Mitspieler zahlt 5 Spielmarken in die Kasse. Wer 11 Augen wirft, gewinnt den gesamten Kassenninhalt. Wer eine 12 wirft, verdoppelt den Kassenninhalt. Alle, die unter der 11 bleiben, müssen den Differenzbetrag zur 11 in die Kasse legen (z.B. bei einer geworfenen 5 = 6 Spielmarken).

Todessprung

Spieler: 2 und mehr

Material: 2 Würfel, Zettel, Stift

So wird gespielt: Ein Spieler wird ausgelost und nennt eine Zahl unter 40. Der linke Nachbar beginnt zu würfeln. Die geworfene Zahl wird notiert. Das Ergebnis der folgenden Spieler wird jeweils zur Zahl des ersten Würflers addiert.

Spielende: Das geht so lange, bis einer der Spieler die zu Beginn genannte Zahl erreicht oder überschreitet. Er scheidet aus, da er beim Todessprung scheiterte.

Alle Neune

Spieler: 2 und mehr

Material: 2 Würfel, Würfelbecher, 9 Streichhölzer

So wird gespielt: Jeder muss versuchen, seine in der ersten Spielphase erworbenen Hölzchen in der zweiten Phase so schnell wie möglich wieder loszuwerden. Zu Beginn werden 9 Hölzchen in die Tischmitte gelegt. Jeder Spieler hat pro Runde einen Wurf mit 2 Würfeln. Erreicht er mit diesem Wurf mehr als 9 Augen, muss er so viele Hölzchen an sich nehmen, wie sein Wurf die Zahl 9 überschreitet, also bei 10 Augen = 1 Hölzchen, bei 11 Augen = 2 Hölzchen und bei 12 Augen = 3 Hölzchen. Bei einem Wurf mit genau 9 Augen oder weniger nimmt er nichts und gibt den Würfelbecher an den nächsten Spieler weiter. 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 im gleichen Sinn wie in der ersten Phase weiter – mit einem Unterschied: Die erreichten Punkte über 9 werden jetzt umgekehrt gewertet, d.h., die Hölzchen dürfen wieder zurückgelegt werden.

Spielende: Wer als Erster seine Hölzchen wieder los ist, ist Sieger.

Teilen

Spieler: 2 und mehr

Material: 2 Würfel, 50 Spielmarken (z.B. Centstücke, Streichhölzer, Chips)

So wird gespielt: Ziel des Spiels ist es, durch glückliches Würfeln als Erster 10 Spielmarken zu gewinnen. Zu Beginn des Spiels werden die Spielmarken in die Mitte des Tisches gelegt. Nun beginnt der erste Spieler mit dem Würfeln. Jeder hat dabei 2 Würfel, den ersten mit 2 Würfeln und den zweiten mit einem Würfel. Lässt sich die addierte Augenzahl des ersten Wurfs durch die Augenzahl des zweiten Wurfs ohne Rest teilen, so erhält der Spieler eine Spielmarke.

Spielende: Wer als Erster 10 Spielmarken erhalten hat, ist der Sieger des Spiels.

Craps

Spieler: 2 und mehr

Material: 2 Würfel, für jeden Mitspieler dieselbe Anzahl Spielmarken (z.B. Centstücke, Streichhölzer, Chips)

So wird gespielt: Durch 2 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 Mitspieler. Der Bankhalter nennt eine Zahl zwischen 2 und 12. Auf diese Zahl wettet er eine Anzahl Spielmarken, die er in den „Pott“ legt. Alle Gegenspieler müssen nun zusammen dieselbe Anzahl Spielmarken 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 zuerst gewürfelte Zahl erreicht. Dabei sind seine Gewinnchancen aber genau umgekehrt: Würfelt er nämlich die vorhergesagte Zahl, so verliert er den Gesamteinsatz an die übrigen Mitspieler, die den Pott unter sich aufteilen. Trifft er dagegen seine zuerst gewürfelte Zahl noch einmal, so darf er den Gesamteinsatz kassieren. Gespielt wird so lange, bis alle Mitspieler gleich oft Bankhalter waren.

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

Pasch

Spieler: 2 und mehr

Material: 2 Würfel, Würfelbecher, Papier, Stift, 50 Spielmarken (z.B. Centstücke, Streichhölzer, Chips)

So wird gespielt: Vor dem Spiel werden 50 Spielmarken (oder bei weniger als 4 Spielern nur eine begrenzte Anzahl davon) in die Mitte des Tisches gelegt. Dann wird eine Anzahl von Spielrunden festgelegt (z. B. 10). Nun wird reihum jeweils mit 2 Würfeln gewürfelt. Jeder Spieler hat dabei 3 Würfel.

Wirft der Spieler einen Pasch, erhält er dafür sofort die seiner geworfenen

Punktzahl entsprechende Menge Spielmarken aus dem „Pott“ in der Tischmitte. Alle anderen Würfe haben keine Bedeutung. Erreicht der Spieler mit 3 Würfeln keinen Pasch, kommt der nächste Spieler an die Reihe.

Spielende: Sieger des Spiels ist derjenige, der nach der vereinbarten Anzahl von Runden die meisten Spielmarken gewonnen hat.

Kreuze löschen

Spieler: 2 und mehr

Material: 2 Würfel, Papier, Stift

So wird gespielt: Jeder Spieler malt 20 Kreuze auf ein Papier. Dann wird reihum mit 2 Würfeln geworfen. Jeder darf so viele Kreuze löschen (durchstreichen), wie er Augen wirft. Würfelt einer mehr Augen, als er Kreuze hat, muss er die Differenz dazumalen.

Spielende: Gewinner ist, wer als Erster alle Kreuze weglöschen konnte.

Händchen

Spieler: 2 und mehr

Material: 2 Würfel, Papier, Stift

So wird gespielt: Die Rundenanzahl wird festgelegt. Dann würfelt man reihum. Gezählt wird nur die 5 (das „Händchen“) als 5 Augen. Ein Fünferpasch gilt als $5 \times 5 = 25$ Augen.

Spielende: Wer als Erstes 25 Augen hat, gewinnt.

Gestrichene Zwölf

Spieler: 2 und mehr

Material: 2 Würfel, Papier, Stift, Spielmarken (z.B. Centstücke, Streichhölzer, Chips)

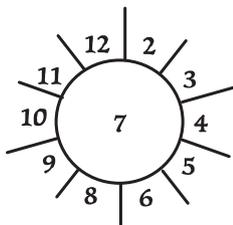
So wird gespielt: Jeder Spieler schreibt die Zahlen von 2 bis 12 nebeneinander auf ein Blatt. Wer an der Reihe ist, würfelt so lange, wie er auf seinem Zettel die geworfenen Augenzahlen durchstreichen kann. Dann kommt der Nächste dran. Nur die 7 darf mehrfach durchgestrichen werden.

Spielende: Wer zuerst alle seine Zahlen streichen konnte, zahlt an jeden Mitspieler so viele Spielmarken, wie jeder noch ungestrichene Zahlen hat. Andererseits zahlt jeder Mitspieler an den Sieger je 10 Spielmarken für jeden Siebener-Strich auf dessen Blatt.

Die Spinne

Spieler: 2 und mehr

Material: 2 Würfel, Spielmarken (z.B. Centstücke, Streichhölzer, Chips), Papier und Bleistift



So wird gespielt: Jeder malt eine Spinne auf sein Papier, mit der 7 in der Mitte und mit den Zahlen 2 bis 6 und 8 bis 12

rundherum. In der ersten Runde würfelt jeder einmal und streicht die geworfene Zahl ab. Ab der zweiten Runde würfelt und

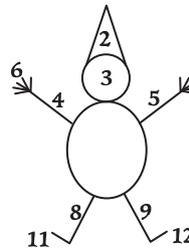
streicht jeder so lange, bis er auf eine bereits gestrichene Zahl trifft. Nur die 7 darf mehrmals abgestrichen werden.

Spielende: Das Spiel ist aus, wenn ein Spieler alle Zahlen – die 7 eventuell mehrmals durchgestrichen hat. Er zahlt an jeden Mitspieler für jede auf dessen Blatt noch nicht gestrichene Zahl eine Spielmarke. Er erhält seinerseits für jeden Strich auf seiner eigenen 7 von jedem Mitspieler 10 Spielmarken.

Glückspeter

Spieler: 2 und mehr

Material: 2 Würfel, Papier, Stift, Spielmarken (z.B. Centstücke, Streichhölzer, Chips)



So wird gespielt: Zunächst wird der „Glückspeter“ auf ein Blatt Papier gezeichnet. Jeder bekommt 7 Spielmarken und dann wird reihum gewürfelt. Die geworfene Augenzahl wird mit einer Spielmarke belegt, wenn dort noch nichts liegt. Sonst muss diese Spielmarke kassiert werden. Eine Ausnahme ist das Feld 10. Dort darf immer eingezahlt werden.

Spielende: Gewonnen hat diesmal, wer als Erster seine Spielmarken loswerden konnte.

Teure Sieben

Spieler: 2 und mehr

Material: 2 Würfel, Papier, Stift

So wird gespielt: Jeder Spieler hat einen Zettel mit den Zahlen 2 – 3 – 4 – 5 – 6 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 vor sich liegen.

Die 1 und die 7 fehlen also.

Jeder würfelt so lange, wie er die gewünschte Augenzahl von seinem Blatt abstreichen kann. Wirft er eine Augenzahl, die bei ihm bereits abgestrichen ist, kommt der linke Nachbar an die Reihe und übernimmt diese Augenzahl als „Bonus“. Kann er sie auch nicht mehr abstreichen, geht die Zahl an den übernächsten Spieler usw. Kann keiner diese Augenzahl verwerten, so verfällt der Wurf. Wer eine 7 wirft, bekommt – von unten her – 7 Zahlen gestrichen.

Spielende: Verloren hat derjenige, dessen Zahlen zuerst abgestrichen sind.

Unter oder über Sieben

Reihum ist jeder einmal Spielmacher und wettet gegen die anderen, ob er unter oder über 7 Augen werfen wird. Seine Mitspieler setzen dagegen. Wer die Wette gewonnen hat, darf kassieren. Fällt jedoch eine 7, muss der Einsatz verdoppelt werden.

Spiele mit 3 Würfeln

Diagonale

Jeder hat 3 Würfel. Gezählt werden nur die Würfelaugen die diagonal liegen, also die 3 oder die 5.

Serie

Spieler: 2 und mehr

Material: 3 Würfel, Papier, Stift

So wird gespielt: Gespielt wird reihum. Jeder darf dreimal würfeln. Es werden nur Serien gewertet, also eine normale Zahlenreihenfolge: 1 – 2 – 3, 2 – 3 – 4, 3 – 4 – 5, 4 – 5 – 6.

Spielende: Es siegt, wer die höchste Augenzahl erreicht hat.

Spieltipp: Man kann vorher vereinbaren, dass ein Spieler nach dem ersten oder zweiten Wurf ein oder 2 Würfel liegen lassen kann und dann nur mit 2 oder einem Würfel weiterspielt.

1 + 2 = 3

Spieler: 2 und mehr

Material: 3 Würfel, Papier, Stift

So wird gespielt: Jeder hat 7 Würfe. Die Augenzahl von 2 Würfeln muss der des dritten Würfels entsprechen. Beispiel: 1+2 und 3, 1+3 und 4, 1+4 und 5, 2+4 und 6 usw. Man notiert sich, beim wievielten Wurf eine Kombination gelingt.

Spielende: Der Spieler, der zuerst die Kombination erreicht, gewinnt.

Zentavesta (Die gute 10)

Spieler: 2 und mehr

Material: 3 Würfel, Papier, Stift

So wird gespielt: Jeder Spieler hat nur einen Wurf. Die gesamte gewürfelte Augenzahl wird addiert. Liegt die Summe unter 10 oder beträgt sie genau 10, darf eine Prämie von 10 Punkten dazugezählt werden. Liegt die Summe über 10, werden 10 Punkte abgezogen.

Spielende: Die höchste Augenzahl gewinnt.

Rentmeister

Spieler: 2 und mehr

Material: 3 Würfel, Papier, Stift

So wird gespielt: Die Spieler schreiben auf ein Blatt Papier von oben nach unten die Zahlen 8, 7, 6, 5, 4, 3 an den linken Rand.

Gewürfelt wird reihum, jeder hat 6 Würfe. Man notiert sich die Würfe neben den Zahlen in der Reihenfolge, wie sie geworfen werden und multipliziert die Zahlen miteinander. Dieses Ergebnis wird dann addiert.

Beispiel:

$$8 \times 12 \text{ (Ergebnis des ersten Wurfs)} = 96$$

$$7 \times 5 = 35$$

$$6 \times 14 = 84$$

$$5 \times 12 = 60$$

$$4 \times 16 = 64$$

$$3 \times 3 = 9$$

$$= 348$$

Spielende: Die höchste Punktzahl gewinnt.

Variante: Die gewürfelten Zahlen dürfen in beliebiger Reihenfolge eingesetzt werden.

Kaiser Nero

Spieler: 2

Material: 3 Würfel

So wird gespielt: Es wird abwechselnd geworfen, der Spieler gewinnt, der zuerst eine 6 würfelt. Er legt den Sechserwürfel zur Seite und versucht, mit den übrig gebliebenen Würfeln eine möglichst hohe Ergänzungszahl zu bekommen. Fällt nun eine 5 und eine 2, darf er die 5 liegen lassen und versuchen, die 2 zu verbessern. Oder er probiert, beide mit dem letzten Wurf zu verbessern.

Spielende: Sieger ist, wer die höchste Augenzahl erreicht.

Mathematik

Spieler: 2 und mehr

Material: 3 Würfel, Papier, Stift

So wird gespielt: Gewürfelt wird reihum, jeder darf viermal würfeln. Nach jedem Wurf werden die Augenzahlen addiert und die Summe dann in der Reihenfolge der Würfe mit a, b, c, d bezeichnet.

Beispiel für das Ausrechnen: Formel $a + b \times c : d = \text{Wertung}$.

Rechenbeispiel:

$$\text{Wurf (a)} = 7 \text{ Augen}$$

$$\text{Wurf (b)} = 5 \text{ Augen}$$

$$\text{Wurf (c)} = 9 \text{ Augen}$$

$$\text{Wurf (d)} = 4 \text{ Augen}$$

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

Spielende: Der Spieler mit der höchsten Wertung ist Rundensieger.

Streichhölzer auswürfeln

Spieler: 2 und mehr

Material: 3 Würfel, für jeden Spieler 10 Streichhölzer

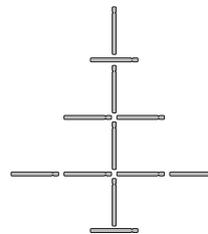
So wird gespielt: Gewürfelt wird reihum. Der jüngste Spieler beginnt. Zeigt einer seiner 3 Würfel eine 1, muss er seinem linken Nachbarn ein Streichholz geben, bei einer 2 erhält der rechte Nachbar ein Hölzchen. Fällt die 6, muss er eines in die Kasse legen. Es kann passieren, dass mit einem Wurf 3 Hölzer verloren gehen. Besitzt ein Spieler nur noch ein Streichholz, erhält dies der Nachbar mit Anspruch auf den höheren Wurf. Hat man alle Hölzer verloren, darf man erst weiterwürfeln, wenn vom Nachbarn wieder Nachschub kommt.

Spielende: Es gibt bei diesem Spiel keine Sieger. Wer ein Streichholz übrig behält, während die anderen schon alle in die Kasse gezahlt haben, verliert.

Weihnachtsbaum

Spieler: 2 und mehr

Material: 3 Würfel, für jeden Spieler 12 Streichhölzer



So wird gespielt: Bei jeder gewürfelten 1 darf der Spieler ein Hölzchen an seinen Weihnachtsbaum (s. Abbildung) anlegen und nochmals würfeln. Fällt keine 1, kommt der Nächste an die Reihe. Um den Weihnachtsbaum zu vollenden, wird zwölfmal die 1 benötigt. Fallen beim letzten Wurf mehr Einsen, als benötigt werden, so müssen entsprechend den überzähligen Einsen wieder Hölzchen weggenommen werden.

Beispiel: Das letzte Streichholz fehlt und der Spieler würfelt einen

Drilling (3 Einser). Er muss nun ein Hölzchen anbauen und 2 wieder wegnehmen. Um den Baum jetzt zu vollenden, braucht er noch zweimal die 1.

Spielende: Es gewinnt, wer seinen Baum zuerst fertig hat.

Würfeln

Spieler: 2 und mehr

Material: 3 Würfel

So wird gespielt: 3 Würfel werden übereinandergestellt. Wer nun zuerst die Summe aller verdeckt liegenden waagerechten Augen nennt, gewinnt.

Lösung: Von der immer gleichbleibenden Zahl 21 wird die oberste sichtbare Zahl, angenommen eine 6, abgezogen. Das Ergebnis wäre 15. Hier die Probe: Der Unterwert des obersten Würfels (6) ist 1 Der Oberwert des zweiten Würfels ist z.B. 5 Der Unterwert des zweiten Würfels ist z.B. 2 Der Oberwert des dritten Würfels ist z.B. 4 Der Unterwert des dritten Würfels ist z.B. 3 Gesamtsumme 15 Es kann auch mit 4, 5 oder 6 Würfeln gespielt werden. Die „gleichbleibende Zahl“ wird ermittelt, indem man die Anzahl der Würfel mit 7 multipliziert.

Spielende: Wer zuerst die Summe aller verdeckt liegenden waagerechten Augen nennt, gewinnt.

Blaue Augen

Spieler: 2 und mehr

Material: 3 Würfel

So wird gespielt: Reihum wird gewürfelt. Nur die geraden Zahlen (2, 4, 6) gelten und werden zusammengezählt.

Spielende: Die höchste Augenzahl gewinnt.

Sterne würfeln

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

Um den Stern

Spieler: 2 und mehr

Material: 3 Würfel

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

Spielende: Die höchste Augenzahl gewinnt.

Einundzwanzig

Spieler: 2 und mehr

Material: 3 Würfel

So wird gespielt: Das Spiel ist eine Variante von „Quinze“. Sie wird mit 3 Würfeln gespielt. Die erste Runde wird mit 3 Würfeln gespielt, die zweite mit 2 Würfeln, und ab der dritten Runde wirft man nur mit einem Würfel.

Spielende: Gewonnen hat, wer genau 21 Augen erreicht oder möglichst dicht darunterbleibt.

Pasch

Spieler: 2 und mehr

Material: 3 Würfel

So wird gespielt: Jeder hat 3 Würfe. Gewertet werden nur die Paschzahlen. 5 – 5 zählen also 5 und 3 – 3 zählen 3. Ein Dreierpasch wird jedoch vierfach bewertet, 6 – 6 – 6 zählen also 24.

Spielende: Die höchste Augenzahl gewinnt.

Gleichpasch

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

Einmaleins

Spieler: 2 und mehr

Material: 3 Würfel

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

Spielende: Die höchste Augenzahl gewinnt.

Doppeltes Lottchen

Spieler: 2 und mehr

Material: 3 Würfel

So wird gespielt: Reihum wird gewürfelt. Die geworfenen Augenzahlen aller Teilnehmer werden laufend addiert.

Spielende: Verloren hat, wer die Zahl 66 erreicht oder überschreitet.

Der Turm

Spieler: 2 und mehr

Material: 3 Würfel, möglichst viele Bierdeckel

So wird gespielt: Aus möglichst vielen Bierdeckeln wird in der Mitte des Tisches ein Turm errichtet.

In einer Vorrunde ermittelt jeder Spieler mit einem Würfel seine „Stichzahl“; es kann durchaus sein, dass 2 oder mehrere Spieler die gleiche Stichzahl haben.

Dann wird reihum mit 3 Würfeln geworfen, wobei jeder Würfel für sich gewertet wird. Sobald eine Stichzahl fällt, nimmt jeder Spieler, der diese Stichzahl hat, je Zahl einen Bierdeckel vom Turm. Wird z.B. 5 – 5 – 2 gewürfelt, so nimmt jeder, der die Stichzahl 5 hat, 2 Bierdeckel vom Turm und jeder, der die Stichzahl 2 hat, einen Deckel. Ist der Turm abgebaut, wird umgekehrt verfahren. Jetzt kommt es darauf an, den eigenen Bestand an Bierdeckeln möglichst schnell wieder loszuwerden.

Spielende: Verloren hat, wer als Letzter noch Bierdeckel besitzt.

Kleeblatt

Spieler: 3

Material: 3 Würfel, Spielmarken (z.B. Centstücke, Streichhölzer, Chips)

So wird gespielt: Zunächst werden 11 Spielmarken in die Mitte gelegt. Reihum wird gewürfelt. Wer weniger als 11 Augen wirft, darf 2 Spielmarken vom Tisch nehmen. Wer mehr als 11 Augen wirft, muss zusehen, wie seine Mitspieler je eine Spielmarke nehmen. Bei genau 11 Augen bekommt keiner etwas. Die letzte (elfte) Spielmarke, die auf dem Tisch bleibt, dient zum Stechen. Diese Spielmarke erhält, wer die höchste Augenzahl wirft. Dadurch fällt auch dann eine Entscheidung, wenn bisher 2 Spieler gleich viele Spielmarken erobern konnten.

Spielende: Verlierer ist, wer am wenigsten Spielmarken nehmen konnte.

Siamesische Zwillinge

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

Faule Sechs

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

Gerade und aufwärts

Spieler: 2 und mehr

Material: 3 Würfel

So wird gespielt: Jeder Spieler hat 3 Würfe. Beim ersten zählen nur Würfel mit 2 Augen, beim zweiten solche mit 4 Augen und beim dritten die mit 6 Augen.

Spielende: Die höchste Gesamtaugenzahl gewinnt.

Variante

Gerade und abwärts

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

Fünf-Finger-Spiel

Spieler: 2 und mehr

Material: 3 Würfel

So wird gespielt: Jeder hat bis zu 10 Würfe. Es kommt darauf an, möglichst früh mit 3 Würfeln 5 Augen zu werfen.

Spielende: Gewonnen hat, wer dies mit den wenigsten Würfeln schafft.

Max

Spieler: 2 und mehr

Material: 3 Würfel, Würfelbecher, Papier und Stift, 50 Spielmarken (z.B. Centstücke, Streichhölzer, Chips)

So wird gespielt: Es geht darum, mit 3 Würfeln die höchste Kombination zu erreichen. Der erste Spieler legt vor und bestimmt damit, mit wie vielen Würfeln die Vorgabe zu erreichen ist. Erzielt er z.B. „Max mit fünf“ in 2 Würfeln, so kann diese Kombination nur durch „Max mit

sechs“ oder „General Max“ (1 – 1 – 1) geschlagen werden, natürlich auch nur mit 2 Würfeln. Oder durch einen gleich hohen „Max mit fünf“, der aber mit einem Wurf erreicht werden muss.

Mehr als 3 Würfe dürfen nicht vorgelegt werden. Nachdem alle Spieler versucht haben, die vorgelegte Kombination zu übertreffen oder die gleiche Kombination mit weniger Würfeln zu erreichen, kommt der nächste Spieler mit dem Vorlegen an die Reihe.

Die Bewertung der Würfelkombinationen:

- „Max“ ist der Einserpasch (1 – 1) mit einem beliebigen dritten Würfel.
- Der höchste Wurf, der möglich ist, ist der „General Max“, das sind 3 Einser (1 – 1 – 1).
- Zweithöchster Wurf ist „Max mit sechs“ (1 – 6).
- Dritthöchster Wurf: „Max mit fünf“ (1 – 1 – 5) und dann der Reihe nach bis „Max mit zwei“ (1 – 1 – 2).
- Auf den Max folgen die „Harten“, allen voran der „harte Sechser“ (6 – 6 – 6), danach der „harte Fünfer“ (5 – 5 – 5) usw. bis zum „harten Zweier“.
- Jetzt kommen die „Straßen“, das sind lückenlose Sequenzen. Höchste „Straße“ ist 6 – 5 – 4, ihr folgt 5 – 4 – 3, danach 4 – 3 – 2 und schließlich 3 – 2 – 1.
- Als letzte Serie folgen die Pasche mit einem beliebigen dritten Würfel (außer den Einserpaschen natürlich, die ja als „Max“ zu den höchsten Kombinationen zählen). Die Reihenfolge der Pasche: 6 – 6 – 5, 6 – 6 – 4 usw. bis 6 – 6 – 1; anschließend die Fünferpasche 5 – 5 – 6, 5 – 5 – 4 (5 – 5 – 5 zählen zu den „Harten“), 5 – 5 – 3 usw. bis 5 – 5 – 1.
- Der letzte und somit niedrigste Pasch ist die Kombination 2 – 2 – 1.

Spielende: Nach jeder Spielrunde erhält der Spieler, der die höchste Kombination erreicht hat, von allen anderen Spielern eine vorher ausgemachte Menge an Spielmarken. Man spielt eine bestimmte Anzahl von Runden und ermittelt so den Endsieger.

Spieltipp: Bei diesem Spiel darf man gute Würfel „stehen lassen“, d.h. man würfelt nach dem ersten oder zweiten Wurf nur noch mit 2 Würfeln oder einem Würfel weiter, um eine gute Kombination zu erhalten.

Hoher Türke

Spieler: 2 und mehr

Material: 3 Würfel, Papier und Stift

So wird gespielt: Jeder hat nur einen Wurf. Die Augenzahl zweier Würfel wird addiert und durch die Augenzahl des dritten Würfels dividiert. Wer erzielt das höchste Ergebnis? (Auch die Ziffern nach dem Komma zählen!)

Beispiel: 5 – 3 – 2 $5 \times 3 = 15$; $15 : 2 = 7,5$
6 – 4 – 3 $6 \times 4 = 24$; $24 : 3 = 8,0$

Eine Variante, bei der das niedrigste Ergebnis gewinnt.

Beispiel: 5 – 3 – 2 $2 \times 3 = 6$; $6 : 5 = 1,2$
6 – 4 – 3 $3 \times 4 = 12$; $12 : 6 = 2,0$

Spielende: Das höchste/niedrigste Ergebnis gewinnt!

Einer gleich zwei

Spieler: 2 und mehr

Material: 3 Würfel, Papier und Stift

So wird gespielt: Jeder würfelt zehnmal. Gewertet werden nur diejenigen Würfe, bei denen die addierten Augen von 2 Würfeln den Augen des dritten Würfels entsprechen. Gültig sind z.B. die Kombinationen 4 – 2 – 6 (4+2=6) oder 1 – 4 – 5 (1+4=5). Gezählt wird nur ein Wurf, der gültig ist, und zwar jeweils die Augenzahl des dritten Würfels.

Spielende: Das höchste Ergebnis gewinnt!

Las Vegas

Spieler: 2 und mehr

Material: 3 Würfel, Würfelbecher, Papier und Stift, für jeden Spieler die gleiche Menge Spielmarken (z.B. Centstücke, Streichhölzer, Chips)

So wird gespielt: Die Spieler vereinbaren zunächst den Einsatz (z.B. 5 oder 10 Spielmarken), der vor jedem Spiel von allen Mitspielern in die Mitte des Tisches gelegt werden muss.

Nun wird reihum gewürfelt. Jeder Spieler hat 2 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 er es auch notieren).

Zur Verdeutlichung ein Beispiel:

	Erster Wurf	Zweiter Wurf	Endergebnis
Spieler A:	3+4=7	2	7×2=14
Spieler B:	6+2=8	4	8×4=32
Spieler C:	5+3=8	1	8×1=8

In diesen Fall hätte Spieler B den „Pott“ gewonnen.

Ein wenig Statistik:

Das höchste Ergebnis wäre: 6+6=12; 12×6=72

Das niedrigste Ergebnis wäre: 1+1=2; 2×1=2

Spielende: Wer in einer Runde das höchste Ergebnis erzielt, darf den „Pott“ leeren. Der neue Einsatz wird gebracht, ein neues Spiel beginnt ...

Spieltipp: „Las Vegas“ ist ein reines Glücksspiel. Was man braucht, ist Würfelglück.

Max und Moritz

Spieler: 2 und mehr

Material: 3 Würfel, Würfelbecher, Papier und Stift, 28 Spielmarken (z.B. Centstücke, Streichhölzer, Chips)

So wird gespielt: Während des „Aufwürfels“ sollte man hohe Kombinationen würfeln, um keine Spielmarken nehmen zu müssen. Beim „Abwürfeln“ sollte man ebenfalls hohe Kombinationen erreichen, um Spielmarken, die man vielleicht nehmen musste, schnell wieder loszuwerden.

Zu Beginn des Spiels werden alle Spielmarken in der Mitte des Tisches zu einem Haufen aufgeschichtet. Es wird reihum mit dem Würfelbecher gewürfelt, wobei jeder Spieler in einer Runde maximal 3 Würfe hat. Er

kann nach dem ersten und zweiten Wurf günstige Würfel „stehen lassen“, die dann aber nicht mehr aufgenommen werden dürfen. Hat er bereits nach dem ersten oder zweiten Wurf eine gute Kombination, braucht er natürlich nicht alle 3 Würfe durchzuführen.

Folgende Kombinationen können aus 3 Würfeln entstehen (die höchsten Würfel dürfen immer an den Anfang gestellt werden!):

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

Das Spiel besteht aus zwei Teilen:

• Das „Auswürfeln“

Wie die obige Tabelle zeigt, hat jede Kombination eine Bedeutung und ist eine bestimmte Anzahl Spielmarken wert. Der höchste Wurf, ein Sechserpasch, heißt „Max und Moritz“ und ist 12 Spielmarken wert. Die niedrigste Kombination ist die Hausnummer 2 – 1 – 1. Sie ist wie alle Hausnummern unter 300 nur 2 Marken wert. Der Spieler mit der niedrigsten Kombination in der Runde muss aus der Mitte die Anzahl Spielmarken nehmen, die der geworfenen Kombination entspricht.

Beispiel: Vier Spieler würfeln in der ersten Runde folgende Kombinationen:

Spieler A: 2 – 2 – 2 (Onkel Fritz)

Spieler B: 6 – 3 – 2 (Hausnummer über 600)

Spieler C: 3 – 3 – 1 (Hausnummer über 300)

Spieler D: 4 – 3 – 1 (Hausnummer über 400)

• Das „Abwürfeln“

Es kommt nun darauf an, die Spielmarken so schnell wie möglich wieder loszuwerden, d.h. in die Mitte zu legen. Diesmal darf der Spieler mit der höchsten Kombination von seinen Marken so viele in die Mitte zurücklegen, wie es seiner Kombination entspricht. Hat er als Bester einer Runde z.B. einen „Meister Böck“ (4 – 4 – 4) geschafft, so darf er 10 Spielmarken zurücklegen.

Spielende: Wer als Erster keine Spielmarken mehr hat, ist der Gewinner des Gesamtspiels.

Spieltipp: Sollten 2 oder mehr Spieler gleiche Kombinationen erreichen, so muss unter diesen nochmals gewürfelt werden, um Eindeutigkeit zu erzielen.

Verflixte 66

Spieler: 2 und mehr

Material: 3 Würfel, Würfelbecher

So wird gespielt: Es wird reihum jeweils mit 3 Würfeln gleichzeitig gewürfelt. Jeder Spieler hat dabei einen Wurf. Die geworfenen Augenzahlen aller Teilnehmer werden dabei 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 subtrahiert, also von der Gesamtsumme wieder abgezogen, bis man wieder unter 66 gelangt. Erst dann werden die Würfe wieder addiert.

Spielende: Die Zahl 66 muss genau erreicht werden. Es wird also so lange gewürfelt, bis ein Spieler mit seinem Wurf die Endzahl genau trifft. Er ist der Sieger des Spiels.

Gerneklein

Spieler: 2 und mehr

Material: 3 Würfel, Würfelbecher, Papier und Stift

So wird gespielt: Es wird reihum gewürfelt. Jeder Spieler hat einen Wurf mit den 3 Würfeln. Die Augen der 3 Würfel eines Wurfs werden addiert und in die Spielerliste beim betreffenden Spieler eingetragen. Wer eine 2 oder eine 5 wirft, darf sie von der Augensumme abziehen (Minusbeträge gelten nicht, das Niedrigste ist null). Wer nach Ablauf der Spielrunden die niedrigste Gesamtsumme vorweisen kann, ist der „Gerneklein“ und hat gewonnen.

Spielende: Man spielt eine vorher vereinbarte Anzahl von Runden und zählt dann alle Einzelergebnisse zur Gesamtsumme zusammen. Wer am häufigsten eine 2 oder eine 5 wirft, ist dem Sieg sehr nahe.

Ramba-Zamba

Spieler: 2 und mehr

Material: 3 Würfel, Würfelbecher, Papier und Stift

So wird gespielt: Es geht darum, die 3 hintereinander geworfenen Augenzahlen so in die dreistellige Stellenwerttafel einzutragen, dass eine möglichst hohe Zahl entsteht.

Vor Spielbeginn wird eine Teilnehmerliste in etwa folgender Art angefertigt:

Jan			Nicklas			Julia			Vanessa		
H	Z	E	H	Z	E	H	Z	E	H	Z	E

Der Erste auf der Liste beginnt mit dem Würfeln, indem er einen Würfel nach dem anderen auf den Tisch rollt. Er muss sich nach jedem gefallenen Würfel entscheiden, in welche der Spalten er die Augenzahl notieren möchte: in die Spalte „H“ (Hunderter), in die Spalte „Z“ (Zehner) oder in

die Spalte „E“ (Einer).

Auf diese Weise entsteht nach dem dritten und letzten Würfel eine dreistellige Zahl, die so hoch wie möglich sein sollte. Die höchste erreichbare Zahl ist 666, die niedrigste 111.

Wirft der Spieler mit dem ersten Würfel eine 6, so wird er diese Augenzahl natürlich bei den Hundertern eintragen. Wirft er anfangs eine niedrige Augenzahl, trägt er sie bei den Zehnern oder Einern ein – in der Hoffnung, im nächsten Wurf besser zu sein. So wird reihum gewürfelt.

Spielende: Nach einer vorher vereinbarten Anzahl von Runden zählt jeder Spieler seine Zahlen zusammen. Wer die höchste Gesamtsumme erreicht, ist der Gewinner.

Sechsendsechzig

Spieler: 2 und mehr

Material: 3 Würfel, Würfelbecher, für jeden Spieler 5 Streichhölzer

So wird gespielt: Jeder Spieler hat einen Wurf, bei dem er die 3 Würfel gleichzeitig wirft. Die Augen eines Wurfs werden zusammengezählt und zu dem Ergebnis des vorigen Spielers addiert. Auf diese Weise wird das Gesamtergebnis immer höher und nähert sich langsam der magischen Zahl 66.

Der Spieler, der zuerst die Zahl 66 erreicht oder überschreitet, verliert und muss eines seiner 5 Hölzchen, die er anfangs erhalten hat, in einen „Pot“ zahlen. Der Verlierer beginnt das nächste Spiel.

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

So wird gespielt: Es kommt darauf an, aus den gewürfelten Augenzahlen die Zahlen von 1 bis 16 zu kombinieren. Dies ist durch Addition und Subtraktion von Augenzahlen möglich.
Beispiel: 1 – 3 – 6 wurden gewürfelt.

Spielende: Sieger ist, wer nach mehreren Würfeln alle Zahlen von 1–16 und wieder zurück kombinieren konnte.

Variation: Hierbei darf auch multipliziert und dividiert werden.

Killroy

Spieler: 2 und mehr

Material: 3 Würfel, Würfelbecher, Papier und Stift, 50 Spielmarken (z.B. Centstücke, Streichhölzer, Chips)

So wird gespielt: Es geht darum, die geworfenen Augen dreier Würfel mit Hilfe der 4 Rechenarten so geschickt zu verknüpfen, dass man die Zahl 15 erreicht oder ihr möglichst nahekommt.

Durch Würfeln um die höchste Zahl wird ein Spieler bestimmt, der die Rolle des Spielleiters übernimmt. Alle Spielmarken befinden sich in der Mitte des Tisches. Der Spielleiter schüttelt die 3 Würfel im Würfelbecher gut durch und macht den Wurf für das erste Spiel.

Aufgabe der Spieler ist es nun, möglichst schnell mit Hilfe von Additionen, Subtraktionen, Multiplikationen oder Divisionen die 3 Würfel geschickt zu verknüpfen, mit dem Ziel, der Zahl 15 möglichst nahezukommen oder sie genau zu treffen.

Ein Beispiel:

Der Spielleiter würfelt 3 – 2 – 5.

Spieler A verknüpft folgendermaßen: $3+5=8/8 \times 2=16$

Er ruft „16“.

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

Er ruft „11“.

Gewonnen hat Spieler A, denn er kam der Zahl 15 näher als Spieler B. Er erhält 8 Spielmarken aus der Tischmitte.

Erklärung und Gewinnquoten: Je näher man durch geschickte mathematische Verknüpfung der jeweils gewürfelten 3 Augenzahlen der Zahl 15 kommt, desto höher ist der Gewinn.

Endergebnis der math. Verknüpfung/Gewinn:

15	10	Spielmarken
14 oder 16	8	Spielmarken
13 oder 17	6	Spielmarken
12 oder 18	4	Spielmarken
11 oder 19	2	Spielmarken
Unter 10 oder über 20	-	

Hat ein Spieler falsch gerechnet oder einen Augenzahl doppelt verwendet, muss er als Strafe von seinen Spielmarken (falls er bereits welche besitzt) das, was er gewonnen hatte, in die Tischmitte zurücklegen. Wenn alle Spielmarken verteilt sind, ist das Spiel beendet.

Spielende: Wer die meisten Spielmarken besitzt, hat das Spiel gewonnen. Ein neuer Spielleiter wird bestimmt, das nächste Spiel beginnt.

Unter Zehn gewinnt

Spieler: 2 und mehr

Material: 3 Würfel, Würfelbecher, Papier und Stift, 50 Spielmarken (z.B. Centstücke, Streichhölzer, Chips)

So wird gespielt: Zuerst werden die Spielmarken gleichmäßig unter den Spielern verteilt. Danach wird ein Bankhalter ausgelost. Dieser würfelt während des Spiels für alle und hat außerdem die Aufgabe, die Gewinne zu verteilen und verlorene Spielmarken einzukassieren. Er darf auch den Höchststeinsatz festlegen.

Vor jedem Spiel machen alle Spieler, mit Ausnahme des Bankhalters, ihre Einsätze, d.h., jeder legt aus seinem Vorrat so viele Spielmarken vor sich hin, wie er glaubt riskieren zu können.

Nun macht der Bankhalter den ersten Wurf. Ist dieser unter 10 Augen, gewinnen alle Spieler den Betrag, den sie gesetzt haben. Der Bankhalter muss ausbezahlen. Ab 10 Augen gewinnt der Bankhalter und kassiert alle Einsätze. Der Bankhalter kann die Bank frühestens nach 5 Spielen an den nächsten Spieler abgeben – muss dies aber ein Spiel vorher bekanntgeben.

Spielende: Wer am Schluss die meisten Spielmarken hat, gewinnt.

Die gute Zehn

Spieler: 2 und mehr

Material: 3 Würfel, Würfelbecher, Papier und Stift

So wird gespielt: Möglichst hohe Würfelresultate zu erzielen und diese geschickt zu multiplizieren – wer dies schafft, ist dem Sieg sehr nahe! Vor Beginn des Spiels schreibt sich jeder Spieler unter seinem Namen die Zahlen von 1 bis 10 untereinander auf. Dann wird reihum mit den 3 Würfeln nach kräftigem Schütteln im Becher gewürfelt. Jeder Spieler hat pro Runde einen Wurf, mit dem er eine Zahl zwischen 3 und 18 erzielen kann (die 3 einzelnen Augenzahlen werden immer addiert!).

Die erreichte Augenzahl muss vom Spieler jedes Mal hinter eine der 10 Zahlen gesetzt werden. Dazwischen kommt ein Malzeichen, was bedeutet, dass aus beiden Zahlen das Produkt gebildet werden muss. Nach Ablauf von 10 Runden stehen bei allen Spielern hinter den 10 Zahlen die jeweiligen Würfelresultate sowie die errechneten Produkte. Diese Produkte werden zum Schluss addiert, wodurch man die Endsumme eines Spieles ermittelt.

Spielende: Der Spieler mit der höchsten Gesamtsumme gewinnt das Spiel.

Spieltipp: Die Kunst dieses Spieles besteht darin, von Anfang an die gewürfelten Ergebnisse hinter die richtigen Zahlen zu setzen, um ein möglichst hohes Produkt zu erhalten. Hohe Würfelresultate setzt man demnach mehr hinter die hohen Zahlen, weil beispielsweise zehnmal 17 natürlich wesentlich mehr ergibt als dreimal 17.

Zur Verdeutlichung ein Beispiel für ein Spiel:

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

Spiele mit 4 Würfeln

Pärchen

Spieler: 2 und mehr

Material: 4 Würfel, Würfelbecher, Papier und Stift

So wird gespielt: Für dieses Spiel werden 2 der 4 Würfel mit Bleistift grau eingefärbt. Die weißen sind die Positiven, die grauen die Negativen, das heißt Folgendes: Die Augen der beiden weißen Würfel zusammenzählen und davon die Augen der beiden grauen Würfel abziehen. Jeder hat 5 Würfe. Auch negative Zwischensummen müssen aufgeschrieben werden.

Spielende: Gewonnen hat der Spieler mit der höchsten Endsumme.

Beelzebub

Spieler: 2 und mehr

Material: 4 Würfel, Würfelbecher, Papier und Stift

So wird gespielt: Diesmal spielen 3 weiße Würfel gegen einen grauen, den „Beelzebub“. Die Summe der 3 weißen Würfel wird gebildet, und davon werden die Augen des grauen Würfels abgezogen. Es werden

5 Runden gespielt.

Spielende: Gewonnen hat der Spieler mit der höchsten Endsumme.

Klettergarten

Spieler: 2 und mehr

Material: 4 Würfel, Papier und Stift für jeden Spieler

So wird gespielt: Wollten Sie nicht schon lange mal einen Zweitausender erklimmen? Nun, heute können Sie es ja am Spieltisch in symbolischer Weise wagen. Die Aufgabe für jeden Spieler besteht nämlich darin, sich Schritt für Schritt von 1 bis 22 hinaufzuwürfeln und dann wieder kontinuierlich hinabzusteigen. Beim Auf- wie beim Abstieg darf er dabei keine einzige Zahl auslassen oder überspringen. Jedoch darf er die 4 Würfel nach seinem Belieben werten, indem er sie miteinander addiert. Warf jemand beispielsweise 1, 2, 2 und 6, so kann er folgendermaßen nach oben klettern:

Würfel 1 und 2 für die 1. beiden Schritte; dann $1 + 2 = 3$; $2 + 2 = 4$; $2 + 2 + 1 = 5$; Würfel 6; $6 + 1 = 7$; $6 + 2 = 8$; $6 + 2 + 1 = 9$; $6 + 2 + 2 = 10$ und $6 + 2 + 2 + 1 = 11$.

Wie beim richtigen Bergsteigen werden auch hier mit zunehmender Höhe die Beine schwerer, und das Vorankommen wird mühseliger.

Spiele mit 5 Würfeln

Paschpoker

Spieler: 2 und mehr

Material: 5 Würfel und Würfelbecher für jeden Spieler, Spielmarken (z.B. Centstücke, Streichhölzer, Chips)

So wird gespielt: Pasch nennt man 2 oder mehr gleiche Würfelaugen in einem Wurf. Beim Paschpokern geht es darum, abzuschätzen, wieviel Würfel einer gewissen Augenzahl insgesamt geworfen wurden. Dazu werfen alle Spieler gleichzeitig, offenbaren aber ihren Wurf noch nicht. Denn zunächst trifft jeder Spieler reihum eine Einschätzung über den seiner Meinung nach höchsten Wurf. Seinen eigenen Wurf darf er dabei freilich zu Rate ziehen und unter seinen Würfelbecher lugen. Danach sagt er an, wie viele Würfel einer bestimmten Augenzahl er unter allen Würfelbechern vermutet, beispielsweise siebenmal die 4.

Nach der 1. Bietrunde darf jeder Spieler seine Einschätzung erhöhen, sofern er seinen zuvor getätigten Einsatz verdoppelt. Er darf nur noch die Größe seines Paschs, nicht aber dessen Wert korrigieren. Hat jeder Spieler seine Einschätzung getroffen, wird abgedeckt.

Spielende: Gewonnen hat derjenige, welcher die größte gleichartige Würfelmenge richtig voraussagte. Bestätigt sich diese Voraussage mehrmals, so entscheidet die höhere Augenzahl des Paschs.

Spieltipp: Die 1 zählt als Joker, das bedeutet, vorliegende echte Pasche können mit jeder 1 um einen Würfel verlängert werden.

Vabanquespiel

Spieler: 2 und mehr

Material: 5 Würfel, Würfelbecher, Papier und Stift, für jeden Spieler die gleiche Anzahl an Spielmarken (z.B. Centstücke, Streichhölzer, Chips)

So wird gespielt: Jeder Spieler versucht, 5 nacheinander gewürfelte

Augenzahlen mit Hilfe der 4 Grundrechenarten so miteinander zu verknüpfen, dass ein möglichst hohes Ergebnis erreicht wird.

Durch Würfeln um die höchste Zahl wird ein Spieler bestimmt, der als Erster die „Bank“ übernimmt. Jeder Spieler gibt dem Bankhalter seinen Einsatz von 20 Spielmarken. Dieser beginnt nun der Reihe nach für jeden Mitspieler zu würfeln, indem er einen Würfel nach dem anderen auf den Tisch rollt. Der Spieler, für den der Bankhalter würfelt, muss dabei versuchen, unter Verwendung aller 4 Grundrechenarten eine möglichst hohe Punktzahl zu erreichen. Er darf jedoch immer nur einmal addieren, subtrahieren, multiplizieren und dividieren, wobei die Reihenfolge keine Rolle spielt.

Beispiel: Der Bankhalter würfelt mit dem ersten Würfel 4, mit dem zweiten 2. Nach dem zweiten Wurf entscheidet der Spieler, welche Rechenart zwischen beiden Zahlen angewandt werden soll – er multipliziert die beiden Zahlen und erhält damit 8 (4×2).

Im dritten Wurf würfelt der Bankhalter die 6, die der Spieler nach kurzer Überlegung addiert: $8 + 6 = 14$.

Für den vierten Wurf bleiben dem Spieler jetzt nur noch die Rechenoperationen „subtrahieren“ und „dividieren“. Der vierte Wurf bringt die 4, die der Spieler subtrahiert: $14 - 4 = 10$. Dieses Ergebnis muss zum Schluss durch den Wert des fünften Wurfs, einer 2, dividiert werden, wodurch sich das Ergebnis 5 ergibt.

Der Bankhalter notiert in einer anfangs erstellten Spielerliste für den betreffenden Spieler die Zahl 5 und beginnt das gleiche Spiel mit dem nächsten Spieler.

Spielende: Wer nach Ablauf einer Runde das höchste Ergebnis erreicht hat, darf den Gesamteinsatz nehmen. Er ist der Gewinner der Spielrunde. Eine neue Runde beginnt mit einem neuen Bankhalter.

Bankier

Spieler: 2 und mehr

Material: 5 Würfel, Papier und Stift

So wird gespielt: Jeder hat 5 Würfe. Die Würfel werden einzeln geworfen. Der Spieler darf bei seinen Würfeln einmal addieren, einmal subtrahieren, einmal multiplizieren sowie einmal dividieren und entscheidet, in welcher Reihenfolge er die Rechnungsarten anwenden will. Beispiel: Liegen nach den ersten 2 Würfeln die Zahlen 2 und 5 auf dem Tisch, so wird man diese addieren und erhält die Zahl 7. Würde mit dem dritten Wurf die 1 erscheinen, empfiehlt es sich, zu dividieren. Die Zahl 7 bleibt. Bringt der vierte Wurf eine 6, wird man multiplizieren und 42 erreichen. Beim letzten Wurf ist nur noch zu subtrahieren. Angenommen, man würfelt die 3, so hat man ein Endergebnis von 39 Punkten erzielt.

Spielende: Der Spieler mit dem höchsten Endergebnis gewinnt. Da nicht jede Teilung ganze Punkte ergibt, vereinbart man vor Spielbeginn, ob auf- oder abgerundet wird.

Chicago

Spieler: 2 und mehr

Material: 5 Würfel, Bleistift und Papier zum Notieren der Punktzahlen.

So wird gespielt: Zunächst erstellt man eine Liste aller Spieler, in der die erreichten Punkte notiert werden. Die 1 zählt bei Chicago 100, die 6 entsprechend 60 Punkte. Alle übrigen Augen werden normal gezählt. Jeder Spieler hat pro Runde maximal 3 Würfe. Dabei kann er dreimal

hintereinander alle 5 Würfel verwenden, er kann aber auch günstige Würfel „stehenlassen“ und nur mit den Restwürfeln weitermachen. Würfel, die stehenbleiben, dürfen jedoch nicht wieder aufgenommen werden. Die folgenden Spieler haben dann ebenfalls nur zwei bzw. einen Wurf wie der erste Spieler. Die nächste Runde wird durch den nächsten Spieler in der Reihe eröffnet, der nun für diese Runde die Anzahl der Würfel bestimmt. Jedem Spieler wird seine erreichte Punktzahl gutgeschrieben bzw. zu seinem Vorrundenergebnis addiert.

Spielende: Bei Chicago gewinnt der Spieler, der sich als Erster die Punktsumme 1.000 erwürfelt.

Es gibt noch folgende Zusatzregel: Würfelt ein Spieler im ersten Wurf zwei Sechsen, so darf er eine 6 in eine 1 umwandeln.

10.000

Spieler: 2 und mehr

Material: 5 Würfel, Würfelbecher, Papier und Stift

So wird gespielt: Es geht darum, so schnell wie möglich 10.000 Punkte zu erwürfeln – natürlich mit veränderten Würfelwerten.

Es wird reihum mit 5 Würfeln gewürfelt.

Dabei gelten folgende Würfelwerte:

Die 1 = 100 Punkte

Die 5 = 50 Punkte

Dreimal 1 = 1.000 Punkte

Dreimal 2 = 200 Punkte

Dreimal 3 = 300 Punkte

Dreimal 4 = 400 Punkte

Dreimal 5 = 500 Punkte

Dreimal 6 = 600 Punkte

Große Straße = 2.000 Punkte

(alle 5 Würfel zeigen Augenzahlen in einer Folge, z.B. 1 – 2 – 3 – 4 – 5 oder 2 – 3 – 4 – 5 – 6).

Jeder Spieler hat pro Runde bis zu 3 Würfe. Dabei muss er nach jedem Wurf entscheiden, welche Würfel er stehen lässt und mit welchen er weiterwürfelt. Stehen gelassene Würfel dürfen beim zweiten oder dritten Wurf nicht mehr verwendet werden. Nach dem dritten Wurf werden die Punkte gezählt (z.B. $3 \times 4 = 400$, $1 \times 1 = 100$, ergibt insgesamt 500 Punkte in dieser Runde, Einzelaugen werden nicht gezählt).

Spielende: Wer als Erster die Zahl 10.000 erreicht oder überschreitet, ist Sieger der Partie.

Yatzy

Spieler: 2 und mehr

Material: 5 Würfel, Würfelbecher, Papier und Stift

So wird gespielt: Gespielt wird mit 5 Würfeln. Jeder Spieler hat bis zu 3 Würfe frei. Nach dem ersten und zweiten Wurf können günstig erscheinende Werte liegen bleiben. Beim dritten Wurf dürfen Würfel, die vorher liegengelassen wurden, wieder aufgenommen werden. Gespielt wird „nach freier Wahl“, d.h. die erwürfelten Werte werden nach Wahl des Spielers und Erfüllung der Bedingungen in ein freies Kästchen

des Spielblocks eingetragen oder man spielt „von oben runter“ in der vorgeschriebenen Reihenfolge. Nicht erfüllte Bedingungen werden als wertlos gestrichen.

Folgende Würfe müssen gefüllt werden:

Einer = die Punkte der Würfel mit Augenzahl „1“ werden eingetragen.

Zweier = die Punkte der Würfel mit Augenzahl „2“ werden eingetragen.

Dreier, Vierer,

Fünfer, Sechser = entsprechend wie oben.

Danach wird die Zwischensumme ermittelt. Es gibt einen Bonus von 25 Punkten, wenn die Zwischensumme mindestens 63 Punkte beträgt. Danach Gesamtsumme 1. Teil ermitteln.

1 Paar = Es werden nur die Punkte zweier gleich anzeigender Würfel eingetragen.

2 Paar = Es werden nur die Punkte von zwei Augenpaaren eingetragen.

Drei Gleiche = Es werden nur die Punkte dreier gleich anzeigender Würfel eingetragen.

Vier Gleiche = Es werden nur die Punkte von vier gleich anzeigenden Würfeln eingetragen.

Volles Haus = alle Augen eintragen, wenn „1 Paar“ und „Drei Gleiche“ gewürfelt wurden.

Kleine Straße = 15 Punkte, wenn 1 – 2 – 3 – 4 – 5 gewürfelt wurde.

Große Straße = 20 Punkte, wenn 2 – 3 – 4 – 5 – 6 gewürfelt wurde.

Yatzy = unabhängig von der gewürfelten Augenzahl werden hier 50 Augenzahl Punkte eingetragen, wenn alle 5 Würfel denselben Wert anzeigen.

Chance = hier kann die Augenzahl eines beliebigen Wurfs eingetragen werden. (Diese Möglichkeit wird meist bei einer anderweitig nicht verwendbaren Zusammenstellung oder bei hoher Augenzahl genutzt.)

Spielende: Die Endsumme wird aus den Zwischensummen von Teil 1 und Teil 2 ermittelt. Der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl ist der Gewinner.

Spiele mit Karten und Würfeln

Kartenwürfel

Spieler: zwei und mehr

Material: 2 Würfel, Skatenspiel (franz. Bild, 32 Blatt)

So wird gespielt: 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:

Ass = 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.

Spielende: Sieger des Spiels ist, wer am Schluss die meisten Karten erwürfelt hat.

Das Karten-Würfel-Aktionsspiel

Spieler: 3 und mehr

Material: 1 Würfel, Papier und Stift, für jeden Spieler eine Spielfigur, Skatspiel (franz. Bild, 32 Blatt)

So wird gespielt: 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, während die anderen alle möglichen Witze reißen und Grimassen machen usw.).

Auf jeden Zettel wird eine Aufgabe geschrieben. Dann werden alle Zettel zusammengefaltet, gemischt und in die Mitte gelegt. Danach werden die Karten gemischt und offen in einem Kreis um den Zettelhaufen herum gelegt. 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.

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 (Ass, 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.

Spielende: Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Zettel aufgebraucht sind. Es gibt bei diesem Spiel keinen einzelnen Gewinner.

Spieltipp: Ein Spiel ist in seiner Länge also davon abhängig, wie viele Aktiv-Aufgaben zu Beginn aufgeschrieben wurden.

Alle Acht

Spieler: 3 – 4

Material: 1 Skatspiel (franz. Bild, 32 Blatt), Spielmarken (z.B. Centstücke, Streichhölzer, Chips)

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

Als Erstes werden die vorhandenen Spielmarken so an alle Spieler verteilt, dass jeder die gleiche Anzahl Spielmarken bekommt. Dann werden die 32 Karten reihum einzeln und verdeckt an die 4 Spieler verteilt, sodass 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 Spiels

weitere davon zu sammeln. Die anderen Karten legt er verdeckt vor sich als „Müllhaufen“ auf den Tisch. Kein Spieler darf wissen, welche Karten sich in 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 Spielmarken, wie jeder einzelne Karten hat, die nicht zu seiner Sammelfarbe passen.

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

Bettelmann

Spieler: 3 – 4

Material: 1 Skatspiel (franz. Bild, 32 Blatt)

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

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

Die Rangfolge der Karten ist dabei: Ass (höchste Karte) – König – Dame – Bube – Zehn – Neun – Acht – Sieben. Die Farben bleiben unberücksichtigt.

Beide Karten gehören nun demjenigen, der die höhere Karte gelegt hat. Die Karten kommen verdeckt wieder unter den Stapel. Dann deckt jeder die nächste Karte seines Stapels auf und es wird festgestellt, wem diese Karte gehört. Werden zwei wertgleiche Karten (z.B. zwei Damen) aufgedeckt, dreht jeder noch eine Karte um. Wer jetzt die höhere hat, dem gehören alle 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 Spiels. Sein Gegenüber ist „Bettelmann“ und hat verloren.

Farbe oder Wert – ein echtes Glücksspiel!

Spieler: 2

Material: 1 Skatspiel (franz. Bild, 32 Blatt), Spielmarken (z.B. Centstücke, Streichhölzer, Chips)

So wird gespielt: Man muss den Wert oder die Farbe von verdeckten Karten richtig erraten, um in den Besitz von möglichst vielen Spielmarken zu kommen.

Zunächst werden die Spielmarken 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 beiseitegelegt. 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, Ass, Dame, Bube, Zehn, Neun, Acht, Sieben. Jeder Wert kommt viermal vor. Ein Spieler, der also beispielsweise auf „König“ tippt und tatsächlich einen König aufhebt, hat den Wert erraten und bekommt vom Gegenspieler dafür 4 Spielmarken.

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 Spielmarken besitzt, hat das Spiel gewonnen.

Zwölf gewinnt

Spieler: 3 und mehr

Material: 1 Skatenspiel (franz. Bild, 32 Blatt), Spielmarken (z.B. Centstücke, Streichhölzer, Chips)

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

So wird gespielt: Bei diesem Spiel geht es darum, mit beliebig vielen Karten 12 Augen zu erreichen, aber nicht zu überschreiten. Vor Beginn des Spiels erhält jeder Spieler die gleiche Menge Spielmarken. 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. Hat also jemand als Erstes ein Ass erhalten, wird er auf keinen Fall eine zweite Karte verlangen, da er sonst mit großer Wahrscheinlichkeit über 12 Augen bekäme. Hat jedoch jemand als Erstes einen König erhalten, so kann er ruhig eine zweite Karte fordern, denn nur mit einer Zehn oder einem Ass würde er die „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 Spiels von einem Spieler zum anderen.

Spielende: Es gewinnt derjenige, der nach einer vereinbarten Anzahl von Spielrunden die meisten Spielmarken besitzt.

Spieltipp: Wichtig ist, dass alle Spieler gleich oft Bankhalter waren.

Herz Ass – Herz Zehn

Spieler: 4

Material: 1 Skatenspiel (franz. Bild, 32 Blatt)

Kartenwerte:

Ass	=	11
10	=	10
König	=	4
Dame	=	3
Bube	=	2
9, 8 und 7	=	0

So wird gespielt: Der Spieler, der Herz Ass, und derjenige, der Herz Zehn erhält, spielen zusammen gegen die beiden anderen Spieler. Sind Herz Ass 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 Ass, 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 Ass und Herz Zehn hat, wenn mindestens 61 Augen erreicht sind.

Schwarze Sau

Wer muss den „Sauhaufen“ nehmen?

Spieler: 3 – 6

Material: 1 Skatenspiel (franz. Bild, 32 Blatt), Spielmarken (z.B. Centstücke, Streichhölzer, Chips)

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

Als Erstes werden die vorhandenen Spielmarken 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 Ass) bekommen hat.

Der Spieler mit dieser Karte beginnt das Spiel, indem er die Schwarze Sau auf den Tisch legt und noch eine beliebige Karte obendrauf – beide offen. Nun ist der linke Nachbar an der Reihe. Er muss nachsehen, ob er eine gleiche Karte hat wie die, die auf der Schwarzen Sau liegt. Liegt z.B. eine „10“, so muss er auch eine „10“ ausspielen, und er darf zusätzlich noch eine beliebige Karte oben auflegen.

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 Spiels. Er erhält von jedem Spieler so viele Spielmarken, wie dieser noch Karten auf der Hand hat. Wer keine Spielmarken mehr besitzt, scheidet aus.

Hindernislauf

Spieler: 3 und mehr

Material: 1 Skatspiel (franz. Bild, 32 Blatt), Spielmarken (z.B. Centstücke, Streichhölzer, Chips)

Kartenwert:	Ass =	1
	Zehn =	10
	König =	4
	Dame =	+3 oder -3
	Bube =	2
	9, 8 und 7 =	9, 8 und 7

So wird gespielt: 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 Damen spielen beim Hindernislauf die Rolle des „Joker“. 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 Zählleinheit. Überschreitet aber ein Spieler als Erster eines dieser Hindernisse, muss er an jeden Mitspieler 2 Spielmarken abgeben. Wer als Erster 120 Punkte überschreitet, erhält von jedem 2 Spielmarken. 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 Ass legen, um auf 99 zu kommen. Hat er nur einen Buben, so kommt er auf 100. Für das Überschreiten der Marke 99 müsste er eine Zählleinheit bezahlen, für das genaue Treffen auf Marke 100 eine bekommen. Das gleicht sich aus, es passiert nichts. Muss er aber eine höhere Karte legen, zahlt er an jeden Mitspieler zwei Spielmarken 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.

Letzter

Spieler: 3 oder 4

Material: 1 Skatspiel (franz. Bild, 32 Blatt)

Spielziel: den letzten Stich nicht zu machen oder aber alle Stiche

Spielwerte: Ass, König, Dame, Bube, 10, 9, 8, 7

Bei 4 Spielern gibt der Geber zunächst reihum jedem Spieler 7 Karten. Die restlichen 4 Karten nimmt er in sein Blatt auf und sortiert 3 Karten aus, die er verdeckt seinem Nachbarn zur Linken zuschiebt. Dieser nimmt die Karten an sich und sortiert 2 Karten aus, die er gleichfalls seinem linken Nachbarn zuschiebt. Dieser nimmt wiederum beide Karten an und schiebt schließlich 1 Karte weiter, die der 4. Spieler aufnehmen muss; worauf jeder Spieler 8 Karten hält. Bei 3 Spielern wird ohne die 7 und 8 gespielt. Nachdem hier der Geber jedem Spieler 7 Karten gegeben hat, nimmt er die restlichen 3 in sein Blatt mit auf und schiebt 2 Karten seinem Nachbarn zur Linken zu. Dieser gibt schließlich 1 Karte an den 3. Spieler weiter. Der Spieler rechts neben dem Geber spielt, als Ausgleich für die Benachteiligung bei der Kartenaufnahme, zum 1. Stich aus. Es besteht Farbzwang, aber nicht Stichzwang; die vorgespelte Farbe muss also bedient, aber nicht überboten werden. Kann jemand eine Farbe nicht bedienen, gibt er eine andere Karte zu. Die ersten 7 Stiche sind für das Spiel-ergebnis ohne Bedeutung. Wer jedoch den letzten Stich kassiert, hat das Spiel verloren und erhält 1 Minuspunkt. Machte der Geber den letzten Stich, werden ihm gar 2 Minuspunkte angeschrieben. Konnte jedoch ein Spieler einen Durchmarsch machen und alle Stiche kassieren, wird ihm 1 Minuspunkt gestrichen. Wer zuerst 5 Punkte erreicht, hat die Partie mit Pauken und Trompeten verloren.

Kartenzupfen

Spieler: ab zwei

Material: 1 Kartenspiel

Schwimmen Sie ein Kartenspiel auf dem Tisch auf, und errichten Sie auf dem Kartenhaufen aus 2 Karten ein Kartenhäuschen.

Reihum zieht nun jeder Spieler eine Karte aus dem Haufen. Am Anfang dürfte dies recht unkompliziert sein, doch von Mal zu Mal wird es schwieriger; denn wer beim Kartenzupfen das Haus zum Einsturz bringt, der hat das Spiel verloren.

Zimmerplatteln

Spieler: ab ein

Material: 1 altes Kartenspiel, 1 Papierkorb

Platteln ist eigentlich ein Wurfspiel mit flachen Steinen im Freien. Doch scheint die überdachte Variante durchaus ebenbürtig, wenn nicht gar schwieriger zu sein. Dabei wird mit Spielkarten aus 3 Schritt Entfernung auf einen Papierkorb gezielt. Jeder Spieler darf zwölfmal hintereinander werfen.

Wer versenkt die meisten Karten?

Kartentricks

Wie heißt die Karte?

Spieler: 2 und mehr

Material: 1 Skatspiel (franz. Bild, 32 Blatt)

So wird vorgeführt: Sie mischen ein Skatspiel 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.

Spieltipp: 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!

Auf den Kopf gestellt

Spieler: 2 und mehr

Material: 1 Skatspiel (franz. Bild, 32 Blatt)

So wird vorgeführt: Sehen Sie sich einmal die Bildkarten Ihres Skatspiels 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.

Der Duft, der sie begleitet

Spieler: 3 und mehr

Material: 1 Skatspiel (franz. Bild, 32 Blatt)

Dieses Kunststück funktioniert nur mit einem eingeweihten 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.

Unter einer Decke

Spieler: 3 und mehr

Material: 1 Skatspiel (franz. Bild, 32 Blatt)

So wird vorgeführt: Auch für dieses Kartenkunststück brauchen Sie einen Eingeweihten. Sie mischen ein Skatspiel 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.

Welche Karte fehlt?

Spieler: 3 und mehr

Material: 1 Skatspiel (franz. Bild, 32 Blatt)

So wird vorgeführt: Bei diesem Trick sehen Sie ein Skatspiel schnell durch und können sofort sagen, welche Karte fehlt.

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:

Ass	= 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, Ass, Zehn, Sieben, Dame usw. fallen, zählen Sie:

9+7= 6 (statt 16)
6+4=0 (statt 10)
0+2= 2
2+1= 3
3+0= 3
3+7= 0 (statt 10)
0+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 Ass. 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 Ass oder welche Acht z.B. fehlt.

Spieltipp: Das Zusammenzählen muss schnell vonstattengehen, daher sollten Sie etwas üben.

Karten-Magie

Spieler: 3 und mehr

Material: 1 Skatspiel (franz. Bild, 32 Blatt)

So wird vorgeführt: Lassen Sie ein Skatspiel 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, sodass 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.

Spieltipp: Starren Sie nicht zu sehr auf den Spiegel – ein kurzer Blick genügt.

Hexen mit Karten

Spieler: 3 und mehr

Material: 1 Skatenspiel (franz. Bild, 32 Blatt)

So wird vorgeführt: 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. 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.

Spieltipp: Wenn Sie die Karten beim Aufnehmen durcheinanderbringen, gelingt der Trick nicht.

Pärchen raten

Spieler: 3 und mehr

Material: 1 Skatenspiel (franz. Bild, 32 Blatt)

So wird vorgeführt: 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.

Das Dreikönigstreffen

Spieler: 3 und mehr

Material: 1 Skatenspiel (franz. Bild, 32 Blatt)

So wird vorgeführt: 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 Päckchen nebeneinander auf dem Tisch liegen. Sie müssen sich nur merken, auf welchem Päckchen der König liegt. Jetzt bitten Sie den Zuschauer, einen König auf den ersten Päckchen (den mit dem König) zu legen. Den zweiten König muss er unter den mittleren Päckchen schieben. Den dritten König darf er nach Belieben in den dritten Päckchen einordnen.

Nehmen Sie nun die drei Päckchen folgendermaßen zusammen: den zweiten auf den ersten, den dritten auf den zweiten Päckchen. 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.

Spieltipp: Das einer dieser Könige nicht in der Hand des Zuschauers war, wird hoffentlich niemand bemerken.

Ich erkenne die Karte!

Spieler: 3 und mehr

Material: 1 Skatenspiel (franz. Bild, 32 Blatt)

Bei diesem Kartentrick können Sie den Zuschauern beweisen, dass Sie aus einem gut gemischten Kartenblatt sofort sagen können, welche Karte Ihr Zuschauer gezogen hatte. Sie mischen zuerst das Kartenpäckchen 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 Kartenpäckchen nach unten hängen und biegen die Karten dieses Päckchens in der Mitte etwas durch. Nicht zu stark, damit es nicht auffällt! Nun wird die gezogene Karte auf den Päckchen in Ihrer linken Hand gelegt, dass ganz leicht durchgebogene Päckchen 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 das untere Päckchen 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 ...

Die geheimnisvolle Sieben

Spieler: 3 und mehr

Material: 1 Skatspiel (franz. Bild, 32 Blatt), 1 Würfel

So wird vorgeführt: 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 eins der beiden anderen Päckchen zu legen. Sie selbst legen Ihr 6er-Päckchen oben auf das entsprechende Päckchen. Diese beiden Päckchen legen Sie schließlich auf das dritte Päckchen.

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.

In fremder Umgebung

Spieler: 3 und mehr

Material: 1 Skatspiel (franz. Bild, 32 Blatt)

So wird vorgeführt: Noch bevor Sie dieses Kunststück vorführen, teilen Sie das Skatspiel in zwei Stapel. In den ersten geben Sie alle Achter, Zehner, Buben und Könige, in den zweiten alle Siebener, Neuner, Damen und Asse. Vor Ihren Zuschauern nehmen Sie beide Stapel so in die Hand, dass es aussieht, als hätten Sie einen einzigen Stapel. Das machen 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, sodass 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.

Die bösen Buben

Spieler: 3 und mehr

Material: 1 Skatspiel (franz. Bild, 32 Blatt)

So wird vorgeführt: Aus einem Kartenspiel suchen Sie 4 Buben heraus und zeigen sie den Zuschauern. Zuvor aber stecken Sie heimlich hinter

den zweitletzten Buben drei beliebige Karten. Das Vorzeigen muss schnell erfolgen. Anschließend legen Sie die 4 (in Wirklichkeit 7) Karten mit der Bildseite nach unten auf den Stapel.

Nun erzählen Sie die schaurig schöne Geschichte von den 4 Buben, die nachts in ein Warenhaus einbrechen. Der erste Bube steht Schmiere. Sie heben die oberste Karte ab und legen sie offen auf den Tisch.

Sie erzählen weiter: Der zweite Bube geht ins Untergeschoß, um Schmuck zu stehlen. Sie stecken nun die oberste Karte (es ist eine eingeschmuggelte) in den unteren Teil des Stapels, ohne sie Ihren Zuschauern zu zeigen.

Der dritte Bube geht ins Mittelgeschoss, um Pelze zu stehlen. Sie stecken die nächste Karte in den mittleren Teil des Stapels.

Der vierte Bube dringt ins Obergeschoß ein, um den Geldschrank zu knacken. Sie stecken die nächste Karte in den oberen Teil des Stapels. Plötzlich schlägt 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.

Wenn zwei dasselbe tun

Spieler: 3 und mehr

Material: 1 Skatspiel (franz. Bild, 32 Blatt)

So wird vorgeführt: Aus einem Skatspiel 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 aber 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.

Spieltipp: 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.

Die magischen Asse

Spieler: 3 und mehr

Material: 1 Skatenspiel (franz. Bild, 32 Blatt)

So wird vorgeführt: 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 (den Sie einweihen), 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 Päckchens 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 – da liegen die Asse.

Spielertipp: Tippt der Zuschauer auf das Päckchen mit den Assen, kann er die oberste Karte (sie ist noch kein Ass) in eines der anderen 3 Päckchen stecken. Tippt er auf ein anderes Päckchen, soll er die oberste Karte unter das Ass-Päckchen schieben, bei den anderen nach unten oder mitten hinein. Tippt er ein zweites Mal auf das Ass-Päckchen, soll er die oberste Karte (dieses Mal ist es ein Ass) 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.

Der Trick mit dem Klebstoff

Spieler: 3 und mehr

Material: 1 Skatenspiel (franz. Bild, 32 Blatt), 1 Tube Montage-Kleber (Klebstoff, der nach Gebrauch wieder von der Karte abgerubbelt werden kann)

So wird vorgeführt: Bevor Sie diesen Trick vorführen, müssen Sie zuerst eine der Karten präparieren. Mit dem 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 dem Kartenpäckchen. 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.

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

Der Karten-Salto

Spieler: 3 und mehr

Material: 1 Skatenspiel (franz. Bild, 32 Blatt)

So wird vorgeführt: Zuerst lassen Sie einen Zuschauer aus dem fächerförmig gehaltenen Kartenblatt eine Karte ziehen. Aus den übrigen Karten bilden Sie 2 Päckchen. Nun wird die gezogene Karte auf eines der Päckchen zurückgelegt. Dieses Päckchen 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 das Päckchen 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 hat.

Die Verwandlung der Karte

Spieler: 3 und mehr

Material: 1 Skatenspiel (franz. Bild, 32 Blatt)

So wird vorgeführt: 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 Skatenspiel, 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 das restlichen Kartenpäckchen unauffällig präparieren: Sie teilen das Päckchen in zwei Teile, die sie nun gegeneinander legen – also Bildseite auf Bildseite. Sie halten nun das so vorbereitete Päckchen dem Zuschauer hin, und bitten ihn, die Karte oben daraufzulegen. Während Sie geheimnisvolle Zaubersprüche murmeln, drehen Sie das Päckchen unbemerkt um und legen es auf den Tisch. Wenn man jetzt die oberste Karte abhebt, ist es nicht mehr die vermutete.

Die Ladendiebe

Spieler: 3 und mehr

Material: 1 Skatenspiel (franz. Bild, 32 Blatt)

So wird vorgeführt: Mithilfe 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 das restliche Kartenpäckchen. 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 Spiels 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.

Ungerade oder gerade?

Spieler: 3 und mehr

Material: 1 Skatenspiel (franz. Bild, 32 Blatt), 1 Tube Montage-Kleber (Klebstoff, der nach Gebrauch wieder von der Karte abgerubbelt werden kann)

So wird vorgeführt: 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 Montage-Kleber 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 den Montage-Kleber verwendet haben.

Der geheimnisvolle Wind

Spieler: 3 und mehr

Material: 1 Skatenspiel (franz. Bild, 32 Blatt), 1 Geldstück

So wird vorgeführt: 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, das Geldstück 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 vom Geldstück geweht. Das Geldstück ist freigelegt.

Die Karte an der richtigen Stelle

Spieler: 3 und mehr

Material: 1 Skatenspiel (franz. Bild, 32 Blatt)

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

Und so gehen Sie vor: Wichtig ist zunächst, dass Sie für diesen Trick eine Jacke o.ä. tragen, die eine Tasche besitzt, in die Sie Ihre Hand mit dem Kartenspiel stecken können. Sie treten dann vor Ihre Zuschauer mit dem Kartenpäckchen in der Hand, wobei Sie sich zuvor bereits die unterste Karte gut eingepägt 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 das abgehobene Päckchen wieder an die ursprüngliche Stelle zurück, sodass die Ihnen bekannte Karte nach wie vor unten ist. Nun stecken Sie das Kartenpäckchen 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 Kartenpäckchen 7 Karten ab – und zwar von oben! Als 8. Karte aber nehmen Sie die unterste Karte. Große Verwunderung – denn es ist die gesuchte Karte.

Blind sehen

Spieler: 3 und mehr

Material: 1 Skatenspiel (franz. Bild, 32 Blatt), ein Tuch zum Verbinden der Augen

So wird vorgeführt: 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 Päckchens 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.

Das Geldstück ins Glas!

Spieler: 3 und mehr

Material: 1 Skatenspiel (franz. Bild, 32 Blatt), 1 Geldstück, 1 Glas

So wird vorgeführt: Sie nehmen ein Trinkglas, legen oben drauf die Skatkarte und auf die Karte das Geldstück. Das Geldstück muss ungefähr über der Mitte des Glases liegen.

Nun bitten Sie einen Zuschauer zu sich und stellen ihm folgende Aufgabe: Er solle das Geldstück ins Glas bringen, ohne jedoch die Karte zu kippen oder anzuheben. Sie können beruhigt zuschauen, er wird das nicht fertigbringen.

Dann sind Sie an der Reihe: 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 das Geldstück nicht weggeschleudert, sondern fällt in das Glas.

Spieltipp: Diesen Trick muss man vorher mehrmals üben!

Zweiundzwanzig

Spieler: drei

Material: 1 Kartenspiel mit 32 Blatt

Spielziel: durch Erreichen von 22 Augen den Stich gewinnen

Spielwerte: Bube, Dame, König und Ass zählen 1 Punkt, alle anderen Karten zählen ihren aufgedruckten Wert.

Die Karten werden gleichmäßig verteilt. Ein etwaiger Rest wird verdeckt als Talon zur Seite gelegt. Daraufhin legt Vorhand eine Karte in die Mitte und nennt laut ihren Wert. Der nächste Spieler legt eine Karte darüber und zählt deren Wert gleichfalls laut dazu. Alsbald wird sich die Augensumme der 22 nähern und die Spannung steigen. Denn über die 22 hinaus dürfen keine Karten dazugelegt werden, während der Spieler, der mit seiner Karte 22 erreicht, den Stich gewonnen hat. Er legt darauf den gewonnenen Stich verdeckt zu sich, und der auf ihn folgende Spieler zieht zum nächsten Stich an. Hat ein Spieler nur noch Karten in der Hand, mit denen er über 22 hinauskäme, muss er aussetzen und dafür eine seiner Karten unter den Talon schieben. Kann kein Spieler mehr zugeben, dürfen die Spieler, beginnend vom 1. Aussetzer, reihum eine Karte vom Talon ziehen. Wer nach dem letzten Stich die meisten Karten besitzt, hat das Spiel gewonnen.

Rauf und Runter

Spieler: drei

Material: 1 Kartenspiel mit 32 Blatt

Spielziel: die Anzahl der eigenen Stiche richtig Voraussagen

Spielwerte: Ass, 10, König, Bube, Dame, 9, 8, 7

„Rauf und Runter“ dauert genau 9 Runden. In der 1. Runde erhält nämlich jeder Spieler nur 1 Karte, in der 2. Runde 2, in der 3. Runde 3 und so fort, bis in der 5. Runde 5 Karten ausgegeben werden. Danach jedoch geht es wieder schrittweise rückwärts: 4, 3, 2 ... wie bei einem Countdown.

Vor dem Spiel wird eine Tabelle zum Notieren der Punkte angelegt. Diese Tabelle muss pro Spieler zwei Spalten haben. In der rechten Spalte werden die Ansagen notiert, in der linken nach jeder Runde der Gesamtpunktstand des Spielers.

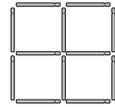
Der Geber mischt, hebt ab und zeigt die unterste Karte des Packens vor. Ihre Farbe wird in dieser Runde zur Trumpffarbe. Danach teilt er die Karten reihum einzeln aus. Jeder Spieler muss hierauf ansagen, wie viele Stiche er zu machen gedenkt. Danach wird ausgespielt. Es besteht Zugabe-, aber kein Stichzwang. Das bedeutet, man muss, sofern man kann, eine Karte der ausgespielten Farbe in den Stich geben, muss jedoch nicht überbieten oder, falls farbfrei, übertrumpfen.

Nach der Runde wird geprüft, ob die Zahl der vorausgesagten Stiche mit der der gemachten Stiche übereinstimmt. Ist dies der Fall, erhält der jeweilige Spieler 10 Pluspunkte, andernfalls werden ihm 10 Miese angeschrieben. Für jeden gemachten Stich werden darüber hinaus 5 Pluspunkte vergeben. So kann man durch viele Stiche eine falsche Einschätzung noch korrigieren.

Spielende: Wer die höchste Anzahl der eigenen Stiche richtig voraussagt, gewinnt.

Knifflige Knocheleien

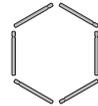
1. Hier soll die Anzahl der Quadrate mit nur 4 zusatzlichen Knocheleibachen verdoppelt werden.



2. Aus diesen 3 Dreiecken entstehen 3 gleich groe Parallelogramme (Rauten), wenn man 5 Knocheleibachen anders legt.



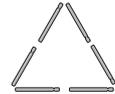
3. Zwei gleiche Rauten entstehen aus diesem Sechseck, wenn man 2 Knocheleibachen verandert und eines neu hinzunimmt. Wie ist das mit 7 Knocheleibachen mglich, wo man doch fr eine Raute schon 4 Knocheleibachen braucht?



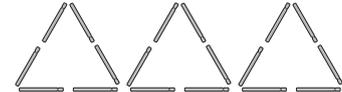
4. Aus 6 Knocheleibachen wird nachstehende Figur gelegt. Nun sind 3 Knocheleibachen so umzulegen, dass daraus 5 gleichseitige Dreiecke entstehen.



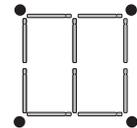
5. Bei dem nachstehend dargestellten gleichseitigen Dreieck mssen 3 Knocheleibachen hinzugelegt werden, so dass 5 gleichseitige Dreiecke entstehen (1 groes Dreieck und 4 kleine).



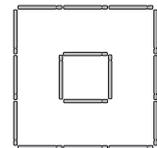
6. Bei den nachstehend dargestellten 3 gleichseitigen Dreiecken mssen 4 Knocheleibachen so verlegt werden, dass 4 gleichseitige Dreiecke daraus werden.



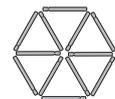
7. Die nachstehenden 10 Knocheleibachen stellen eine Wiese zwischen 4 Tannen dar. Nun soll diese Wiesedurch hinzufgen von 2 Knocheleibachen mehr als verdoppelt werden. Sie soll wieder quadratisch sein und auch genau zwischen den 4 Tannen liegen.



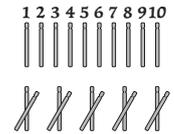
8. Nachstehende 16 Knocheleibachen stellen einen See und 4 Knocheleibachen eine Insel dar. Nun soll durch Hinzufgen 2 Knocheleibachen eine Brcke zur Insel gebaut werden.



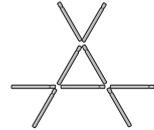
9. Es soll ein Sechseck gebildet werden, das 6 gleichseitige Dreiecke umschliet:
 a) 4 Knocheleibachen umlegen = 5 Rauten (eine groe und 4 kleine)
 b) 2 Knocheleibachen umlegen = 6 Dreiecke (5 kleine und ein groes)
 c) 3 Knocheleibachen umlegen = 4 Dreiecke



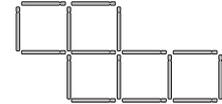
10. Aus 10 ausgelegten Knobelstäbchen sind 5 Kreuze zu bilden. Mit jeweils einem Knobelstäbchen werden immer 2 andere übersprungen, wobei ein bereits gelegtes Kreuz dabei als 2 Knobelstäbchen gilt. Gibt es mehrere Lösungen?



11. Aus 9 Knobelstäbchen wird nachstehendes Gebilde gelegt. Nun müssen durch Umlegen von 4 Knobelstäbchen 5 Dreiecke gebildet werden, die nicht deckungsgleich zu sein brauchen und bei denen eines Teil eines anderen sein kann.



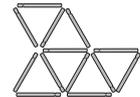
12. Aus 16 Knobelstäbchen werden nachstehende 5 gleiche Quadrate gelegt. Durch Umlegen von nur 2 Knobelstäbchen sollen daraus 4 Quadrate entstehen.



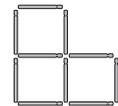
13. Aus 9 Knobelstäbchen wird nachstehende Figur gelegt. Durch Umlegen von 3 Knobelstäbchen soll sie in eine ebenfalls symmetrische Form aus 3 Rhomben oder Rauten verwandelt werden.



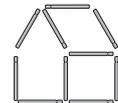
14. Man benötigt 13 Knobelstäbchen für nachstehende Figur. Durch Entfernen von 3 Knobelstäbchen müssen 3 Dreiecke übrig bleiben.



15. Aus 10 Knobelstäbchen werden 3 nachstehende Quadrate gebildet. Nun wird ein Knobelstäbchen entfernt und die Position von 3 weiteren getauscht, um ein Quadrat und 2 Parallelelogramme zu erhalten.



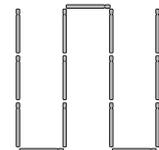
16. Das nachstehende Haus wird aus 10 Knobelstäbchen gelegt. Man sieht die Westseite. Nun müssen 2 Knobelstäbchen so umgelegt werden, dass man die Ostseite sieht.



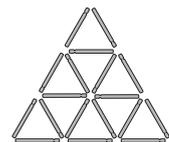
17. Aus 9 Knobelstäbchen sollen 5 Quadrate gelegt werden.



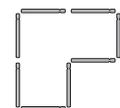
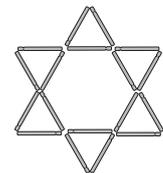
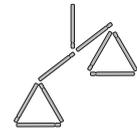
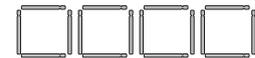
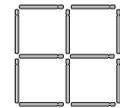
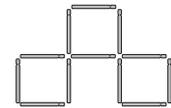
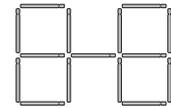
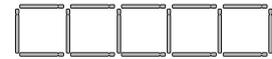
18. Aus 15 Knobelstäbchen wird nachstehende Figur einer Schlangenlinie gelegt. Nun sollen durch Umlegen von 4 Stück 2 Quadrate gebildet werden.



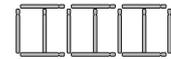
19. Aus 18 Knobelstäbchen werden nachstehend abgebildete Dreiecke gelegt. Nun sollen 5 Knobelstäbchen entfernt werden, damit sich 5 Dreiecke gleicher Größe ergeben.



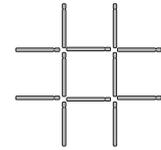
20. Für nachstehende Figur braucht man 16 Knobelstäbchen. Verändert man bei dieser Figur aus 5 Quadraten 6 Knobelstäbchen, so entstehen daraus 4 Quadrate, von denen eines groß und 3 klein sein sollen.
21. Aus nachstehender Figur aus 15 Knobelstäbchen sollen durch Umlegen von 2 Stück 5 Quadrate werden.
22. Aus nachstehender Figur aus 12 Knobelstäbchen sollen 3 Stück so umgelegt werden, dass sich 5 Quadrate ergeben. (1 großes Quadrat und 4 kleine)
23. Aus nachstehender Figur aus 12 Knobelstäbchen sollen 4 Stück so umgelegt werden, dass 3 Quadrate gebildet werden.
24. Aus nachstehenden 4 Quadraten aus 16 Knobelstäbchen sollen 5 Quadrate entstehen.
25. Aus nachstehenden 8 Knobelstäbchen soll durch Umlegen von 4 Stück ein regelmäßiges Kreuz gemacht werden.
26. Nachstehend abgebildete Waage aus 9 Knobelstäbchen soll ins Gleichgewicht gebracht werden. Dazu dürfen nur 6 Knobelstäbchen verschoben werden.
27. Das nachstehende Gebilde aus 18 Knobelstäbchen soll durch Verlegen von 6 Stück zu 6 gleichen und symmetrischen Rauten umgebaut werden.
28. Wie bekommt man von den 3 nachstehend abgebildeten Knobelstäbchen jenes aus der Mitte heraus, ohne es zu berühren?
29. Es soll aus 12 Knobelstäbchen ein Zwölfeck gelegt werden, das nur aus rechten Winkeln besteht.
30. Aus 8 Knobelstäbchen wird nachstehendes Eckgrundstück gelegt. Mit Hilfe von 6 Knobelstäbchen soll nun das Grundstück in 4 gleiche Parzellen unterteilt werden.



31. Aus nachstehendem Gebilde aus 13 Knobelstäbchen soll ein Knobelhölzchen entfernt werden, und mit dem Rest sollen wieder 6 gleiche umzäunte Areale entstehen.



32. Aus nachstehendem Gebilde aus 12 Knobelstäbchen sollen 4 Stück so umgelegt werden, dass 3 Quadrate daraus werden.



33. Legen Sie mit 4 Knobelstäbchen die kleinstmögliche Zahl.



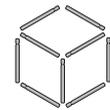
34. Machen Sie aus allen 11 Knobelstäbchen 4 .



35. Legen Sie aus 4 Knobelstäbchen 2 gleiche Dreiecke, die sich berühren.



36. Legen Sie bei nachstehendem Gebilde 2 Knobelstäbchen so um, dass 2 Rauten und 4 Parallelogramme entstehen.



37. Legen Sie aus 11 Knobelstäbchen die ersten 3 Buchstaben des Alphabets.



38. Legen Sie zu nachstehenden 3 Knobelstäbchen 2 Stück hinzu, sodass eine 8 herauskommt.



39. Legen Sie bei nachstehendem Gebilde aus 12 Knobelstäbchen 2 Stück um, sodass Sie 11 Quadrate erhalten.

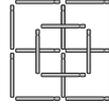


Kopiervorlage Yatzy-Block

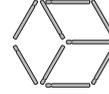
Name:									
Einer 									
Zweier 									
Dreier 									
Vierer 									
Fünfer 									
Sechser 									
Summe:									
Bonus									
1 Paar									
2 Paar									
Drei Gleiche									
Vier Gleiche									
Kleine Straße									
Große Straße									
Volles Haus									
Chance									
YATZY									
Endsumme:									

LÖSUNGEN: Knifflige-Knobeleyen

1.



2.



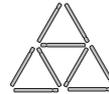
3.



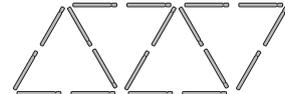
4.



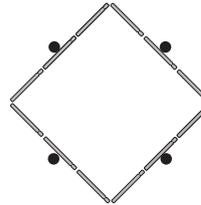
5.



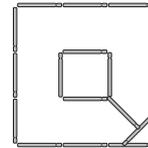
6.



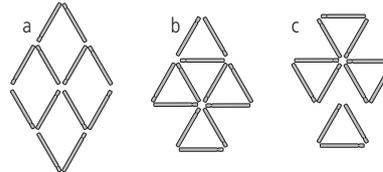
7.



8.



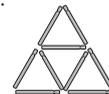
9.



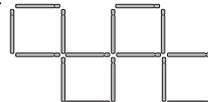
10.

- a) 5 auf 2
7 auf 10
3 auf 8
9 auf 6
1 auf 4
(Es gibt weitere Lösungen)
- b) 4 auf 1
7 auf 3
5 auf 9
6 auf 2
10 auf 8

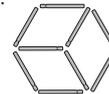
11.



12.



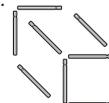
13.



14.



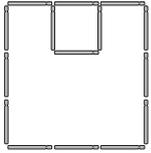
15.



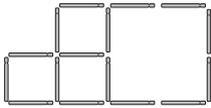
16.



18.



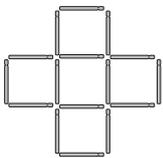
20.



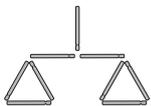
22.



24.



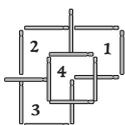
26.



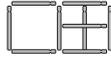
28.



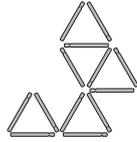
30.



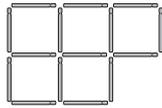
17.



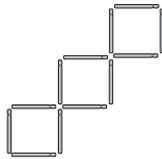
19.



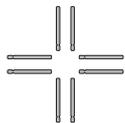
21.



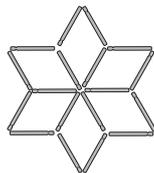
23.



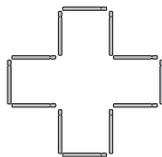
25.



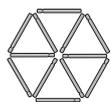
27.



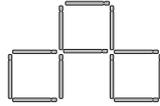
29.



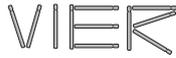
31.



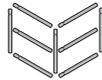
32.



34.



36.



38.



33.



35.



37.



39.

