

# **SPIELESAMMLUNG**

mit 365 Spielmöglichkeiten  
Für jeden Tag ein Spiel



## 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 Mühle 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 Sieger.

#### 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.

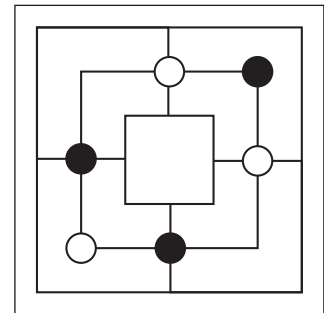
**Spielende:** Wer als Erster eine Mühle bilden kann, hat gewonnen.

#### Feldmühle

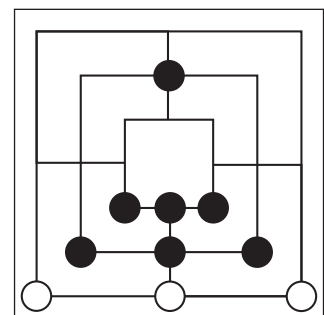
**Spieler:** 2

**Material:** Papier, Stift, 12 weiße und 12 schwarze Spielsteine

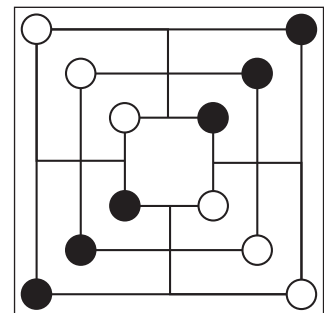
**So wird gespielt:** Man zeichnet einen 6 x 5 Felder großen Spielplan. Der Spieler mit den hellen Steinen setzt einen von ihnen auf ein beliebiges freies Feld. Dann ist der Gegner an der Reihe. Nun werden Zug um Zug alle Steine gesetzt. Hierbei muss darauf geachtet werden, dass weder waagrecht noch senkrecht 3 gleichfarbige Steine zusammenstehen. Wenn alle Steine gesetzt sind, wird gezogen. Pro Zug darf ein Stein um ein Feld weiter waagrecht oder senkrecht auf ein freies Feld gezogen werden. Das Ziel dabei ist, möglichst oft 3 eigene Steine zu Mühlen waagrecht oder senkrecht nebeneinander zu schieben. Wer solch eine Mühle „gebaut“ hat, darf einen gegnerischen Stein vom Feld nehmen. Allerdings darf dies kein Stein aus einer Mühle



Hüpfmühle



Treibjagd



Kreuzmühle

sein. Kommt ein vierter, fünfter oder sechster Stein zu einer Mühle dazu, hat man immer wieder eine Mühle vollendet.

**Spielende:** Wenn ein Spieler nur noch zwei Steine besitzt, hat er verloren.

## Pyramiden abtragen

**Spieler:** 1

**Material:** 1 Spielplan Mühle, 15 Spielsteine

**So wird gespielt:** Die 15 Spielsteine werden zu einer Pyramide geordnet. Nun entfernt man einen Eckstein und versucht, durch Überspringen die Steine so zu reduzieren, dass nur noch ein Stein übrig bleibt. Es darf aber immer nur ein Stein übersprungen werden, den man sofort zur Seite legt. Das Springen über die Begrenzung der Pyramide hinaus ist nicht erlaubt.

**Spielende:** Wenn am Schluss nur noch ein Stein übrig bleibt, ist das Spiel 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.

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

### Varianten

## 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.

## Englische Dame

Die Damen schlagen nicht nur vorwärts und rückwärts auf den schrägen Linien, sondern auch waagrecht und senkrecht. Ansonsten gelten die normalen Dame-Spielregeln.

## 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 über Eck im Zickzacksprung.

## Dame diagonal

Die Steine werden diagonal über Eck aufgestellt (siehe Abbildung). Gespielt wird nach den normalen Dame-Regeln.

## Hase und Kaninchen

Die Steine dürfen nur schräg vorwärts ziehen, aber beliebig schräg vor- und rückwärts schlagen. Es herrscht Schlagzwang, auch dann, wenn die Möglichkeit besteht, mehrere Steine hintereinander in diagonalen Richtung mit einem Zug zu schlagen – dies auch im Zickzacksprung.

## 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.

## Mauern

**Spieler:** 2

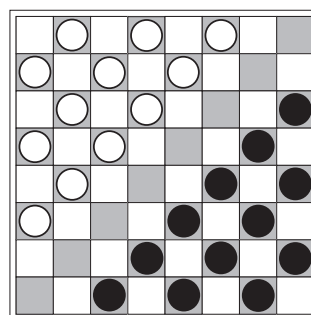
**Material:** 1 Spielplan Dame, 12 weiße und 12 schwarze Spielsteine

**So wird gespielt:** Jeder Spieler stellt seine Spielsteine in 3 Reihen auf die dunklen Felder seiner Brettkante.

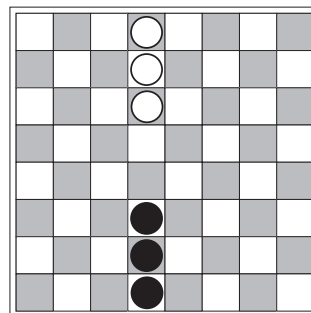
Es wird auch nur auf den dunklen Feldern gespielt.

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



Dame diagonal



Hasen und Kaninchen

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.

## Das Problem der acht Königinnen

**Spieler:** 1

**Material:** 1 Spielplan Dame, 8 Spielsteine (Farbe egal)

**So wird gespielt:** Aufgabe ist es, 8 Spielsteine auf dem Spielbrett so zu verteilen, dass sich die jeweiligen Spielsteine weder waagrecht, senkrecht noch diagonal gegenüberstehen.

**Spielende:** Für dieses Acht-Königinnen-Problem soll es angeblich 92 verschiedene Lösungen geben.

## Durcheinander

**Spieler:** 2

**Material:** 1 Spielplan Dame, 12 Spielsteine (weiß oder schwarz)

**So wird gespielt:** Bei diesem Spiel hat zwar jeder Spieler seine eigenen Spielsteine – diese sind jedoch nicht so einfach zu erkennen: Jeder Spieler markiert seine 6 Steine an der Unterseite (mit Farbstiften oder Klebeetiketten) mit seiner Farbe oder seinem Zeichen und stellt sie auf die mittleren Felder seiner Brettkante, sodass die Ecken frei bleiben.

Nun wird reihum gezogen. Es kann mit jedem Stein in alle Richtungen um ein Feld weitergezogen werden. Hierbei können auch Steine übersprungen werden. Glaubt nun ein Spieler, dass ein Gegner mit einem fremden Stein gezogen hat, darf dies sofort kontrolliert werden. War der Verdacht berechtigt, wird der Stein auf sein Startfeld zurückgestellt und der „Falschspieler“ muss einen Spielstein, den er als seinen eigenen vermutet, aus dem Spiel nehmen. Andernfalls muss derjenige Spieler, der den Verdacht geäußert hat, einen seiner Steine aus dem Spiel nehmen. Diese aus dem Spiel genommenen Steine müssen mit dem nächsten Spielzug wieder ins Spiel gebracht werden.

**Spielende:** Glaubt ein Spieler, alle seine Steine im Ziel (auf der seiner Startlinie gegenüberliegenden Brettkante) zu haben, hat er die Möglichkeit, das Spiel zu beenden. Alle Spieler drehen dann die Steine auf ihren Ziellinien um. Gewinner ist, wer die meisten eigenen Spielsteine im Ziel hat.

## Deutsche Dame

**Spieler:** 2

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

**So wird gespielt:** Bei diesem Spiel wird auf allen Feldern des Spielbretts gespielt. Es liegt so zwischen den Spielern, dass die weißen Felder nach rechts zeigen. Die Spieler stellen ihre Steine in den ersten beiden Reihen ihrer Seite auf. Es kann nur diagonal oder senkrecht nach vorn oder waagrecht zur Seite durch Überspringen geschlagen werden, sofern der eigene Stein direkt vor einem fremden liegt und das Feld dahinter frei ist. Wenn ein Spieler mit einem Stein die gegenüberliegende Brettkante erreicht, wird dieser durch Auflegen eines zweiten Steines zur Dame erhoben. Diese Dame darf dann waagrecht, senkrecht und diagonal schlagen und ziehen.

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

## Pyramidendame

**Spieler:** 2

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

**So wird gespielt:** Bei diesem Spiel wird auf den schwarzen Feldern des Spielbretts von einer Spielbrettecke zur anderen gespielt. Jeder Spieler baut eine Pyramide auf seiner Seite auf. Ziel ist es, die eigene Pyramide Zug um Zug ab- und gegenüber wieder aufzubauen. Man kann dabei einzelne Felder vorrücken oder eigene und gegnerische Steine durch einen oder mehrere Sprünge überspringen. Übersprungene Steine werden nicht aus dem Spiel genommen, sondern bleiben auf dem Brett.

**Spielende:** Sieger ist, wer seine Pyramide als Erster auf der gegenüberliegenden Seite wieder aufgebaut hat.

## Räuberdame

**Spieler:** 2

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

**So wird gespielt:** Bei diesem Spiel wird wie beim Dame-Spiel auf den schwarzen Feldern vom Spielbrett gespielt. Es wird in schräger Richtung um ein Feld gezogen. Hier kann auch ein gegnerischer Stein durch Überspringen bezwungen werden. Dies ist mehrfach möglich, sofern immer ein Feld dazwischen frei ist. Es kann auch im Zickzack übersprungen werden. Die übersprungenen Steine werden nicht aus dem Spiel genommen, sondern verbleiben auf dem Brett.

**Spielende:** Ziel ist es, so schnell wie möglich mit den eigenen Steinen auf die Ausgangsfelder des Gegners zu kommen oder diesen so einzukreisen, dass er bewegungsunfähig wird.

## 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.

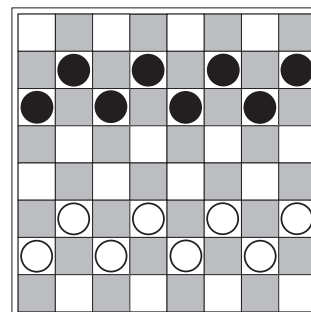
## Türkische Dame

**Spieler:** 2

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

**So wird gespielt:** Jeweils 8 Spielsteine werden auf den weißen Feldern in der 2. und 3. Reihe gegenüber aufgestellt (siehe Abbildung).

Es kann bei diesem Spiel vorwärts, seitwärts, aber nicht diagonal gezogen werden. Wenn ein Stein die 8. Reihe erreicht, wird er zum König ernannt. Geschlagen wird durch Springen vorwärts oder seitwärts, auch Sprünge hintereinander sind erlaubt. Die geschlagenen Steine werden vom Spielbrett entfernt. Ein König kann beliebig



Türkische Dame

viele Felder vorwärts, rückwärts und seitwärts ziehen, kann sich nach seinem Zug auf ein beliebiges Feld hinter den geschlagenen Stein stellen und dann von dort aus weitere Steine schlagen.

**Spielende:** Der Spieler, dem es gelingt, die gesamten Steine des Gegners zu schlagen, zu blockieren oder bis auf einen einzigen Stein gegen einen König zu reduzieren, hat gewonnen.

## Den Stein fangen

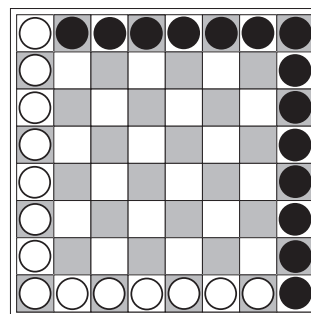
**Spieler:** 2

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

**So wird gespielt:** Jeweils 3 Spielsteine werden wie in der Abbildung aufgestellt.

Nun wird abwechselnd jeweils um ein Feld gezogen. Weiß beginnt. Solange es geht, darf nur vorwärts gezogen werden. Die gegnerischen Steine dürfen, wenn man genau davorsteht und das Feld dahinter frei ist, auch übersprungen werden. Wenn das Vorwärtsziehen nicht mehr möglich ist, muss rückwärts gezogen oder gesprungen werden.

**Spielende:** Sieger ist, wer als Erster die 3 Ausgangsfelder des Gegners erreicht hat.



Den Stein fangen

## Polnische Dame

**Spieler:** 2

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

**So wird gespielt:** Jeder Spieler stellt seine 14 Spielsteine auf der äußeren Reihe des Spielbretts ringsum auf (siehe Abbildung). Es wird bei jedem Spielzug ein Stein waagrecht oder senkrecht beliebig weit gezogen. Springen ist nicht erlaubt, das heißt, die gezogene Linie muss frei von eigenen oder fremden Steinen sein.

Die gefangenen Steine werden durch eigene ersetzt. Gefangen ist ein Stein, wenn er entlang einer geraden Linie eingesperrt ist und kein freies Feld dazwischenliegt. Dies gilt auch für mehrere Steine entlang einer geraden Linie, wobei je ein feindlicher Stein an beiden Enden steht. Wenn zwei Steine eines Spielers in einer geraden Linie mit einem freien Feld dazwischenstehen, kann der Gegner einen Stein auf dieses Feld ziehen, ohne gefangen zu sein. Zieht der Spieler einen seiner Steine in irgendeiner Richtung weg, kann er im nächsten Zug wieder zu seinem Ausgangspunkt zurück und den Stein des Gegners fangen. Die Ecksteine können nicht gefangen werden, da diese nicht von zwei feindlichen Steinen in einer geraden Linie eingesperrt werden können.

**Spielende:** Wenn ein Gegner gezwungen ist, seine Eckpunkte aufzugeben, so ist es wahrscheinlich, dass er das Spiel verliert. Das Spiel ist verloren, wenn ein Spieler keine Steine mehr hat.

## 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.

## Dame mal anders

**Spieler:** 2

**Material:** 1 Spielplan Dame, 12 weiße und 2 schwarze Spielsteine

**So wird gespielt:** Weiß stellt seine 12 Steine auf seinen 3 Grundlinien auf. Schwarz hat nur eine einzige Dame, die auf einem beliebigen schwarzen Feld der 3 Grundlinien aufgestellt werden kann. Schwarz ist verpflichtet, mit jedem Zug möglichst viele Steine zu schlagen, kann jedoch selbst nicht geschlagen werden.

**Spielende:** Weiß beginnt und versucht in maximal 12 Zügen, sämtliche Steine zu verlieren, sonst hat Schwarz gewonnen.

## 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.

## Spanische Dame

**Spieler:** 2

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

**So wird gespielt:** Bei diesem Spiel hat die Dame unbegrenzten Bewegungsfreiraum auf den diagonalen Feldern. Sie braucht daher nicht hinter einem Stein stehenzubleiben, sondern kann sich irgendein Feld in fortführender Linie aussuchen. Die einfachen Steine können vorwärts und rückwärts geschlagen werden. Ohne diese Möglichkeit zum Schlagen dürfen die einfachen Steine jedoch nur vorwärts gehen. Hier gilt, dass jeweils mit dem Stein gezogen werden muss, der die meisten Schlagmöglichkeiten bietet.

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

## **Einfache Charade**

**Spieler:** 2 und mehr

**Material:** Papier und Stift

**So wird gespielt:** Man bildet zwei möglichst gleich große Gruppen. Jede Gruppe denkt sich eine beliebig festgesetzte Anzahl von Begriffen aus (Hund, Schnee, Pilz, Koffer, etc.) und schreibt diese, am besten auf einzelne kleine Zettel.

Reihum ist jeder Mitspieler dran, die Begriffe pantomimisch vorzuführen. Es darf weder gesprochen noch in die Luft geschrieben werden, es dürfen keine Gegenstände benutzt oder auf sie gezeigt werden.

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

Nach Ablauf der Zeit (egal, ob der Begriff erraten wurde oder nicht) spielt eine Person der Gruppe B seinen Mitratern einen Begriff vor, den sich Gruppe A ausgedacht und notiert hat. Die Rater sollten alle Möglichkeiten, die ihnen einfallen, sofort und laut in die Runde rufen.

**Spielende:** Die Mannschaft, die am Ende besser gespielt und geraten hat, hat gewonnen!

**Spielertipp:** Je mehr Mitspieler, desto mehr Spaß macht das Spiel. Es darf übertrieben werden in Mimik und Gestik und sehr fantasievoll gespielt werden, damit die Mitratern möglichst schnell den Begriff erraten.

## **Doppel-Charade**

**Spieler:** 2 und mehr

**Material:** Papier und Stift

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

Beispiele:

Zwei Wortteile: Computergrafik, Turmfalke, Tatendrang, Mordskerl

Drei Wortteile: Kinderfahrrad, Wandregalbrett, Blumentopferde, Märchenbuchseite, Steigbügelriemen

Vier Wortteile: Papierschneidemaschinenmesser, Wärmeisolierverglasung, Kaminfegerzylinderhut, Bergahornblattspitze

**Spielende:** Die Mannschaft, die am Ende besser gespielt und geraten hat, hat gewonnen!

**Spielertipp:** Hier darf der „Pantomime“ mit den Fingern anzeigen, welchen Wortteil er gerade vorführt, falls er den Begriff in Einzelteile zerlegt vorspielt. Kleine Hilfen wie Kopfnicken, wenn ein Teil des Begriffs erraten ist, oder andere, entsprechende Gesten sind erlaubt.

## **Sprichwörter-Charade**

**Spieler:** 2 und mehr

**Material:** Papier und Stift

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

**Spielende:** Die Mannschaft, die am Ende besser gespielt und geraten hat, hat gewonnen!

## **Das Leben ist ein ... Gänsepiel**

**Spieler:** 2 und mehr

**Material:** Spielbrett Gänsepiel, 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 Ereignisfeld, 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.

### **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.

**Zum Spiel:** Über Griechenland, Italien und Frankreich breitete sich das Gänsepiel ab dem 16. Jahrhundert in ganz Europa aus und ist 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 siebte und neunte Jahr im Leben eines Menschen als gefährdet, denn in diesen Jahren ist mit großen Veränderungen zu rechnen. Die Zahl 63 als 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 Abbild 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 und heute ist es vor allem als reines Kinderspiel sehr beliebt.

## **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 gleichen 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.

## **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 Prahlhans, 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.

## 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.

**Spielertipps:** 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.

## Wer hat die 6...? – Ganz verrückt

**Spieler:** 2 bis 4

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

**So wird gespielt:** Jeder Spieler stellt 4 verschiedenfarbige Figuren in sein Startfeld. Jeder Spieler darf mit einer beliebigen Figur beginnen, wenn er eine 6 gewürfelt hat (mit max. 3 Versuchen). Im Verlauf des Spiels kann jede beliebige Figur auf dem Spielbrett gezogen werden, ausgenommen eine Figur, die auf einem fremden Startfeld steht. Jeder Spieler darf aber nur eine Figur in einer Farbe ziehen, die er nicht mehr in seinem Startfeld oder noch nicht in seinem Zielfeld stehen hat (hat ein Spieler z.B. in seinem Zielfeld eine rote und eine gelbe Figur, so darf er nur mit einer blauen oder grünen Figur setzen). Die Figuren dürfen nur vorwärts gezogen werden, aber auch rückwärts schlagen. Eine geschlagene Figur darf in ein beliebiges Startfeld zurückgestellt werden, in dem diese Farbe nicht vorkommt. Diese Farbe darf auch im dazugehörigen Zielfeld noch nicht vorhanden sein.

Ansonsten gelten die normalen Spielregeln von „Wer hat die 6...?“.

**Spielende:** Sieger ist, wer zuerst 4 Figuren in unterschiedlichen Farben in sein Zielfeld gebracht hat.

## 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 rauswerfen!

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 Gegenpartei, 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 Gegenpartei 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.



## **Pachisi**

**Spieler:** 2 oder 4 (Beim Spiel zu viert sind die gegenüberstehenden Spieler Partner.)

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

**So wird gespielt:** Die jeweils erste Figur eines Mitspielers kann sofort eingesetzt werden, die folgenden (falls diese gebraucht werden) erst bei einem Wurf von 1 oder 6. Hat ein Spieler eine 1 oder 6, darf er so lange weiterziehen, bis er eine 2, 3, 4 oder 5 würfelt. Diese Augenzahl wird noch gesetzt, dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Jeder Spieler kann natürlich alle seine Figuren benutzen. Kommt ein Spieler auf ein vom Gegner besetztes Feld, kann hinausgeworfen werden. Auf dem Startfeld jedes Teilnehmers dürfen mehrere Figuren aller Spieler stehen. Hier kann nicht hinausgeworfen werden. Auf den restlichen Feldern dürfen nur mehrere eigene Steine bzw. Steine des eigenen Partners stehen. Kommt ein Spieler auf ein vom Gegner mit mehreren Steinen besetztes Feld, kann nur ein Stein hinausgeworfen werden.

**Spielende:** Sieger ist, wer zuerst mit allen 4 Spielsteinen das Spielfeld umrundet und in seinem „Hafen“ in Sicherheit gebracht hat.

## **Strafe**

**Spieler:** 2 oder 4

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

**So wird gespielt:** Es erhält jeder 4 Figuren und eine bestimmte Anzahl von Spielmarken. Zu Beginn zahlt jeder Mitspieler eine Marke Einsatz. Die jeweils erste Figur jedes Spielers kann sofort gesetzt werden, die folgenden nur nach dem Wurf einer 1, wobei kein Zwang zum Setzen besteht.

Jeder Spieler kann sich zu Beginn entscheiden, ob er mit dem oder gegen den Uhrzeigersinn ziehen will. Dies gilt dann für alle seine Figuren während der gesamten Spieldauer. Keine Figur darf auf einem schon besetzten Feld landen, kein Gegner kann hinausgeworfen werden.

Jeder Spieler hat außerdem die Möglichkeit, seinen Wurf auf mehrere Figuren aufzuteilen. So kann er z.B. beim Wurf einer 5 eine Figur 2 Felder weiter setzen und eine andere Figur 3 Felder.

Gezogen werden muss in jedem Fall. Ist kein Zug möglich (wenn z.B. der Spieler keine Figur auf dem Brett hat oder auf ein belegtes Feld geraten würde), muss eine Spielmarke Strafe gezahlt werden. Kommt eine Figur auf dem Anfangsfeld eines Gegners zum Stillstand, darf der Spieler nochmal würfeln.

**Spielende:** Sieger ist, wer zuerst alle 4 Spielsteine in seinem Hafen in Sicherheit gebracht hat. Der Sieger bekommt den gesamten Einsatz.

## **Malefizspiel**

**Spieler:** 2 bis 4

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

**So wird gespielt:** Gespielt wird nach den normalen Spielregeln von „Wer hat die 6 ...?“

Schafft es ein Spieler, 2 Figuren seiner Farbe auf ein Feld zu setzen, gilt dies als eine Barrikade, die von den Gegnern nicht überwunden werden darf. Diese Barrikade muss nach 3 Würfelrunden aufgelöst werden, das heißt, eine der 2 Figuren muss dann weiterziehen.

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

## **Rasten**

**Spieler:** 2 bis 4

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

**So wird gespielt:** Gespielt wird nach den normalen Spielregeln von „Wer hat die 6 ...?“

Bei diesem Spiel werden 8 beliebige Felder auf dem Spielbrett (durch Ankreuzen) als „Rastplatz“ gekennzeichnet. Auf diesen Feldern können sich alle Spieler ausruhen, das heißt, hier kann nicht hinausgeworfen werden. Auf diesen Feldern können auch gleichzeitig mehrere Steine ausruhen, ganz gleich welcher Farbe. Kann ein Spieler mit keiner anderen Figur mehr ziehen, muss er den Rastplatz verlassen.

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

## **Brautfang**

**Spieler:** 2

**Material:** 1 Spielplan „Wer hat die 6...?“, 8 Spielfiguren, 1 Würfel

**So wird gespielt:** Ein Spieler ist die Braut und der andere der Bräutigam. Beide Spieler müssen einander benachbarte Quadrate benutzen. Das Startfeld der Bräute muss vor dem Startfeld der Bräutigame liegen. Die Bräute laufen nun den Bräutigamen davon und versuchen, ihr Zielfeld zu erreichen. Die Bräutigame dürfen nicht gejagt werden. Wird eine Braut eingeholt, d.h. kommt ein Bräutigam auf demselben Feld wie die Braut zum Stehen, werden beide als Paar aus dem Spiel genommen. Die Bräutigame müssen versuchen, immer hinter den Bräuten zu bleiben, sie können diese auch mehrmals umkreisen.

**Spielende:** Haben die Bräutigame am Ende mehr Bräute gefangen, als im Haus sind, so haben diese gewonnen. Ansonsten gewinnen die Bräute.

## **Ausreißer**

**Spieler:** 2

**Material:** 1 Spielplan „Wer hat die 6...?“, 4 Spielfiguren, 2 Spielsteine in anderen Farben, 1 Würfel

**So wird gespielt:** Jeder Spieler erhält zwei Spielfiguren der gleichen Farbe und einen zusätzlichen Spielstein, der sich von den Figuren unterscheiden muss (z.B. einen Dame-Stein). Dieser Ausreißer will nicht in sein Haus, sondern zieht in entgegengesetzter Richtung um das Spielfeld. Der Ausreißer von Spieler A beginnt dort, wo Spieler B mit seinen übrigen Steinen beginnt und umgekehrt.

Nach dem Würfeln kann jeder Spieler sich entscheiden, ob er mit seinen Spielfiguren oder mit seinem Ausreißer ziehen will. Nur der Ausreißer darf gegnerische Spielfiguren schlagen. Aber auch die Ausreißer dürfen gejagt werden. Kommt eine Spielfigur auf ein Feld, auf der ein Ausreißer steht, kann dieser hinausgeworfen werden. Dieser Ausreißer gehört jetzt demjenigen, der ihn hinausgeworfen hat. Er darf jetzt mit 2 Ausreißern weiterspielen, bis der Gegner sie ihm wieder abnehmen kann.

**Spielende:** Sieger ist, wer trotz Ausreißer als Erster seine 2 Spielfiguren in sein Zielfeld gebracht hat.

## **Backgammon**

**Spieler:** 2

**Material:** 1 Spielplan Backgammon, 15 dunkle und 15 helle Steine, 2 Würfel

**So wird gespielt:** Die Spieler haben je eine „Zackenreihe“ vor sich.

Spieler A spielt von Feld 24 nach Feld 1, Spieler B von Feld 1 nach Feld 24. Heimfelder sind für Spieler A die Felder 1 bis 6 und für Spieler B die Felder 19 bis 24. Jeder Spieler muss mit seinen 15 Steinen sein Heimfeld erreichen. Zu Spielbeginn werden alle Steine in folgender Anordnung aufgestellt:

Spieler B:

2 Steine auf Feld 1

5 Steine auf Feld 12

3 Steine auf Feld 17

5 Steine auf Feld 19

Spieler A setzt jeweils die gleiche Anzahl Steine auf die genau gegenüberliegenden Zacken.

Jeder Spieler hat bereits 5 Steine auf dem ersten Zacken seines Heimfeldes stehen. Mit einem Würfel wird ermittelt, wer beginnt. Die höhere Zahl entscheidet und wird auch gleichzeitig für den ersten Zug verwendet. Ab jetzt wird während des gesamten Spieles mit beiden Würfeln gewürfelt. Jeder Spieler zieht seine Steine von der Startposition, der Feldreihe folgend, in Richtung Heimfeld. Also z.B. Spieler B von 1 über 2, 3, 4 etc., Spieler A zieht dementsprechend in umgekehrter Richtung. Die Steine ziehen um so viele Felder vor, wie beide Würfel Augen zeigen. Bei einem Wurf (z.B. 2 – 6) hat man die Wahl, mit einem Stein 2 Felder und mit einem anderen 6 Felder vorzurücken oder mit ein und demselben Stein erst 2 und dann 6 Felder. Der kleinere Zug muss zuerst erfolgen. Es kann nur auf (offenen) Feldern gelandet werden. Auch wenn nur mit einem Stein gezogen wird, wird dieser Zug getrennt nach den Augen der beiden Würfel gezählt (also z.B. 2 – 6). Dies bedeutet, dass beide Landefelder – das zweite und das achte – offen sein müssen. Offen sind alle unbesetzten Felder, alle Felder mit beliebig vielen eigenen Steinen und alle, auf denen höchstens ein einziger gegnerischer Stein liegt.

### Der Pasch

Fallen 2 gleiche Zahlen, z.B. 4 und 4, so wird dieser „Pasch“ verdoppelt: Man darf nicht nur zweimal, sondern viermal 4 Felder vorziehen, und zwar mit 1, 2, 3 oder 4 Steinen. Für jeden dieser Züge müssen die Landefelder offen sein. Sind sie nur für die ersten beiden Züge offen, verfällt der ganze Pasch.

### Das Band

2 oder mehr gleichfarbige Steine auf einem Feld nennt man ein Band. Ein Band blockiert das Feld für den Gegner. Mehrere gleichfarbige Bänder hintereinander bilden eine Brücke und stellen ein großes Hindernis für den Gegner dar. Der Gegner kann z.B. eine Brücke aus 3 Bändern nur überwinden, wenn er als kleinste Zahl eine 4 würfelt. Ziel des Spielers muss es also sein, Bänder und Brücken zu errichten und mit ihnen vorwärtszuziehen.

### Das Schlagen

Ein einzelner auf einem Feld stehender Stein wird geschlagen, wenn der Gegner auf dieses Feld zieht. Bei einem Wurf (2 – 6) wird z.B. jeder Stein geschlagen, der 2, 6 oder 8 Felder entfernt steht. Es besteht jedoch kein Zwang zum Schlagen, solange noch mit anderen Steinen gezogen werden kann. Der geschlagene Stein wird in die auch „Bar“ genannte Mitte des Spielfeldes gesetzt. Der Besitzer darf so lange keinen anderen Zug machen, bis er diesen Stein wieder ins Spiel gebracht hat.

Für geschlagene Steine ist der Start bei 1 (bzw. 24), wobei dies das erste Feld ist, das gezählt wird, wenn der Stein wieder ins Spiel kommt. Kann er mit dem ersten Zug nicht auf einem offenen Feld landen, verfällt der ganze Wurf.

Sind mehrere Steine geschlagen, müssen alle erst wieder ins Spiel gebracht werden, ehe der geschlagene Spieler einen anderen Zug machen darf. Dabei werden mit einem Wurf 2 Steine gezogen. Kann die kleinere Zahl nicht als erste gesetzt werden, weil das Feld nicht offen ist, verfällt auch jetzt der ganze Wurf.

### Das Ausspielen

Letztes Ziel des Spiels ist es, alle 15 Steine über den letzten Zacken des Heimfeldes hinauszuspielen, also über Feld 24, wenn 1 der Start war oder umgekehrt.

Bedingungen für den Beginn des Auspielens ist, dass alle 15 eigenen Steine im Heimfeld angesammelt wurden. Die Felder müssen – von hinten beginnend – geräumt werden, also zuerst Feld 6 (bzw. 19), dann Feld 5 (bzw. 20) etc. Ausgespielt ist ein Stein dann, wenn er mit einem Wurf über den Spielfeldrand hinausgelangt. Um von Feld 6 bzw. 19 direkt auszuspielen zu können, benötigt man demnach einen Wurf mit zweimal 6 Augen. Kein davorliegender Stein darf ausgespielt werden, solange Feld 6 bzw. 19 noch besetzt ist. Man benutzt die kleineren Würfe, um von den hinteren Feldern auf die vorderen zu ziehen. Auch während des Auspielens kann ein Stein geschlagen werden. Er muss erst wieder ins Spiel gebracht werden und das ganze Feld umrunden, ehe das Ausspielen fortgesetzt werden darf.

Über ein gegnerisches Band hinweg darf kein Stein ausgespielt werden. Wenn z.B. auf Feld 4 zwei gegnerische Steine liegen, dürfen Steine von Feld 5 nicht direkt ausgespielt werden, sondern müssen erst das Band überwinden.

**Spielende:** Es gibt einen einfachen, einen doppelten und einen dreifachen Sieg.

Einfacher Sieg – wer zuerst seine 15 Steine ausgespielt hat.

Zweifacher Sieg – wenn der Gegner noch alle Steine auf dem Spielfeld hat. Dreifacher Sieg – wenn der Gegner noch einen Stein in der Bar oder im Heimfeld des Siegers hat.

### Varianten

#### Polizeijagd

Eine Version für 3 oder beliebig mehr Spieler. Wer die höchste Zahl würfelt, ist der „Bandit“ und spielt gegen alle anderen Teilnehmer. Der Spieler mit der nächsthöheren Augenzahl ist der „Polizist“. Je nach der Würfelzahl rangieren die anderen Teilnehmer hinter dem Polizisten und rücken in dieser Reihenfolge nach. Jeder neu eintretende Spieler rangiert an letzter Stelle.

Der Bandit spielt gegen den Polizisten wie beim Spiel zu zweit, nur sind dann die übrigen Spieler Partner des Polizisten. Der Bandit bleibt so lange dort, bis er verliert. Nun rückt er an die letzte Stelle der Warteliste, an die vorletzte, wenn zu dem Zeitpunkt ein neuer Spieler eintritt. Der Polizist wird nun Bandit, der ranghöchste Spieler Polizist. Der Polizist hat gegenüber seinen übrigen Mitspielern die alleinige Entscheidungsgewalt, kann sich jedoch beraten lassen. Verliert er, kommt er an die letzte Stelle. Die übrigen Mitspieler sind an die Entscheidung des Polizisten gebunden, außer im Fall eines Doppels durch den Banditen. In diesem Fall kann jeder annehmen oder ablehnen, dadurch für das eine Spiel ausscheiden und den Wert vor dem Doppel an den Banditen ausbezahlen. Wird ein Doppel vom Polizisten abgelehnt, kann dies von jedem im Spiel befindlichen Spieler angenommen werden. Der Ranghöchste des annehmenden Doppels wird Polizist. Für weitere Spiele ändert das An- oder Ablehnen nichts an der Reihenfolge der Spieler. Gewinnt der neue Polizist, wird er Bandit.

#### Fangen

Jeder Mitspieler erhält 6 Steine und stellt diese auf seiner Seite auf den Feldern 1–6 auf. Wer die niedrigste Zahl würfelt, fängt an. Es wird mit 2 Würfeln gewürfelt. Es zählen nur Würfe mit einer 1 oder 6 und die Pasch-Würfe. Es wird entgegen dem Uhrzeigersinn im Kreis gezogen, bis ein Spieler alle seine Figuren verloren hat. Es darf nach einem Wurf, der einen oder mehrere Einser oder Sechser enthält, eine eigene Figur weitergezogen werden, und nach einem Pasch, ausgenommen mit 6, dürfen 2 Figuren jeweils die einfache Augenzahl weitergezogen werden. Nach einem Pasch mit 6 dürfen 4 Figuren jeweils 6 Felder gezogen werden. Nach einem Pasch darf nochmals gewürfelt werden. Kommt ein Spieler auf ein Feld, auf dem die Figur eines Gegners steht, wird diese hinausgeworfen. Kommt ein Spieler auf ein Feld, auf dem sich eine eigene Figur befindet, stellt sich die zweite Figur auf das nächste leere oder von einer fremden Figur besetzte Feld. Hat ein Spieler nur noch eine Figur übrig, ändert sich seine Zugweise. Seine Figur zieht sofort auf das nächste Eckfeld: 1, 6, 7, 12 oder 24, 19, 18, 13. Falls diese Felder von einem Mitspieler besetzt sind, wird dieser hinausgeworfen. Würfelt der Spieler dann eine 1, zieht die Figur ein Eckfeld weiter, bei einer 6 zwei Eckfelder. Bei einem Pasch mit 1 oder 6 darf die doppelte Anzahl von Feldern weitergezogen werden. Andere Pasche dürfen nicht ausgeführt, aber es darf nochmals gewürfelt werden. Sieger ist, wer zuerst alle Figuren des Gegners geschlagen hat.

## Jacquet

Bei dieser Version werden alle Steine außerhalb des Spielbretts aufgestellt und in die Startfelder gewürfelt. Wenn dies erfolgt ist, wird das Spiel nach der normalen Backgammon-Spielregel weitergeführt.

## Zweifach

Diese Version ist ein Glücksspiel. Jeder Spieler erhält 12 Steine und legt diese übereinander auf die rechten 6 Felder seiner Seite. Wer die höchste Zahl würfelt, beginnt. Jeder Spieler spielt nun nur auf seinen 6 Feldern. Es wird mit 2 Würfeln gewürfelt. Der Spieler nimmt nun die Steine, die der gewürfelten Augenzahl entsprechen, vom unteren Stein herunter und legt sie davor ab. Bei einem Pasch darf nur ein Stein abgelegt, aber nochmals gewürfelt werden. Würfelt man eine Zahl, deren Stein schon weggelegt wurde, kann diese Zahl nicht verwendet werden, und der andere Spieler ist an der Reihe. Wer nun zuerst alle seine oberen Steine vor die unteren gelegt hat, beginnt damit, die unteren Steine in derselben Weise wieder hinaufzuwürfeln. Ist auch dies erfolgt, werden alle Steine wie beim Backgammon nach rechts hinausgewürfelt. Sieger ist, wer als Erster alle Steine vom Brett genommen hat.

## Puff

**Spieler:** 2

**Material:** 1 Spielplan Backgammon, 15 dunkle und 15 helle Steine, 2 Würfel

**So wird gespielt:** Das Puffspiel ist eine Variante des Backgammons. Die Regeln sind im Allgemeinen gleich, doch gibt es einige Unterschiede, die nachfolgend beschrieben werden.

Es wird zu zweit mit je 15 Steinen verschiedener Farbe und je 2 Würfeln gespielt. Zur weiteren Erklärung verweisen wir auf nachstehende Abbildung:

24 23 22 21 20 19 18 17 16 15 14 13

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

24 23 22 21 20 19 18 17 16 15 14 13

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

Beim „Langen Puff“ beginnt das Spiel für beide Parteien auf dem Feld Nr. 1 und endet auf dem Feld Nr. 24.

Beim „Gegenpuff“ beginnt das Spiel für einen Spieler auf Feld Nr. 1 und für den anderen auf Feld Nr. 24.

Diese Version ist die gebräuchlichere.

Es gibt zu Beginn keine Grundaufstellung; alle Steine befinden sich außerhalb des Spiels und müssen durch Würfeln ins Heimfeld des entsprechenden Spielers eingesetzt werden.

Es wird mit 2 Würfeln gewürfelt. Wer die höhere Augenzahl hat, beginnt. Es werden beim Einsetzen keine fortgesetzten Züge mit einem Stein ausgeführt. Wirft z.B. Weiß 2 – 4, so setzt er einen Stein auf Zacke 4 und einen auf Zacke 2, Schwarz einen auf Zacke 21 und einen auf Zacke 23. Erst wenn alle Steine so ins Spiel- oder Heimfeld gebracht wurden, darf von dort wie beim Backgammon weitergezogen werden.

Wird ein Pasch geworfen, zählen nicht nur die beiden oberliegenden Augen, sondern auch die auf der entgegengesetzten Würfelseite befindlichen. Derjenige Spieler darf also nicht bloß 2, sondern 4 Steine einsetzen oder weiterrücken. Nach jedem Pasch darf noch einmal gewürfelt werden, und von diesem zweiten Pasch an kann die gewürfelte Augenzahl von der Ober- und Unterseite des Würfels doppelt gerechnet werden. Sobald die Steine im jeweiligen Heimfeld platziert sind, darf mit 2 Steinen oder auch fortgesetzt mit einem Stein gezogen werden. Die kleinere Augenzahl wird immer zuerst gezogen. Falls dies nicht möglich ist, darf die höhere Augenzahl nicht gezogen werden; sie verfällt dann.

Auch darf bei einem Pasch die Würfelunterseite nicht gezogen werden, wenn nicht zuvor die Würfeloberseite gezogen wurde.

Kann dagegen mit der Oberseite gezogen werden, so muss die Augenzahl der Unterseite nicht voll ausgeschöpft werden.

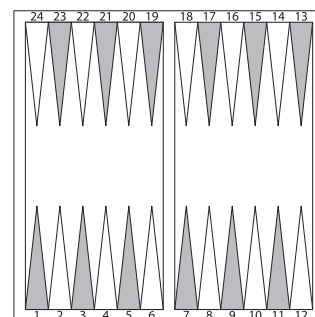
Ist die Zacke, auf die man ziehen kann, von nur einem Stein des Gegners belegt, kann dieser geschlagen und aus dem Spiel genommen werden. Er muss schon wieder beim nächsten Wurf eingesetzt werden und von vorne beginnen. Der Spieler darf keinen anderen Stein ziehen, bevor er nicht den geschlagenen Stein wieder eingesetzt hat.

Ist eine Zacke von 2 oder mehreren Steinen besetzt, gilt sie als gesperrt.

Es darf mit dem Herausnehmen der Steine begonnen werden, wenn alle 15 Steine im eigenen Heimfeld stehen. Dabei darf ein Stein auch herausgenommen werden, wenn die gewürfelte Augenzahl höher als erforderlich ist. Steht ein Stein z.B. auf 20, ein anderer auf 22, und der Spieler würfelt 4 und 6, so rückt er mit einem Stein von 20 auf 24 vor, den Stein auf Zacke 22 kann er herausnehmen, obwohl er die 6 gewürfelt hat.

In dieser Phase ist zu beachten, dass stets die am Weitersten hinten stehenden Steine gezogen werden müssen. Man kann also nicht einen Stein von Zacke 21 weiterrücken oder herausnehmen, solange noch ein Stein auf Zacke 20 steht. Außerdem darf ein Spieler seine Steine nur herausnehmen, wenn er keine vom Gegner blockierte Zacke mehr vor sich hat.

**Spielende:** Gewinner ist, wer als Erster alle seine Steine herausgenommen hat.



Puff

## Varianten

### Langes Puff

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

### Taiga-Puff: die russische Version von Puff

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

## Toccadille

Gespielt wird ähnlich wie bei Puff. Alle Steine befinden sich zunächst außerhalb des Spielplans. Pasch wird hierbei nur einfach (also nur die oberen sichtbaren Augen) gesetzt. Nach jedem Pasch wird nochmals gewürfelt. Auf der eigenen Einsatzseite dürfen keine Bänder gebildet werden. Ausgenommen hiervon sind die Zacken 12 und 13, die so genannten Huckenzacken. Auf diesen Huckenzacken dürfen beliebig viele Steine stehen, allerdings niemals ein einzelner. Eine Hucke kann also zuerst nur durch ein Band besetzt werden. Ein Spieler darf die Hucke auf der gegnerischen Seite (die Fremdhucke) grundsätzlich nicht betreten. Würfelt er aber eine Augenzahl, die es erfordert, die gegnerische Hucke zu besetzen, darf er von jedem Würfel ein Auge abziehen und die eigene Hucke anfahren. (Dieses aber nur, wenn er mit keinem anderen Stein in die eigene Hucke gelangen kann.) Geschlagene Steine werden bei Toccadille nicht vom Brett genommen, sondern durch Marken gekennzeichnet. Trifft man also auf einen einzelnen gegnerischen Stein, bleibt dieser auf seiner Position und ein einzelner Damestein wird als Marke an das Fußende der 1. Zacke gelegt. Mit jedem weiteren geschlagenen Stein wird die Marke um eine Zacke weitergezogen.

Es können (wie bei Puff) auch gleich mehrere gegnerische Steine geschlagen werden. Hier können dann auch entsprechende Punkte mit der Marke markiert werden. Wer mit seiner Marke zuerst die 12. Zacke erreicht, hat gewonnen. Ist der Gegner noch nicht über die 6. Zacke hinausgekommen, zählt der Gewinn doppelt. Ist der Gegner dagegen noch nicht über die 3. Zacke hinausgekommen, wird dreifach gerechnet, und wenn er noch keine Marke auf dem Brett hat, vierfach.

## **Revertier**

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

## **Zick-Zack**

**Spieler:** 2

**Material:** 1 Spielplan Backgammon, 15 dunkle und 15 helle Steine, 2 Würfel

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

**Beispiel:** Beim ersten Wurf mit 3 und 5 setzt der Spieler je einen Stein auf das dritte und fünfte Feld. Der Gegner wirft nun 3 und 6. Er darf jetzt den gegnerischen Stein von Feld 3 seinem Eigentümer zurückgeben und seinen Stein auf Feld 3 und den zweiten Stein auf Feld 6 stellen.

Solange ein einzelner Stein auf einem Feld liegt, ist er nicht geschützt. Der Gegner versucht, solche Steine hinauszuerwerfen und diese Felder mit einem, möglichst aber mit zwei eigenen Steinen zu besetzen, da ein Feld mit mindestens zwei Steinen gleicher Farbe vom Gegner nicht mehr angegriffen werden darf.

Bei gleicher Augenzahl auf beiden Würfeln kann dasselbe Feld gleich mit 2 Steinen besetzt werden. Auf einem Feld können beliebig viele Steine gleicher Farbe untergebracht werden.

Sind alle 15 Steine auf die ersten 6 Felder gesetzt, so werden sie um die geworfenen Augen vorwärts bewegt, z.B. bei einem Wurf von 3 und 5 rückt je ein Stein um 3 bzw. 5 Felder vor oder ein Stein um 8 Felder. Sind auf diese Weise alle 15 Steine auf den letzten 6 Feldern angelangt, so beginnt das Herauswerfen der eigenen Steine.

Sitzen zum Beispiel noch Steine auf dem fünftletzten Feld und es werden 3 und 6 geworfen, so darf der Spieler mit dem ersten Stein des fünft letzten Feldes um 3 Felder vorrücken, während er den zweiten Stein aus dem Spiel nimmt. Das Zusammenziehen der geworfenen Augenzahlen ist beim Spielen auf den letzten 6 Feldern nicht gestattet. Ein hinausgeworfener Stein muss vom Besitzer stets wieder eingespielt werden, und das Herauswürfeln der eigenen Steine bleibt so lange unterbrochen, bis etwa hinausgeworfene Steine wieder auf einem der letzten 6 Felder untergebracht sind.

Durch sinnreiches Blockieren und bedachtes Bewegen der eigenen Steine kann der Gegner sehr behindert werden.

**Spielende:** Wer zuerst alle Steine herausgewürfelt hat, ist der Sieger.

## **Tric-Trac**

**Spieler:** 2

**Material:** 1 Spielplan Backgammon, 15 dunkle und 15 helle Steine, 2 Würfel

**So wird gespielt:** In den Grundzügen wird bei diesem Spiel wie bei Backgammon verfahren: Es gelten die gleichen Regeln für das Blockieren von Zacken durch Bänder und das Schlagen einzelner gegnerischer Steine.

Der wesentliche Unterschied besteht darin, dass um Punkte gespielt wird. Wer als Erster 12 oder mehr Punkte erreicht hat, gewinnt die Partie. Dies kann schon eintreten, wenn noch längst nicht alle Steine des betreffenden Spielers ausgespielt worden sind. Zur Markierung der Punkte benutzt jeder Spieler zusätzlich eine Spielfigur, die er auf seiner Seite des Spielplans unter die der Punktzahl entsprechende Zacke setzt.

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

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

Bei einem Pasch werden die Würfelzahlen nur einfach gesetzt; nach einem Pasch darf der Spieler noch mal würfeln.

Die Zacke 13 für Weiß und Zacke 12 für Schwarz sind die so genannten Hucken, die besonderen Zugbeschränkungen unterliegen. Die eigene Hücke darf zuerst nur mit einem Band (2 Steinen zugleich) besetzt werden, also z.B. bei einem Wurf 4 und 2 (Schwarz) mit einem Stein von 10 und einem Stein von 8. Danach können beliebig viele Steine, auch einzeln, auf der Hücke angehäuft werden. Die Steine können auch wieder einzeln von der Hücke weiterziehen bis auf die beiden letzten Steine; diese müssen zusammen – mit einem Wurf – von der Hücke abgezogen werden. Die gegnerische Hücke ist, auch wenn sie unbesetzt ist, wie eine durch ein gegnerisches Band blockierte Zacke zu behandeln; kein Zug darf auf der gegnerischen Hücke enden.

Hat man die eigene Hücke noch nicht besetzt und macht einen Wurf, mit dem man die Hücke des Gegenspielers besetzen könnte, so darf man in die eigene Hücke gehen. Man darf also mit den betreffenden Steinen einen Schritt weniger machen, als der Wurf erlaubt hätte. Dies ist jedoch nur dann gestattet, wenn es nicht möglich ist, durch diesen Wurf auch mit anderen Steinen in die Hücke zu gelangen.

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

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

**Punktebewertung und Spielende:** Jeder geschlagene Stein und jeder ausgespielte Stein erbringen jeweils 1 Punkt. Gelingt es, die Hücke zu besetzen und außerdem die fünf davorliegenden Zacken auf der eigenen Seite mit Bändern zu blockieren, so hat man die so genannte große Brücke errichtet, die für den Gegenspieler ein unüberwindbares Hindernis ist. Die große Brücke erbringt 2 Punkte. Solange die große Brücke bei den folgenden Würfen des Spielers noch gehalten werden kann, erzielt er damit jeweils nochmals 2 Punkte.

Sobald ein Spieler – auch mit dem ersten seiner beiden Züge – 12 Punkte erreicht oder überschritten hat, hat er die Partie gewonnen.

Ist der Gegenspieler mit seiner Markierungsfigur noch nicht über 6 gekommen, so zählt der Sieg doppelt, ist er nicht über 2, dreifach, und hat er noch gar keinen Punkt, vierfach.

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

## **Tiger und Schaf**

**Spieler:** 2

**Material:** 7 weiße Spielsteine, 1 schwarzer Spielstein, Papier und Bleistift

**So wird gespielt:** Als Spielplan wird ein gleichschenkliges Dreieck aufgezeichnet. Dies wird durch eine senkrechte Linie geteilt und wiederum durch 2 Querlinien gedrittelt.

Ein Spieler ist der Tiger und stellt dazu seinen schwarzen Stein auf einen der 10 Kreuzungspunkte des aufgezeichneten Spielfelds. Nun setzt der andere Spieler seine weißen Schafe auf freie Kreuzungspunkte. Nach jedem Zug des Schaf-Spielers rückt der Tiger entlang einer Linie auf einen nächsten freien Kreuzungspunkt. Der Tiger darf die Schafe auch überspringen, wenn er dicht davorsteht und dahinter ein Kreuzungspunkt frei ist. Das übersprungene Schaf wurde vom Tiger gefressen und wird vom Spielfeld genommen.

Wenn der Schafspieler alle seine Steine gesetzt hat, darf er pro Zug ein Schaf um einen Kreuzungspunkt weiter entlang der Linie ziehen und versuchen, den Tiger dabei so zu umzingeln, dass dieser keinen Zug mehr machen kann.

**Spielende:** Gelingt es dem Schafspieler, den Tiger so zu umzingeln, dass er nicht mehr ziehen kann, hat er das Spiel gewonnen. Der Tiger gewinnt, sobald nur noch 3 Schafe im Spiel sind.

## **Esir**

**Spieler:** 2

**Material:** 1 Spielplan Backgammon, 15 dunkle und 15 helle Steine, 2 Würfel

**So wird gespielt:** Beide Spieler sitzen sich am Spielbrett gegenüber und bauen ihre Spielsteine an einer gemeinsamen Brettkante so auf, dass sie einander dreilagig gegenüberliegen. Die Aufgabe eines jeden Spielers ist es nun, seine Steine an seiner Brettkante entlangzuführen, um dann auf die gegnerische Hälfte überzuwechseln und die Steine auf den letzten 6 Zungen, dem so genannten letzten Viertel, zu sammeln. Hat er dort schließlich alle seine Spielsteine versammelt, darf er mit dem Ausspielen beginnen.

Doch zunächst wird um das Recht, zu beginnen, gewürfelt. Danach wird wechselweise mit beiden Würfeln geworfen und gezogen. Die Augen beider Würfel werden getrennt, in 2 Etappen gezogen, wobei dies mit 1 als auch mit 2 Spielsteinen möglich ist. Kann man die Augen eines Würfels nicht vollständig ziehen, so verfallen sie gänzlich. Es herrscht jedoch primär Zugzwang. Bei einem Pasch gilt der Wurf doppelt.

Auf einer Zunge dürfen mehrere eigene Steine nebeneinanderstehen. Eine solche Zunge ist zugleich für den Gegner gesperrt. Einzelne gegnerische Steine auf einer Zunge darf man festhalten, indem man sich mit seinem Stein dazustellen. Eine solche Zunge wird für den Gegner gesperrt.

**Spielende:** Bei Esir werden keine Steine geschlagen. Hat ein Spieler alle seine 15 Steine in seinem letzten Viertel, darf er mit dem Ausspielen beginnen. Dazu führt er seine Spielsteine über die Brettkante hinaus. Dabei muss er sie jedoch nicht mit der glatten Augenzahl ausspielen. Es gewinnt, wer zuerst alle Steine herausgespielt hat.

## **Flohspiel**

**Spieler:** 2-4

**Material:** 4 große Chips, 24 kleine Chips, 1 Becher

**So wird gespielt:** Jeder Spieler erhält einen großen und 6 kleine Chips derselben Farbe. Der große Chip wird mit Daumen und Zeigefinger gehalten. Mit dem Rand des großen Chips drückt man so auf den Rand eines kleinen Chips, dass dieser wegspringt.

Der Becher wird in die Mitte des Tisches gestellt, und alle Spieler legen ihre Chips gleich weit vom Becher (30 bis 50 cm) auf den Tisch. Der jüngste Spieler beginnt. Er lässt einen seiner Flöhe in Richtung Becher springen. Hat er einmal geschnippt, ist der nächste Spieler an der Reihe.

Für jeden Floh, der in den Becher springt, erhält der Spieler einen Punkt. Flöhe, die vom Tisch auf den Boden hüpfen, sind aus dem Spiel. Solange ein Floh auf dem Tisch bleibt, ist er im Spiel und darf geschnippt werden.

**Spielende:** Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Flöhe (Chips) der eigenen Farbe in den Becher springen zu lassen. Das Spiel ist beendet, wenn ein Spieler alle eigenen Flöhe im Becher hat. Dieser Spieler ist Sieger. Spielt man mehrere Runden hintereinander, ist der Spieler der Sieger, der zuerst eine vor Spielbeginn festgesetzte Punktzahl erreicht hat.

**Spielertipp:** Die Chips springen besser, wenn ein mitteldickes Tischtuch auf dem Tisch liegt.

## **Spiele mit einem Würfel**

### **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.

### **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 Würfel 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.

### **Würfelwette**

**Spieler:** 2-6

**Material:** Für jeden Spieler 6 Spielmarken (z.B. Centstücke, Streichhölzer oder Chips), max. 6 Würfel

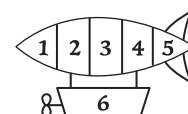
**So wird gespielt:** Alle Mitspieler machen ihren Einsatz und warten mit ihrem Würfel auf den Einsatz. Der jüngste Spieler ruft eine Zahl zwischen 1 und 6 und es geht los. Jeder versucht nun so schnell wie möglich, die gerufene Zahl zu werfen. Wem dies zuerst gelingt, der ruft „Stopp!“, kassiert den gesamten Einsatz und ruft die Zahl für die nächste Runde.

**Spielertipp:** Bei diesem Spiel ist es ratsam, vorher einen Schiedsrichter zu wählen, denn wenn es hart auf hart geht, wird hierbei allzu gern gemogelt.

## Zeppelin

**Spieler:** 2 und mehr

**Material:** für jeden Spieler 6 Spielmarken (z.B. Centstücke, Streichhölzer oder Chips), Papier und Bleistift



**So wird gespielt:** Zunächst wird ein Zeppelin auf das Papier gezeichnet. Das Luftschiff wird in 5 Kammern aufgeteilt, die von 1–5 beziffert werden. Die Gondel erhält die Nr. 6.

Nun wird reihum gewürfelt. Gemäß der gewürfelten Zahl wird eine Spielmarke auf dem Zeppelin abgelegt. Liegt jedoch in der jeweiligen Kammer schon eine Marke, so muss sie der entsprechende Spieler an sich nehmen. Lediglich in die Gondel dürfen bei einem Sechserwurf weitere Passagiere hinzukommen.

**Spielende:** Gewinner ist, wer zuerst all seine Spielmarken losgeworden ist.

## 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.

**Variante:**

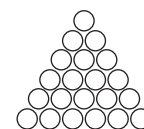
## Stumme Jule

Wird nach der Spielregel von „Jule“ gespielt. Ausnahme: Bei diesem Spiel darf nicht gesprochen werden. Wer es dennoch tut, muss alle bereits erreichten Stationen wiederholen.

## Kuhschwanz

**Spieler:** 2 und mehr

**Material:** 1 Würfel, pro Spieler 21 Spielmarken



**So wird gespielt:** Jeder Spieler legt 21 Spielmarken wie abgebildet vor sich hin. Dann wird reihum gewürfelt. Jeder Spieler nimmt nun aus seinem Kuhschwanz die Reihe weg, die seiner gewürfelten Zahl entspricht.

**Spielende:** Sieger ist, wer als Erster seinen Kuhschwanz abgeräumt hat. Er erhält alle noch im Spiel befindlichen Spielmarken aus den noch nicht weggeräumten Kuhschwänzen.

**Variante**

## Ochenschwanz

Dieses Spiel wird wie „Kuhschwanz“ gespielt. Falls ein Spieler eine Zahl würfelt, die in seinem Ochenschwanz nicht mehr vorhanden ist, muss er diese Zahl an Spielmarken bei einem beliebigen Mitspieler wegnehmen. Ist dies eventuell bei keinem Mitspieler mehr möglich, verfällt der Wurf.

Wessen Ochenschwanz zuerst abgeräumt ist, hat gewonnen.

## 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.

## Justitia

**Spieler:** 2 und mehr

**Material:** 1 Würfel, 5 Spielmarken pro Spieler

**So wird gespielt:** Jeder Mitspieler erhält vorab 5 Spielmarken und würfelt dreimal hintereinander. Wer nach einer Runde die höchste Summe hat, bezahlt eine Spielmarke an die Kasse.

**Spielende:** Wer als Erster alle Spielmarken losgeworden ist, erhält den gesamten Kasseneinhalt.

## Sultan

**Spieler:** 2 und mehr

**Material:** 1 Würfel, 10 Spielmarken pro Spieler

**So wird gespielt:** Jeder Mitspieler erhält 10 Spielmarken. Nun wird reihum gewürfelt, bis einer eine 6 hat. Dieser ist dann der Sultan und darf nun den anderen Spielern vorschreiben, was sie zu würfeln haben. Wer dies nicht einhalten kann, zahlt eine Spielmarke Strafe an den Sultan. Wer die vorgegebene Zahl würfeln konnte, erhält vom Sultan Spielmarken in Höhe der gewürfelten Augenzahl. Wer eine 6 würfelt, löst den Sultan ab.

**Spielende:** Wer am Schluss die meisten Spielmarken hat, ist Sieger.

## 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.

## 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.

### **Spieltipp:**

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

## 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.

### **Variante**

## Marathon

Bei diesem Spiel geht es über 42 Kilometer, d.h. über 42 Einsen. Der Sieger bei der halben Strecke (21 Einsen) darf zur Belohnung beim Stand von 40 dreimal würfeln.

## Mariechen von vorn

**Spieler:** 2 und mehr

**Material:** 1 Würfel

**So wird gespielt:** Jeder Spieler darf sechsmal hintereinander würfeln. Die Nummer des Wurfs muss mit der Augenzahl übereinstimmen, um gültig zu sein. Beim ersten Wurf zählt die 1, beim zweiten Wurf die 2 etc. Wird z.B. beim dritten Wurf die 1, 2, 4, 5 oder 6 gewürfelt, so ist dieser Wurf ungültig. Alle gültigen Würfe werden zusammengezählt.

**Spielende:** Sieger ist, wer zuerst 21 Punkte erreicht hat.

### **Variante**

## Mariechen von hinten

Hierbei müssen die gewürfelte Augenzahl und Wurfreihenfolge genau gegenläufig sein. Also erster Wurf = 6, zweiter Wurf = 5 etc.

## 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.

## 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.

## 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.

## Magic Number

**Spieler:** 2 und mehr

**Material:** 1 Würfelbecher, 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.

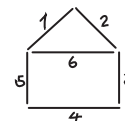
Bevor jedoch der Würfel auf den Tisch gerollt wird, muss der Spieler eine Voraussage treffen, wie etwa: „Ich würfale eine 6 (5, 4, 3, 2, 1)“. Würfelt er tatsächlich die vorausgesagte Zahl, darf er eine Spielmarke in der Mitte des Tisches ablegen. Stimmt seine Vorhersage mit seinem Wurf nicht überein, wird er nichts los.

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

## 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.

## 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.

## 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.

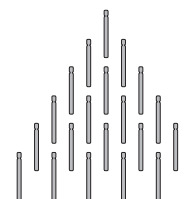
## Pyramide

**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.



## Die gute Reihe

**Spieler:** 2 und mehr, für möglichst viele Spieler

**Material:** 1 Würfel

**So wird gespielt:** Jeder Spieler würfelt sechsmal hintereinander. Gewertet werden nur die Würfe, die in der Reihenfolge mit der geworfenen Augenzahl übereinstimmen, z.B.

Erster Wurf = 3

Zweiter Wurf = 1

Dritter Wurf = 5

Vierter Wurf = 4

Fünfter Wurf = 2

Sechster Wurf = 6

Gewertet werden hier nur die Würfe 4 und 6.

Variation: Bringt die obenliegende Augenzahl keine Wertung, darf der Würfel umgedreht werden. Wer also beim ersten Wurf eine 6 wirft, darf die Rückseite des Würfels nehmen und die 1 einsetzen.

**Spielende:** Sieger bei beiden Spielarten ist, wer am Ende der Runde die meisten gültigen Augen gewürfelt hat.



## Herzen würfeln

**Spieler:** 2 und mehr, für möglichst viele Spieler

**Material:** 1 Würfel, Papier und Stifte

**So wird gespielt:** Jeder Spieler zeichnet ein Herz auf ein Stück Papier und teilt es in 6 Felder ein. In jedes der Felder muss eine Augenzahl so eingetragen werden, dass am Ende die Felder hintereinander mit 1 – 2 – 3 – 4 – 5 – 6 besetzt sind. Wer mehrmals die gleiche Zahl würfelt, muss diese bei seinem Nachbarn eintragen. Kann dieser sie ebenfalls nicht gebrauchen, ist der nächste Spieler an der Reihe. Wenn keiner der Spieler diese Zahl verwenden kann, verfällt der Wurf.

**Spielende:** Verlierer ist, wer als Letzter noch eins oder mehrere Felder im Herz frei hat.

## Sechsserspiel

**Spieler:** 2 und mehr

**Material:** 1 Würfel, Zettel, Stift

**So wird gespielt:** Hierfür wird eine kleine Tabelle benötigt.

	Anton	Helga	Peter	Klaus	Inge
1					
2					
3					
4					
5					
6					

Jeder Spieler trägt in die senkrechte Rubrik seine 6 Würfe ein. Die Würfe werden mit den Zahlen am Rand multipliziert. Jedes Feld darf nur einmal besetzt werden. Gute Würfe sollte man möglichst in die Reihe mit den hohen Multiplikatoren eintragen (z.B. 6 Augen im Sechser-Feld = 36 Punkte).

**Spielende:** Sieger ist, wer am Ende die meisten Punkte hat.

## Nur keine 3

**Spieler:** 2 und mehr

**Material:** 1 Würfel, Würfelbecher

**So wird gespielt:** Jeder Spieler darf beliebig lange würfeln. Die Augen werden addiert. Wer dabei eine 3 würfelt, verliert alle bisher erreichten Punkte und muss den Würfelbecher an seinen Nachbarn weitergeben.

**Spielende:** Sieger ist, wer nach einer Runde die höchste Augenzahl erreicht hat.

**Spielertipp:** Es ist ratsam, dass bei der nächsten Runde ein anderer Mitspieler beginnt.

## Abwürfeln

**Spieler:** 2 und mehr

**Material:** Würfel, Zettel, Stift nach Anzahl der Mitspieler

**So wird gespielt:** Jeder Mitspieler bekommt einen Zettel mit den Zahlen 1–6. Ziel des Spiels ist es, möglichst schnell alle Zahlen von 1–6 zu würfeln. Die Reihenfolge spielt dabei keine Rolle. Es darf nun jeder so lange würfeln, wie er abstreichen kann. Falls eine gewürfelte Zahl bereits abgestrichen ist, kann nun der nachfolgende Spieler diese Zahl auf seinem Zettel abstreichen und weiterwürfeln.

**Spielende:** Sieger ist, wer zuerst seine 6 Zahlen abgestrichen 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.

# Spiele mit 2 Würfeln

## 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 Wurfergebnis 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 Wurfergebnis 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.

## Von 2 bis 12

**Spieler:** 2 und mehr

**Material:** 2 Würfel, Würfelbecher, 20 Spielmarken (z.B. Centstücke, Streichhölzer, Chips), Papier und Stift

**So wird gespielt:** Ziel dieses Spiels ist es, als Erster alle Kombinationen gewürfelt zu haben. Jeder Spieler schreibt die Zahlen von 2 bis 12 kreisförmig auf sein Blatt Papier und würfelt so lange, wie er die jeweils geworfene Zahl an seinem Zahlenkranz ausstreichen kann. Lediglich die 7 darf beliebig oft gestrichen werden. Jeden zusätzlichen Siebener-Wurf markiert er mit einem Strich.

**Spielende:** Wer als Erster alle seine Zahlen streichen konnte, hat das Spiel beendet. Er zahlt nun an jeden einzelnen Mitspieler so viele Spielmarken aus, wie die Summe der von diesen noch nicht gestrichenen Zahlen ausmacht. Er erhält im Gegenzug für jeden seiner zusätzlichen Siebener-Würfe 10 Spielmarken.

## 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 Kassensinhalt. Wer eine 12 wirft, verdoppelt den Kassensinhalt. Alle, die unter der 11 bleiben, müssen den Differenzbetrag zur 11 in die Kasse legen (z.B. bei einer geworfenen 5 = 6 Spielmarken).

## Lustige 7

**Spieler:** 2 und mehr

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

**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.

7	
2	3
4	5
6	8
9	10
11	12

## Punkte löschen

**Spieler:** 2 und mehr

**Material:** 2 Würfel, Papier und Bleistift

**So wird gespielt:** Es wird reihum gewürfelt und nach einer Runde festgestellt, wer die niedrigste Augenzahl gewürfelt hat. Dieser Spieler malt einen Punkt auf sein Blatt Papier. Haben mehrere Spieler die gleiche niedrigste Zahl, erhält jeder von ihnen einen Punkt. Nach 10 Runden werden die Punkte wieder gelöscht. Wer die höchste Augenzahl in einer Runde würfelt, darf einen Punkt wegstreichen.

**Spielende:** Gewinner ist, wer als Erster keinen Punkt mehr hat. Falls ein Spieler in den ersten 10 Runden keinen Punkt bekommen hat und somit auch keinen löschen kann, scheidet dieser nach der ersten Hälfte des Spiels aus.

## Finke

**Spieler:** 2 und mehr

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

**So wird gespielt:** Zuerst wird ein Finke auf ein Blatt Papier gezeichnet:

Jeder Spieler bekommt 20 Spielmarken Einsatz. Es wird reihum gewürfelt. Die gewürfelte Zahl bestimmt den Einsatz, der auf das entsprechende Feld eingezahlt wird. Falls dort schon ein Einsatz liegt, darf dieser kassiert werden.

Es darf jeder so lange würfeln, bis er auf ein Feld kommt, das noch nicht belegt ist, um dort einzahlen zu können. Das Feld mit der 7 ist die Ausnahme. Dort muss auch eingezahlt werden, wenn das Feld bereits belegt ist. Wenn nun ein Mitspieler eine 2 oder eine 12 würfelt, darf er alle Einsätze kassieren, auch die auf der 7. Er darf nun nochmals würfeln. Wirft er nun wieder eine 2 oder 12, muss er auf alle Felder eine Spielmarke legen.

**Spielende:** Wer alle seine Spielmarken verloren hat, scheidet aus. Wer übrig bleibt, kassiert alle Felder ab.

Variation: Wenn ein Mitspieler eine 2 würfelt, darf er nur die normalen Felder abräumen (nicht die 7) und bei 12 alle Felder.

## **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, scheidet 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.

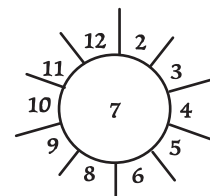
## **Die Spinne**

**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.



## **Craps**

**Spieler:** 2 und mehr

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

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

## **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 Rundenzahl 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, zählt an jeden Mitspieler so viele Spielmarken, wie jeder noch ungestrichene Zahlen hat. Andererseits zählt jeder Mitspieler an den Sieger je 10 Spielmarken für jeden Siebener-Strich auf dessen Blatt.

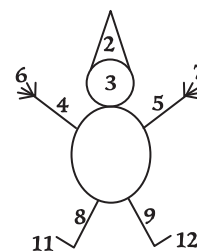
## Glückspeter

**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.



## 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 Würfe.

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.

## 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.

### Variante

## 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.

## Himmel und Hölle

**Spieler:** 2 und mehr

**Material:** 2 Würfel, Papier, Stift

**So wird gespielt:** Zu Beginn muss die Rundenzahl festgelegt werden. Jeder Spieler darf einmal würfeln. Die oben liegenden Augen (Himmel) werden als Zehner gerechnet und die unten liegenden (Hölle) als Einer.

Würfelt jemand mit dem ersten Würfel 5 oben = 50 und 2 unten = 2, ergibt dies zusammen 52.

Zeigt der zweite Würfel 3 oben = 30 und 4 unten = 4, ergibt dies 34 und ein Gesamtergebnis von 86.

**Spielende:** Sieger ist, wer nach der festgelegten Rundenzahl die meisten Punkte hat.

## Dufte Hundert

**Spieler:** 2 und mehr

**Material:** 2 Würfel, Papier, Stift

**So wird gespielt:** Es wird reihum gewürfelt. Bei jedem Wurf werden die Augenzahlen der beiden Würfel addiert, bei einem Pasch sogar multipliziert und insgesamt zusammenaddiert (z.B. bringt ein Sechserpasch mit einem Schlag 36 Augen, während 6 und 5 nur 11 Punkte ergeben).

**Spielende:** Wer als Erster 100 Augen erreicht, hat gewonnen.

Variation: Übersieht ein Spieler einen Pasch und das Multiplizieren, so bekommt diese Punkte derjenige gutgeschrieben, der es zuerst entdeckt.

## Einfacher Pasch

**Spieler:** 2 und mehr

**Material:** 2 Würfel, Papier, Stift

**So wird gespielt:** Zu Beginn wird die Rundenzahl festgelegt und dann reihum gewürfelt. Gezählt werden nur die Pasch-Würfe.

**Spielende:** Sieger ist, wer mit Pasch-Würfeln die höchste Summe erreicht.

## Wie viele Augen? (ein Zaubertrick)

**Spieler:** 2 und Zuschauer

**Material:** 2 Würfel, Papier, Stift

**So wird gespielt:** Ein Spieler würfelt mit 2 Würfeln und verdoppelt die Augen des ersten Würfels, zählt 5 hinzu und multipliziert mit 5.

Anschließend zählt er die Augen des zweiten Würfels dazu und nennt dem Zauberer das Ergebnis. Der zählt von der genannten Zahl 25 weg und weiß dann genau die Augenzahl, die gewürfelt wurde.

Der Trick:

„6“ und „2“ wurden gewürfelt.

„6“ verdoppelt = 12; + 5 = 17; x 5 = 85; + „2“ = 87 (diese Zahl nennen).

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

## Gerade oder ungerade

**Spieler:** 2 und mehr

**Material:** 2 Würfel, Papier, Stift

**So wird gespielt:** Bei Spielbeginn muss festgelegt werden, ob gerade oder ungerade gilt und wie viel Runden gespielt werden sollen. Ist gerade ausgewählt, so gelten nur die Würfe mit 2, 4 und 6. Würden in diesem Fall gerade Zahlen gewürfelt, dürfen diese miteinander multipliziert und zur Gesamtsumme addiert werden. Fällt eine ungerade Zahl, zählen nur die Augen. Fallen nur ungerade, ist der nächste Spieler an der Reihe.

**Spielende:** Gewinner ist, wer nach Beendigung der festgelegten Rundenzahl die meisten Punkte hat.

## 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.

## Weitere Spiele mit 2 Würfeln

**Spieler:** 2 und mehr

**Material:** 2 Würfel

### 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.

## Spiele mit 3 Würfeln

**So wird gespielt:** Spielziel ist es, möglichst schnell seine Hölzer abzulegen.

Es wird reihum mit allen 3 Würfeln gewürfelt. Ist eine 1 dabei, gibt man seinem linken Nachbarn ein Streichholz, und fällt eine 2, erhält der rechte Nachbar ein Streichholz. Ist eine 6 dabei, kommt ein Streichholz in die Mitte. Falls man einen Pasch würfelt (3 gleiche Zahlen), darf man kein Streichholz ablegen, sondern muss eine dem Würfel entsprechende Menge an Streichhölzern aus der Tischmitte aufnehmen (bei einem Pasch mit Vieren = 4 Stück, etc.)

Hat einer von den Spielern kein Streichholz mehr, muss er noch einmal würfeln, und hat er dann immer noch keins, so ist das Spiel für ihn gewonnen.

Falls jemand weniger Streichhölzer besitzt, als er ablegen dürfte, geht die 6 vor der 2 und die 2 vor der 1.

**Spielende:** Wer zuerst alle seine Streichhölzer abgelegt hat, gewinnt.

### Chicago

**Spieler:** 2 und mehr

**Material:** 3 Würfel, Papier, Stift

**So wird gespielt:** Jeder Spieler darf bis zu dreimal hintereinander würfeln. Die 1 zählt 100 Punkte und die 6 zählt 60, alle anderen Augenzahlen das, was sie anzeigen. Wer im Ganzen 3 Einser wirft, hat „Chicago“ = 300.

Man darf auch manipulieren. Wer im ersten Wurf 3 Sechser wirft, darf eine 6 herumdrehen und als 1 = 100 werten. Wer 3 Sechser wirft, darf 2

Sechser herumdrehen und zählt seiner Summe statt  $120 = 200$  hinzu.

Beispiel: Hat ein Spieler 1 – 4 – 3 geworfen, kann er die 1 stehen lassen und mit den beiden anderen Würfeln nochmals würfeln, eventuell auch noch ein drittes Mal.

**Spielende:** Gewinner ist, wer zuerst 1.000 Punkte erzielt hat.

#### Variante

### Chicago hochtief

**Spieler:** 2 und mehr

**Material:** 3 Würfel, Papier, Stift

**So wird gespielt:** Hier wird mit einer Variante vom einfachen „Chicago“ gespielt. Der erste Spieler bestimmt nach seinem ersten Wurf, ob es bei der Endsumme auf „hoch“ (höchste Punktzahl wie beim „Chicago“) oder auf „tief“ (niedrigste Punktzahl) ankommt. Beim Tiefspiel zählen die Augen wie folgt: 1 = 1 Punkt und 6 = 6 Punkte.

**Spielende:** Sieger ist bei dieser Variante, wer am Schluss der vorher vereinbarten Rundenzahl die wenigsten Punkte hat.

### 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.

## **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.

## **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.

## **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:

Wurf (a) = 7 Augen

Wurf (b) = 5 Augen

Wurf (c) = 9 Augen

Wurf (d) = 4 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

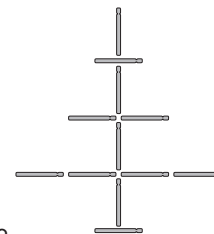
**Spieler:** 2 und mehr

**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 Einsen). 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.



## Würfelraten

**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.

### Zwei Varianten

#### Graue Augen

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

#### Sterne würfeln

Jeder darf dreimal würfeln. Nur die Einsen (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.

### Variante

#### Gleichpasch

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

#### Einmal eins

**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.

## **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.

## **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.

### **Varianten**

## **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.

## **Turmläser**

**Spieler:** 2 und mehr

**Material:** 3 Würfel, Würfelbecher

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

**Spielende:** Die höchste Augenzahl gewinnt.

## **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.

## **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	$7 \times 2=14$
Spieler B:	$6+2=8$	4	$8 \times 4=32$
Spieler C:	$5+3=8$	1	$8 \times 1=8$

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

### **Ein wenig Statistik:**

Das höchste Ergebnis wäre:  $6+6=12$ ;  $12 \times 6=72$

Das niedrigste Ergebnis wäre:  $1+1=2$ ;  $2 \times 1=2$

**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 Spielmarke
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.

## 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.

## 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 66 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.

## 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 gefallenem 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.

## 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.

## 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 nahe zu kommen oder sie genau zu treffen.

Ein Beispiel:

Der Spielleiter würfelt  $3 - 2 - 5$ .

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

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 Augenwerte 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 Augenwert 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 Höchsteinsatz 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 Augenwerte 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.

## 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 „Pott“ 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.

## Fensterwürfeln

**Spieler:** 2 und mehr

**Material:** 3 Würfel, Würfelbecher

**So wird gespielt:** Jeder Mitspieler hat 2 Würfe. Es werden nur die Zweier (die „Gefängnisfenster“) gewertet. Gewertet werden diese Zweier wie folgt:

einzel = 2 Punkte als Pasch ( $2 - 2$ ) gelten sie doppelt = 4 Zweier und als Dreierpasch ( $2 - 2 - 2$ ) gelten sie dreifach = 9 Zweier.

**Spielende:** Sieger ist, wer als Erster 30 Zweier werfen konnte.

Variation:

- „Bauernfenster“ – hier werden nur die Vierer gezählt.
- „Kirchenfenster“ – hier werden nur die Sechser gezählt. Es werden gewöhnlich 10 Runden gespielt.
- Bei der „Fensterkombination“ hat jeder Mitspieler 3 Würfe. Beim ersten Wurf zählen die Gefängnisfenster, beim zweiten Wurf die Bauernfenster und beim dritten Wurf die Kirchenfenster. Diesmal werden die Augen zusammengezählt. Bei einem Zweierpasch gelten sie doppelt und bei einem Dreierpasch dreifach.

## Sequenzen

**Spieler:** 2 und mehr

**Material:** 3 Würfel, Würfelbecher

**So wird gespielt:** Jeder Mitspieler darf ein- bis dreimal würfeln. Gezählt werden nur Zahlenfolgen wie z.B. 1 – 2 – 3, 2 – 3 – 4, 3 – 4 – 5, 4 – 5 – 6. **Spielende:** Sieger ist, wer dazu am wenigsten Würfe benötigt. Haben 2 Spieler die gleiche Zahlenfolge, so gewinnt derjenige, der am wenigsten Würfe dazu benötigt hat.

Variation: Hier können die Spieler beim zweiten oder dritten Wurf 2 Würfel stehen lassen.

## Tausend

**Spieler:** 2 und mehr

**Material:** 3 Würfel, Würfelbecher

**So wird gespielt:** Es wird reihum dreimal gewürfelt, und jeder Mitspieler schreibt die 3 gewürfelten Zahlen in beliebiger Reihenfolge als dreistellige Zahl auf ein Blatt Papier. Wer also z.B. 4 – 3 – 6 gewürfelt hat, kann 436, 463, 346, 364, 634, 643 aufschreiben. Ziel des Spiels ist es, mit diesen 3 Würfeln möglichst nahe an die Zahl 1.000 heranzukommen, diese aber nicht zu überschreiten.

**Spielende:** Sieger ist, wer die Tausend erreichen oder möglichst dicht darunter bleiben konnte.

## Zehnerspiel

**Spieler:** 2 und mehr

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

**So wird gespielt:** Einer der Mitspieler ist der Bankhalter und würfelt für alle anderen. Die restlichen Mitspieler machen vorher ihre Einsätze. Unter 10 Augen gewinnen sie den doppelten Einsatz. Ab 10 Augen gewinnt der Bankhalter die gesamten Einsätze.

## Familie Meier

**Spieler:** 2 und mehr

**Material:** 3 Würfel, Würfelbecher

**So wird gespielt:** Es wird reihum in der ersten Runde mit 3, in der zweiten Runde mit 2 und in der dritten Runde mit einem Würfel gewürfelt. Es muss zuerst eine 1 = Herr Meier, dann eine 2 = Frau Meier gewürfelt werden. Ist dies geschehen, zählen alle folgenden Augen als Kinder.

**Spielende:** Sieger ist, wer seiner Familie den meisten Nachwuchs bescheren konnte.

Beispiel:

1 – 4 – 6 – Herr Meier ist da.

4 – 2 – Frau Meier und 4 Kinder.

2 – noch 2 Kinder, also insgesamt 6.

## Eins bis sechzehn

**Spieler:** 2 und mehr

**Material:** 3 Würfel, Würfelbecher

**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.

## Wie viele Augen? (ein Zaubertrick)

**Spieler:** 1 und Zuschauer

**Material:** 3 Würfel, Würfelbecher, Papier und Stift

**So wird gespielt:** Es wird mit 3 Würfeln geworfen und die Augen der oberen und unteren Seiten als sechsstellige Zahl aufgeschrieben, durch 37 geteilt und nochmals durch 3 dividiert. Dieses Ergebnis wird dem Zauberer genannt. Er zieht von der genannten Zahl 7 ab und teilt die Differenz durch 9. Sodann weiß er genau die geworfene Augenzahl.

Beispiel: 1 – 5 – 3 wurden gewürfelt, das ergibt die sechsstellige Zahl 15.3624.

$15.3624:37=4.152$

$4.152:3=1.384$  (diese Zahl bitte nennen).

Der Zauberer rechnet:  $1.384-7=1.377$ .  $1.377:9=153$ , also 1– 5 – 3.

## Fünfzehn

**Spieler:** 2 und mehr

**Material:** 3 Würfel, Würfelbecher, Papier und Stift

**So wird gespielt:** Jeder Spieler darf einmal würfeln und versucht, durch das Addieren, Subtrahieren, Multiplizieren oder Dividieren der erzielten 3 Augenzahlen die Zahl 15 zu erreichen.

Beispiel: 3 – 3 – 6 wurden gewürfelt,  $6\text{D}3=18-3=15$

2 – 5 – 6 wurden gewürfelt,  $5\text{D}6=30:2=15$

**Spielende:** Derjenige, der die Zahl 15 in seinem Wurf nicht erreicht, scheidet aus. Gewinner ist, wer als Letzter übrigbleibt.

## Hohe Hausnummer

**Spieler:** 2 und mehr

**Material:** 3 Würfel, Würfelbecher, Papier und Stift

**So wird gespielt:** Dieses Spiel kann entweder mit einem Wurf oder mit 3 Würfeln gespielt werden. Die gewürfelten Augenzahlen werden wie folgt zusammengestellt: ein Würfel für die Hunderter, ein Würfel für die Zehner und ein Würfel für die Einser. Die höchstmögliche Hausnummer kann also die 666 und die niedrigste die 111 sein. Bei der Version mit 3 Würfeln kann der Spieler jeweils einen Würfel mit einer hohen Zahl liegen lassen, mit den restlichen Würfeln weiterwürfeln und beim dritten Wurf ebenso verfahren.

**Spielende:** Wer die niedrigste Hausnummer gewürfelt hat, hat verloren.

## Variante

### Niedrige Hausnummer

Dieses Spiel wird wie das vorherige gespielt. Ziel ist es aber nun, die niedrigste Hausnummer zu würfeln. Der Spieler mit der höchsten Hausnummer hat hierbei verloren.

### Augenzahl errechnen

**Spieler:** 2 und mehr

**Material:** 3 Würfel, Würfelbecher, Papier und Stift

**So wird gespielt:** Ein Mitspieler muss sich umdrehen, damit hinter seinem Rücken gewürfelt werden kann. Das Ergebnis bei diesem Wurf ist z.B. 3 - 6 - 2. Nun wird davon ein beliebiger Würfel zur Seite gelegt, wir nehmen an, der Zweier. Von den beiden übrig gebliebenen addiert der Würfler die Augenzahlen der Unterseite dazu: 4+1.

Dann wird mit diesen beiden Würfeln gewürfelt. Das Ergebnis ist z.B. 5+2. Der Spieler nimmt den Fünfer aus dem Spiel und schreibt vom Zweier wieder die Unterseite hinzu = 5. Nun würfelt er ein letztes Mal, z. B mit dem Ergebnis 3.

Jetzt darf sich der Spieler umdrehen und sieht folgende Augenzahlen:

Vom 1. Wurf = 2  
vom 2. Wurf = 5  
vom 3. Wurf = 3  
zusammen: 10  
und zählt 21 hinzu.

**Kontrolle:** 3 + 6 + 2  
4 + 1  
5 + 2+  
5  
zusammen: 31 Augen.

Bei jedem Spiel muss wie folgt neu mitgerechnet werden:  
Augenzahl des ersten ausgeschiedenen Würfels  
Augenzahl des zweiten ausgeschiedenen Würfels  
+ Augenzahl des letzten Wurfes.  
Zu dieser Zahl dann immer 21 weitere Augen hinzuzählen.

**Spielende:** Die gesamte Augenzahl muss 31 Augen betragen haben. Das ist die Endsumme.

### Streichwürfeln

**Spieler:** 3 und mehr

**Material:** 3 Würfel, für jeden Spieler 12 Streichhölzer

**So wird gespielt:** Spielziel ist es, möglichst schnell seine Hölzer abzulegen.

Es wird reihum mit allen 3 Würfeln gewürfelt. Ist eine 1 dabei, gibt man seinem linken Nachbarn ein Streichholz, und fällt eine 2, erhält der rechte Nachbar ein Streichholz. Ist eine 6 dabei, kommt ein Streichholz in die Mitte. Falls man einen Pasch würfelt (3 gleiche Zahlen), darf man kein Streichholz ablegen, sondern muss eine dem Würfel entsprechende Menge an Streichhölzern aus der Tischmitte aufnehmen (bei einem Pasch mit Vieren = 4 Stück, etc.)

Hat einer von den Spielern kein Streichholz mehr, muss er noch einmal würfeln, und hat er dann immer noch keins, so ist das Spiel für ihn gewonnen.

Falls jemand weniger Streichhölzer besitzt, als er ablegen dürfte, geht die 6 vor der 2 und die 2 vor der 1.

**Spielende:** Wer zuerst alle seine Streichhölzer abgelegt hat, gewinnt.

## Spiele mit 4 Würfeln

### Bergsteigen

**Spieler:** 2 und mehr

**Material:** 4 Würfel, Würfelbecher, Papier und Stift

**So wird gespielt:** Ziel des Spiels ist es, sich Schritt für Schritt von 1 bis 22 hinaufzuwürfeln und dann wieder kontinuierlich herabzusteigen. Beim Würfeln darf nun beim Auf- und Abstieg keine Zahl ausgelassen oder übersprungen werden. Die 4 Würfel dürfen nach Belieben gewertet werden, indem man sie z.B. miteinander addiert. Ein Spieler hat z.B. einen Wurf von 1, 2, 2 und 6. Er kann nun folgendermaßen vorgehen: Würfel 1 und 2 für die ersten beiden Schritte.

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

**Spielende:** Wer es den Berg rauf und wieder runter schafft, hat gewonnen.

### 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.

### Würfelstapel – ein Zaubertrick

**Spieler:** 1 und Zuschauer

**Material:** 4 Würfel, Würfelbecher

**So wird gespielt:** Ein Spieler würfelt mit 4 Würfeln und stapelt diese zu einem Turm. Anschließend nennt er dem Zauberer, der sich umgedreht hat, die Augenzahl der obersten Würfelseite.

Der Zauberer weiß dann sofort, wie viele Augen auf den verdeckten Würfelseiten sind (die gegenüberliegenden Würfelseiten eines Würfels ergeben immer zusammen 7 Augen, und er rechnet so: 28 (4x7) minus genannte Zahl = Ergebnis).

Natürlich kann dieser Zaubertrick auch mit 2, 3, 5 oder 6 Würfeln durchgeführt werden. Für den Zauberer ist dann die Augenzahl 14, 21, 35 oder das entsprechend Vielfache von sieben.

## **Macke**

**Spieler:** 2 und mehr

**Material:** 4 Würfel, Würfelbecher, Papier und Stift

**So wird gespielt:** Ziel des Spiels ist es, möglichst schnell 10.000 Punkte zu erreichen oder zu überschreiten. Gewertet wird folgendermaßen: Eine gewürfelte 1 = 100 Punkte, eine 5 = 50 Punkte. Alle anderen Zahlen haben einzeln keinen Wert, nur als Doppelpasch (3 Gleiche): 3 x die 2 = 200 Punkte, 3 x die 3 = 300 Punkte usw. bis 3 x die 6 = 600 Punkte, 3 x die 1 = 1.000 Punkte. Die Abfolge 1, 2, 3, 4 = 2.000 Punkte. Jeder Mitspieler darf bis zu dreimal würfeln und kann dabei beliebig viele Würfel liegen lassen, mindestens aber einen.

**Spielende:** Sieger ist, wer zuerst die 10.000 Punkte erreicht oder überschreitet.

**Variante**

### **Berliner Macke**

Bei dieser Variante muss man die 10.000 Punkte genau erreichen. Wenn man mit einer Punktzahl über die 10.000 kommt, muss man diese statt addieren nun subtrahieren.

## **Spiele mit 5 Würfeln**

### **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.

### **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 x 4 = 400, 1 x 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.

### **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 (4x2).

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.

### **Würfelpoker**

**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:** Bei diesem Spiel kommt es darauf an, eine möglichst hohe Pokerkombination zu würfeln. Jeder zahlt einen gleich hohen Einsatz in

die Kasse und dann wird reihum gewürfelt.

Die Pokerkombinationen:

#### **Ein Paar**

Die Würfel weisen die gleiche Augenzahl auf (auch Pasch genannt) und die 3 restlichen Würfel andere Werte. Haben nun 2 Spieler ein Paar, gewinnt derjenige mit dem höchsten Augenzahlwert. Ist dieser auch gleich, so entscheidet der höchste Wert der 3 übrigen Würfel, bei weiterer Gleichheit der zweithöchste etc.

#### **Zwei Paare**

Zweimal 2 Würfel mit gleicher Augenzahl und ein anderer Wert. Bei gleichen Werten entscheidet der übrig gebliebene Würfel.

#### **Drei Gleiche (Drilling)**

Würfel mit gleicher Augenzahl und 2 Würfel mit anderen Werten. Bei gleichen Werten entscheiden die übrig gebliebenen Würfel.

#### **Sequenz (Folge)**

5 Würfel mit aufsteigenden Augenzahlen, z.B. ist 2 – 3 – 4 – 5 – 6 höher als 1 – 2 – 3 – 4 – 5.

#### **Full House (Volles Haus/Volle Hand)**

Ein Drilling und ein Paar. Bei gleich hohen Drillings entscheidet der Wert des Paares.

#### **Vier Gleiche (Vierling)**

Würfel mit gleicher Augenzahl und ein anderer Wert. Bei gleichen Werten entscheidet der übrig gebliebene Würfel.

#### **Fünf Gleiche (Poker)**

Würfel mit gleicher Augenzahl. Haben Spieler absolut die gleiche Pokerkombination, so wird der Pott geteilt.

Variation: Hier kann der Einsatz erhöht werden. Falls ein Spieler eine hochwertige Kombination gewürfelt hat, kann er den Einsatz erhöhen. Die anderen müssen dann entweder „mitgehen“ (ebenfalls erhöhen) oder „passen“ (ausscheiden).

## **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.

## **Große Bank**

**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:** Von den Mitspielern ist jeder einmal Bankhalter. Nur der Bankhalter würfelt reihum jeweils für einen Mitspieler. Er ist finanziell nicht beteiligt. Der Bankhalter würfelt mit 5 Würfeln hintereinander. Wenn die beiden ersten Würfel auf dem Tisch liegen, muss sich der jeweilige Spieler, der an der Reihe ist, entscheiden, ob er die Augenzahl dieser 2 Würfel multiplizieren, addieren, dividieren oder subtrahieren will. Im Verlauf des Würfeln müssen alle 4 Rechnungsarten angewendet werden und natürlich auch rechnerisch möglich sein.

**Spielertipp:** Es darf vor entsprechendem Wurf auch durch 1 dividiert werden.

**Spielende:** Sieger bei diesem Spiel ist, wer die höchste Augenzahl würfeln konnte. Er erhält den gesamten Geldeinsatz.

Variation: Ist es einem Spieler nicht möglich zu dividieren und es verbleibt bei der Zwangsdivision in der letzten Runde ein Rest, so fällt der Einsatz dieses Spielers an den Bankhalter.

## **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.

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

## Spiele mit 6 Würfeln

### Dreimal Pasch

**Spieler:** 2 und mehr

**Material:** 6 Würfel, Würfelbecher

**So wird gespielt:** Jeder Mitspieler hat 3 Würfe hintereinander und versucht, möglichst dreimal Pasch hintereinander zu bekommen. Die Pasch-Würfel scheiden bei den weiteren Würfeln aus. Ein Pasch-Wurf muss nicht unbedingt angenommen werden, wenn man ihn für wenig wertvoll hält. Die Pasche zählen: 6 – 6 = 66 Punkte, 5 – 5 = 55 Punkte usw.

Beim normalen Spiel darf jede Augenzahl nur einmal als Pasch gewertet werden. Beim Spiel mit vorher vereinbarter Variation kann theoretisch dreimal die doppelte 6 gewürfelt werden.

**Spielende:** Gewinner ist, wer die höchste Augenzahl an Pasch-Würfeln erzielen konnte. Bei gleicher Augenzahl zählen 3 Pasche vor 2Paschen und bei gleicher Paschzahl der höchste Pasch

### Die Reise nach Amerika

**Spieler:** 2 und mehr

**Material:** 6 Würfel, Würfelbecher

**So wird gespielt:** Bei diesem Spiel müssen auf der Hinreise alle Augen von 1 bis 6 gewürfelt werden, und zwar der Reihe nach. Auf der Rückreise umgekehrt. Es kommt darauf an, mit möglichst wenigen Würfeln das Spiel zu gewinnen. Jeder Würfel, der in die Reihenfolge passt, wird beiseitegelegt, während mit den übrigen Würfeln weitergespielt wird. Es dürfen nur die Würfel beiseitegelegt werden, die eine lückenlose Reihenfolge aufweisen, z.B. bei einem Wurf von 1 – 2 – 3 – 4 – 6

4 dürfen nur die Würfel 1 – 4 beiseitegelegt werden. Die 6 und die 4 zählen nicht, und es muss damit weitergewürfelt werden. Auf der Rückreise ändert sich nur die Reihenfolge.

**Spielende:** Der Spieler mit den wenigsten Würfeln gewinnt.

### Zwölf minus neun

**Spieler:** 2 und mehr

**Material:** 6 Würfel, Würfelbecher, Papier und Stift

**So wird gespielt:** Dieses Spiel geht über 3 Runden. Man geht hierbei von der Tatsache aus, dass die Summen der geraden Augenzahlen eines Würfels 2 – 4 – 6 = 12 Augen und die Summe der ungeraden Augenzahlen 1 – 3 – 5 = 9 Augen ergeben. In jeder Runde werden die ungeraden Augenzahlen von den geraden abgezogen. Ist dies nicht möglich, so gilt der Wurf als wertlos.

**Spielende:** Gewinner ist, wer am Ende die höchste Punktzahl hat.

### Ohio

**Spieler:** 2 und mehr

**Material:** 6 Würfel, Würfelbecher, Papier und Stift

**So wird gespielt:** Bei diesem Spiel ist es ratsam, dass ein Mitspieler den Schriffführer macht und nachfolgende Tabelle erstellt:

Der höchste erzielbare Wurf ist „Ohio“, eine vollständige Reihenfolge 1–6. Außerdem muss man versuchen, jede Augenzahl von 1–6 möglichst oft zu erreichen, maximal 6 x 1, 6 x 2 etc.

In jeder Runde darf dreimal gewürfelt werden, der Spieler darf ihm günstig erscheinende Würfel liegen lassen und mit den übrigen weiterwürfeln.

Spätestens beim dritten und letzten Wurf muss er sich für die Sequenz (Reihenfolge) oder für eine bestimmte Augengleichheit entscheiden.

In jeder Runde muss eines der 7 Teilspele abgeschlossen werden. Es ist also nicht möglich, eine unvollständige Sequenz in der nächsten Runde zu vervollständigen.

Erreicht ein Spieler „Ohio“ bei den ersten 3 Würfeln, so werden ihm hierfür 40 Punkte gutgeschrieben.

Die Würfe zählen wie folgt:

Ohio = 40 Punkte

6 ⓓ 1 = 6 Punkte

6 ⓓ 2 = 12 Punkte

6 ⓓ 3 = 18 Punkte

6 ⓓ 4 = 24 Punkte etc.

**Spielende:** Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt.

**Spieltipp:** Da das Spiel über 7 Runden geht, kommt es nicht unbedingt darauf an, den Idealwurf „Ohio“ in der ersten Runde zu erreichen. Während der 3 Würfe pro Runde kann sich der Spieler neu entscheiden, wichtig ist nur, dass er nach 7 Runden ein möglichst gutes Ergebnis in jeder Rubrik erreicht hat.

### Knöcheln

**Spieler:** 1 und mehr

**Material:** 7 Würfel

**So wird gespielt:** 6 Würfel werden mit dem Augenbild von 1 bis 6 aufgereiht. Danach wird der 7. Würfel in die Luft geworfen, der Würfel mit der 1 gegriffen und gleichzeitig der niedersausende Würfel aufgefangen, bevor er auf die Tischplatte fällt.

**Spielende:** Wer die wenigsten Versuche zum Auffangen benötigt, gewinnt.

## Spiele mit Karten und Würfeln

### Kartenwürfeln

**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.

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

## Kartenspiele

### Skat

**Spieler:** 3

**Material:** Skatspiel (franz. oder dt. Bild, 32 Blatt)

Kartenwerte:

Ass (Daus)	= 11
10	= 10
König	= 4
Dame (Ober)	= 3
Bube (Unter)	= 2
9, 8, 7	= 0

(Bei Nullspielen ändert sich die Reihenfolge der Karten, siehe unten.)

Farbenrangfolge: Kreuz (Eichel), Pik (Grün o. Blatt), Herz (Herz o. Rot), Karo (Schellen).

Trumpfkarten:

- die 4 Buben (Unter) in Farbenrangfolge (bei Farbspielen und Grand)
- eine wechselnde Trumpffarbe, die vor jedem Spiel neu bestimmt wird (bei Farbspielen).

Bei Grandspielen gibt es also 4 Trumpfkarten, bei Farbspielen 11. Alle Karten zusammen ergeben eine Punktzahl von 120.

Beim Skatspiel herrscht generell Farb- und Bedienungszwang, d.h. Trumpfkarten müssen mit Trumpf, Farbkarten mit derselben Farbe bedient werden. Wer keine Trumpfkarte zum Bedienen hat, darf beliebig abwerfen; wer keine Farbkarte zum Bedienen hat, darf abwerfen oder mit einer Trumpfkarte stechen.

**So wird gespielt:** Zunächst wird durch Reizen, das mit einer Versteigerung verglichen werden kann, einer der 3 Spieler als Alleinspieler ermittelt. Dieser muss nun, um zugewinnen, mit seinen Stichen mindestens 61 Punkte erreichen. Beim Nullspiel darf er dagegen keinen einzigen Stich machen. Nachdem die Karten gut gemischt wurden, verteilt der (durch Los bestimmte) Kartengeber die Karten im Uhrzeigersinn, nachdem sein rechter Nachbar abgehoben hat: Er gibt zunächst jedem Spieler 3 Karten, dann 2 Karten verdeckt als Skat in die Mitte und jedem Spieler in 2 Durchgängen nochmals 7 (4 – 3) Karten.

Jeder Spieler prüft sofort, ob er insgesamt 10 Karten erhalten hat. Wurden die Karten falsch vergeben, werden sie zusammengeworfen und vom selben Spieler nochmals gemischt und verteilt.

Die Karten auf der Hand werden nach Farben und Wertfolgen geordnet. Nun muss jeder Spieler für sich entscheiden, welche Spielmöglichkeiten ihm sein Blatt bietet, wie hoch er reizen darf und ob ein Alleinspiel für ihn erstrebenswert ist.

Die verschiedenen Spielmöglichkeiten:

- Farbspiel – bei dieser am häufigsten vorkommenden Spielart sagt der Alleinspieler eine Trumpffarbe an, z.B. Herz. Dann sind außer den 4 Buben (Untern) 7 weitere Trumpfkarten im Spiel: Herz-Ass (Daus), Herz-10, Herz-König, Herz-Dame (Ober), Herz-9, Herz-8, Herz-7. Zum Sieg braucht der Alleinspieler 61 Punkte.

- Grand (Großspiel) – hier gelten nur die 4 Buben (Unter) als Trumpfkarten. Wieder muss der Alleinspieler mindestens 61 Punkte erreichen.

- Nullspiel (Null) – diese Spielart nimmt eine Sonderstellung ein, da sie ihre eigenen Regeln hat. Hier gibt es keine Trumpfkarten. Außerdem ändert sich die Kartenreihenfolge in ihrem Wert: Ass (Daus), König, Dame (Ober), Bube (Unter), 10, 9, 8, 7 – Bube (Unter) und 10 sind also einzuordnen! Und schließlich geht es dem Alleinspieler nicht um Punkte, sondern darum, keinen einzigen Stich zu machen.

Für alle 3 Spielarten gelten zudem folgende Spielmöglichkeiten:

- Guckspiel – Spiel mit Skataufnahme. Der Alleinspieler nimmt, bevor er sein Spiel verkündet, die beiden verdeckt liegenden Karten (den Skat) vom Tisch auf und legt dafür 2 weniger passende Karten verdeckt ab.

- Handspiel – Spiel ohne Skataufnahme. Offenes Spiel – der Alleinspieler deckt vor dem Ausspielen der ersten Karte alle 10 Karten auf, spielt also offen, während seine Gegenspieler weiterhin mit verdeckten Karten spielen. Dieses Spiel wird ohne Skataufnahme ausgetragen, lediglich bei Nullspielen unterscheidet man den Null ouvert = offenes Spiel mit Skataufnahme und den Null ouvert Hand = offenes Spiel ohne Skataufnahme.

Der Vorgang des Reizens: Von diesem Verfahren zur Ermittlung des Alleinspielers ist der Anfänger häufig verwirrt. Deshalb sollte er sich das Berechnungssystem besonders gut einprägen und daran denken, dass gerade hier die Übung eine große Rolle spielt. Neben dem Berechnungssystem, das noch im Einzelnen beschrieben wird, ist auch die Reihenfolge des Reizens festgelegt. Als „Eselsbrücke“ gilt das Sprüchlein „Geben, Hören, Sagen“, d.h. Mittelhand reizt zunächst Vorhand. Hat ein Spieler gepasst, setzt Hinterhand das Reizen gegen den übrig Gebliebenen fort:

Zur Berechnung der beim Reizen genannten Zahlen gilt folgende Formel:

Spitzen + Gewinnstufe

Reizfaktor x Grundwert = Spielwert

Spitzen – Trümpe in ununterbrochener Reihenfolge „von oben“, also Kreuz-Bube (Eichel-Unter), Pik-Bube (Grün-Unter), Herz-Bube (Herz-Unter), Karo-Bube (Schellen-Unter) und bei Farbspielen weiter Ass (Daus), König usw. in der Trumpffarbe.

Fehlt in der Reihe eine Karte oder fehlen mehrere Karten, darf ab dieser Lücke nicht weitergezählt werden. Hat man z.B. Kreuz-, Pik- und Karo-Bube (Eichel-, Grün- und Schellen-Unter) auf der Hand, fehlt zwischen der Herz-Bube (Herz-Unter). Man darf also nur 2 Spitzen zählen, d.h., man spielt

„mit zwei“. Fehlen dagegen die obersten Trümpfe und beginnt die Reihe z.B. erst mit Karo-Bube (Schellen-Unter), wird „von oben“ bis zu dieser Karte gezählt; jetzt tauchen also die fehlenden Trümpfe als Zahl auf, d.h. man spielt „ohne drei“. Gewinnstufen – sie richten sich nach der Art und Weise, wie ein Spiel angesagt, gewonnen bzw. verloren wird:

- Gewinnstufe 1, „einfach“, d.h., der Alleinspieler erreicht 61 Punkte oder mehr
- Gewinnstufe 2, „Schneider“, d.h., die Gegenspieler erreichen nur 30 oder weniger Punkte
- Gewinnstufe 3, „Schwarz“, d.h., die Gegenspieler dürfen keinen einzigen Stich machen

Weitere Gewinnpunkte kann man berechnen, wenn man ein Spiel aus der Hand (ohne Skataufnahme) macht, wenn man beim Handspiel „Schneider“ oder „Schwarz“ ansagt (dann muss der Alleinspieler allerdings das angesagte Ziel auch erreichen, sonst hat er verloren), wenn man ein „offenes Spiel“ ansagt. Im Skat-Jargon heißt das z.B.:

Mit (ohne) 2 (Kreuz- und Pik-Bube; Eichel- und Grün-Unter), Spiel 3 (einfach), Hand 4, Schneider 5, Schneider angesagt 6 – dann wäre der Reizfaktor 6.

Grundwert – die 4 Farben wie auch die Grandspiele haben feste Grundwerte, mit denen der Reizfaktor multipliziert wird.

Farbspiel – Kreuz (Eicheln) 12

Pik (Grün o. Blatt) 11

Herz (Herz o. Rot) 10

Karo (Schellen) 9

Grand (Großspiel) 24

Grand ouvert (offenes Großspiel) 36

Ausnahme – Nullspiele können nicht nach oben beschriebenem Berechnungssystem gewertet werden, da sie ohne Trümpfe gespielt werden. Sie haben daher folgende feste Kartenwerte:

Null einfach 23

Null Hand 35

Null ouvert 46

Null ouvert Hand 59

Grundwerte, Kartenwerte für Nullspiele und das Berechnungssystem muss man genau kennen, um am Reizen teilnehmen zu können. Wie bei einer Versteigerung beginnt man beim Reizen immer mit dem niedrigsten Wert, um seine Gegenspieler über seine wirkliche Stärke zunächst im Unklaren zu lassen. So ergibt sich folgende Reizskala:

18 = mit (ohne) 1, spiel 2, mal 9 (Schellen)

20 = mit (ohne) 1, spiel 2, mal 10 (Herz)

22 = mit (ohne) 1, spiel 2, mal 11 (Grün) 23 = Null einfach

24 = mit (ohne) 1, spiel 2, mal 12 (Eichel)

27 = mit (ohne) 2, spiel 3, mal 9 (Schellen)

30 = mit (ohne) 2, spiel 3, mal 10 (Herz)

oder: mit (ohne) 1, spiel 2, Hand 3, mal 10 (Herz)

33 = mit (ohne) 2, spiel 3, mal 11 (Grün)

oder: mit (ohne) 1, spiel 2, Hand 3, mal 11 (Grün) 35 = Null Hand

36 = mit (ohne) 2, spiel 3, mal 12 (Eichel)

oder: mit (ohne) 3, spiel 4, mal 9 (Schellen)

oder: mit (ohne) 1, spiel 2, Hand 3, mal 12 (Eichel)

und so weiter.

Der Spieler, der den höchsten Reizwert genannt hat und nicht mehr überboten wird, ist Alleinspieler und erklärt nun, welches Spiel er machen will.

Dabei darf er natürlich nur ein Spiel ansagen, das dem zuletzt genannten Reizwert entspricht oder darüber liegt. Sonst hat er „überreizt“ und verliert.

Bevor er das Spiel ansagt, muss er außerdem 2 Karten „gedrückt“ haben, es sei denn, er spielt Hand und hat daher den Skat nicht aufgenommen.

Jetzt beginnt Vorhand (der Spieler links vom Kartengeber) mit dem Ausspielen der ersten Karte. Die anderen Spieler müssen nun die angespielte Farbe bedienen. Wer nicht bedienen kann, darf mit Trumpf einstechen oder beliebig abwerfen. Wer den Stich macht, d.h. die höchste Karte der angespielten Farbe oder den höchsten Trumpf hingelegt hat, ist mit dem Ausspielen der nächsten Karte an der Reihe.

Jeder Stich wird verdeckt abgelegt. So geht es weiter, bis alle 10 Stiche gemacht sind.

**Spielende:** Am Ende jedes Spiels werden die Punkte der Stiche des Alleinspielers und die der Gegenspieler zusammengezählt. So kann man feststellen, ob der Alleinspieler gewonnen (mindestens 61 Punkte) oder verloren hat und ob von der Gegenpartei vielleicht „Schneider“ gespielt wurde (nur 30 oder weniger Punkte). Zur Abrechnung selbst zählen aber nicht die gestochenen Punkte, sondern der Wert des Spiels, der auch dem Reizen zugrunde liegt. Bei gewonnenem Spiel wird der errechnete Spielwert dem Alleinspieler gutgeschrieben. Hat er zum Beispiel ein einfaches Farbspiel in Kreuz (Eichel) mit Pik- (Grün-) und Karo-Bube (Schellen-Unter) gespielt, so rechnet man: Ohne 1, gespielt 2, mal Kreuz (Eicheln) (12) = 24. Verlorene Guckispiele zählen doppelt und werden als Minuspunkte notiert.

In unserem Beispiel: Ohne 1, Spiel 2, mit 12 = 24, verloren 48.

Bei verlorenen Handspielen werden die Punkte nicht verdoppelt, aber als Minuspunkte aufgeschrieben. Ist eine Skatpartie beendet, erfolgt die Gesamtabrechnung zur Ermittlung, wer wem wie viel zu zahlen hat. Denn meist wird Skat um Geld gespielt, bei Meisterschaften um Viertelcent, bei privaten Skatrunden um Zehntelcent. Für diese Gesamtabrechnung gibt es 2 unterschiedliche Verfahren, die jedoch zum gleichen Ergebnis führen.

Das Differenzverfahren: Hat man die Gewinn- und Verlustpunkte der einzelnen Spiele für jeden Spieler zusammengezählt, ergibt sich z.B. folgendes Ergebnis: Spieler A + 180, Spieler B + 30, Spieler C – 50. Nun werden die Differenzen errechnet: Danach erhält Spieler A – wenn es um Zehntelcent-Beträge geht – 38 Cent, Spieler B muss 7 Cent und Spieler C 31 Cent zahlen.

Das Quersummenverfahren: Die zusammengezählten Gewinn- bzw. Verlustpunkte jedes Spielers werden mit der Anzahl der Spieler – in der Regel 3 – multipliziert. Darunter erscheint dreimal die gleiche Zahl, nämlich die Summe der Gewinn- bzw. Verlustpunkte aller Spieler – und zwar mit umgekehrtem Vorzeichen, d.h. bei positivem Ergebnis mit einem Minus, bei negativem Ergebnis mit einem Plus. Man erhält also das gleiche Ergebnis.

### Spielvarianten:

Neben den bisher beschriebenen Grundregeln werden in fast allen privaten Skatrunden zahlreiche und sehr reizvolle Spielvarianten praktiziert, die allerdings außerhalb der Internationalen Skatordnung stehen und daher auch bei Skatturnieren nicht zugelassen sind. Es ist also ratsam, sich mit seinen Spielpartnern vor Spielbeginn über die Gepflogenheiten abzusprechen.

### Ramsch

Wenn alle 3 Spieler beim Reizen passen, also keiner zum Alleinspiel bereit ist, wird Ramsch gespielt. Jeder Spieler spielt dabei für sich und versucht, möglichst wenig Stiche bzw. Punkte zu machen. Es gibt 3 unterschiedliche Ramsch-Spielarten, bei denen aber immer die 4 Buben (Unter) Trümpfe sind. Einfacher Ramsch – der Skat bleibt liegen, im Spielverlauf gelten die üblichen Skatregeln (Farbbedienungszwang). Wer die meisten Punkte gestochen hat, verliert. Haben 2 Spieler gleich hohe Punktzahlen, teilen sie sich den Verlust. Der Spielwert von Ramsch beträgt 10. Ist ein Spieler „Jungfer“, d.h., er hat keinen einzigen Stich gemacht, erhöht sich der Spielwert auf 15, bei 2 „Jungfern“ auf 20. Der Spielwert ist hier immer der Verlust für den Spieler mit den meisten Punkten.

Augenramsch – wie beim einfachen Ramsch bleibt der Skat liegen, auch sonst gelten die gleichen Spielregeln. Zum Schluss werden hier die Punkte (Augen) der Stiche als Verlustpunkte notiert. Gelingt es einem Spieler, alle Stiche zu machen, d.h. einen „Durchmarsch“ zu spielen, erhält er dafür 120 Pluspunkte.

Schieberramsch – bei dieser Variante nimmt Vorhand den Skat auf und schiebt dafür 2 unbrauchbare Karten an seinen linken Nachbarn (Mittelhand)

weiter, der nach Aufnahme dieser Karten 2 an Hinterhand weitergibt. Erst Hinterhand legt 2 unbrauchbare Karten ab, die bei Spielende dem letzten Stich zugerechnet werden. Auch hier werden die Punkte der Stiche als Verlustpunkte notiert und ein „Durchmarsch“ mit 120 Pluspunkten belohnt. In manchen Gegenden verdoppeln sich die Verlustpunkte, wenn ein Spieler „geschoben“ hat, d.h. die 2 Karten ohne Aufnahme weitergibt.

### **Bockrunde**

Die Bockrunde besteht aus 3 (Anzahl der Spieler) Spielen, die alle doppelt gewertet werden. Sie wird meist nach einem mit 60 Punkten verlorenen Spiel und (oder) nach jedem Grand-Handspiel eingeschaltet.

### **Spitzen-Grand**

Bei dieser Spielvariante wird die Rangordnung der Karten umgekehrt: Jetzt ist Karo-Bube der höchste Trumpf, gefolgt von Herz-, Pik- und zuletzt Kreuz-Bube. Außerdem ist 7 die höchste und Ass die niedrigste Farbkarte. Die Kartenwerte bleiben allerdings die Gleichen. Grundwert des Spitzen-Grands ist 16.

### **Kontra (Spritze, Stoß) – Rekontra (Re)**

Ist einer der beiden Gegenspieler der Überzeugung, dass der Alleinspieler zu schlechte Karten hat, um gewinnen zu können, kann er vor Spielbeginn, d.h. vor dem Ausspielen der ersten Karte „Kontra“ bieten. Das Spiel wird sodann doppelt gewertet. Ist der Alleinspieler dennoch von seinem Sieg überzeugt, wird er mit „Re“ antworten. Jetzt wird das Spiel vierfach gewertet. Schließlich kann nun der „Kontra“ bietende Gegenspieler mit „Supra“ seine Meinung bekräftigen: achtfache Wertung des Spiels.

### **Schäffchen**

Wer alle 4 Buben (Unter) auf der Hand hat, bekommt von jedem Mitspieler 40 Punkte.

### **Revolution**

Bei diesem Null ouvert aus der Hand dürfen die Gegenspieler ihre Karten beliebig untereinander austauschen, sobald der Alleinspieler die Revolution angesagt hat. Der Spielwert beträgt bei Gewinn und Verlust 92 Punkte.

### **Pinke**

Vor Spielbeginn zahlt jeder Spieler einen vereinbarten Einsatz in die Kasse, der dem Gewinner des ersten Grands zufällt. Wer einen Grand verliert, muss den doppelten Einsatz zahlen. In manchen Skatrunden wird auch vereinbart, dass jeweils der Kartengeber einen Einsatz zahlen muss und (oder) dass bei verlorenem Grand der Kasseneinhalt verdoppelt werden muss.

### **Skatspiel mit mehr als drei Teilnehmern**

Bei Skatturnieren wird zu viert gespielt. In der Viererrunde muss der Kartengeber jeweils „sitzen“, d.h., er nimmt an diesem Spiel nicht teil. Deshalb gibt er nur seinen Mitspielern je 10 (3 – 4 – 3) Karten aus. Am gesamten Spielablauf ändert sich nichts, lediglich bei der Gesamtabrechnung – beim Differenz- und beim Quersummenverfahren – muss die Spieleranzahl 4 berücksichtigt werden. Auch für 5 Spieler gibt es eine feste Regelung, wer am Spiel teilnimmt und wer aussetzt („sitzt“). Der Kartengeber verteilt die Karten an seine beiden linken und seinen rechten Mitspieler. Er selbst und der vorletzte Spieler sind Zuschauer und kommen erst beim nächsten Spiel wieder an die Reihe. Auch hier bleibt der Spielablauf bis auf die Gesamtabrechnung gleich.

## **Schwimmen**

**Spieler:** 3–6 Spieler

**Material:** Skatspiel (franz. Bild, 32 Blatt), für jeden Mitspieler 3 Spielmarken (z.B. Centstücke, Streichhölzer, Chips)

**So wird gespielt:** Ziel ist es, die richtigen Karten zu sammeln und dadurch eine hohe Punktzahl zu erreichen.

Gezählt werden entweder Karten gleicher Farbe oder 3 gleiche Werte verschiedener Farbe. Eine Zahlenkarte zählt ihren aufgedruckten Wert, eine Bildkarte zählt 10 Punkte (aber 3 Buben, Damen oder Könige zählen 30 ½ Punkte), ein Ass zählt 11 Punkte. 31 Punkte zählen nur folgende Kombinationen: 2 Bildkarten oder die 10 und ein Ass gleicher Farbe oder 3 Ass. In allen anderen Kombinationen, mit denen 31 Punkte erzielt werden können, zählt das Ass nur einen Punkt.

Die Karten werden gemischt und folgendermaßen verteilt: Der Geber gibt jedem Spieler eine Karte und legt eine offen in die Mitte, bevor er sich selbst eine Karte gibt. Dies wiederholt er noch zweimal, sodass jeder Mitspieler 3 Karten hat. Reihum darf jeder Spieler entweder eine seiner Handkarten oder alle 3 gegen eine oder alle der in der Mitte liegenden Karten austauschen. Er kann auch in einer Runde passen (auf das Austauschen verzichten), dafür ist er in der nächsten Runde zum Tausch von einer oder 3 Karten verpflichtet.

Dies wird so lange fortgesetzt, bis ein Spieler glaubt, genügend Punkte beisammen zu haben und das Spiel, wenn er an der Reihe ist, beendet, indem er passt. Jeder ihm nachfolgende Spieler kann noch einmal Karten tauschen, bevor alle ihre Karten aufdecken müssen.

**Spielende:** Hat ein Spieler 31 Punkte, muss er die Karten umgehend offenlegen und das Spiel beenden. Wer am wenigsten Punkte hat, gibt eine Spielmarke in die Kasse. Wer keine Spielmarke mehr hat, schwimmt noch mit, bis er untergeht und ausscheidet.

## **Rauf und Runter**

**Spieler:** 3 – 5

**Material:** 1 Kartenspiel mit 52 Blatt

Kartenwerte: Ass, 10, König, Bube, Dame, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2

**So wird gespielt:** „Rauf und Runter“ dauert genau 19 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 10. Runde 10 Karten ausgegeben werden. Danach jedoch geht es wieder schrittweise rückwärts: 9, 8, 7, 6... wie bei einem Countdown.

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 Zugabewang, 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.

## **Brandeln**

**Spieler:** 4

**Material:** 28 franz. Karten (Ass, König, Dame, Bube, 10, 9 und 7 in 4 Farben)

**So wird gespielt:** Jeder Spieler bekommt 7 Karten. Bevor das Spiel beginnt, muss sein Wert ausgereizt werden. Kartenwerte: wie oben, jedoch in der Trumpffarbe Bube, 7, Ass, König, Dame, 10, 9.

Vorhand beginnt und sagt an, ob die Karten passen oder „brandeln“. Brandeln bedeutet, dass der Spieler glaubt, nicht weniger als 3 Stiche zu machen. Der nächste Spieler kann das Spiel nun übernehmen, indem er hält oder steigert. Wer ein Spiel hält, erklärt damit, dass er die Ansage seines Vorspielers übernimmt. Nach „Brandeln“ kann wie folgt gesteigert werden:

4 = 4 einzubringende Stiche  
5 = 5 Stiche  
6 = 6 Stiche  
Bettel = kein Stich bei einem Spiel ohne Trumpf  
Mord = 7 Stiche  
Alle ohne = 7 Stiche bei einem Spiel ohne Trumpf

Reihum erklärt sich jeder Spieler. Alleinspieler wird nun, wer die Bietrunde gewonnen hat. Er sagt hierauf den endgültigen Spielwert an, wobei er nicht unter sein letztes Gebot gehen darf, erhebt eine Farbe seiner Wahl zum Trumpf und zieht zum ersten Stich an. Die ausgespielte Farbe muss bedient und wenn möglich überboten werden. Wer nicht bedienen kann, darf abwerfen oder trumpfen. Dem Alleinspieler werden die Punkte seiner Ansage gutgeschrieben, sofern er seine Ansage erreicht oder betrifft. Bleibt er darunter, werden ihm die Punkte abgezogen. Für „Brandeln“ gibt es einen Punkt und für jede Steigerung einen weiteren. Ein Spiel „Alle ohne“ ist 7 Punkte wert.

**Spielende:** Wer die einzubringende Stichzahl richtig voraussagt, gewinnt.

## **Lokomotive**

**Spieler:** 4

**Material:** 25 franz. Karten (Ass, König, Dame, Bube, 10, 9 und Herz-7)

Kartenwerte: Feste Trümpfe = Herz-7, rechter Bauer, linker Bauer

Kartenrangfolge: Ass, König, Dame, Bube, 10, 9

**So wird gespielt:** Bei Lokomotive spielen jeweils die 2 gegenüberstehenden Spieler zusammen. Jeder Mitspieler erhält 5 Karten, die oberste Karte des Restpackens wird umgedreht und bestimmt die Trumpffarbe. Der Bube der Trumpffarbe gilt als rechter Bauer, und linker Bauer wird der Bube, dessen Farbzeichen im Farbton mit der Trumpffarbe übereinstimmt. Nach den 3 festen Trümpfen rangieren die weiteren Farbtrümpfe in der Kartenrangfolge.

Nun kann von Vorhand aus jeder Spieler reihum sagen, ob er ein Spiel in dieser Trumpffarbe wagt. Falls alle Spieler passen, wird die Karte in den Restpacken zurückgeschoben. Nun kann reihum jeder Spieler eine Trumpffarbe erklären oder passen. Passen wiederum alle 4 Mitspieler, wird neu gegeben. Ansonsten gilt die erste Ansage als Trumpffarbe.

Wenn ein Mitspieler die Trumpffarbe anerkennt oder eine Farbe zu Trumpf erhebt, erklärt er damit, dass er mit seinem Partner das Spiel gewinnen wird. Nun kann auch einer von beiden erklären, dass er allein spielen will, womit er möglicherweise die Gewinnpunkte für sich und seinen Partner erhöhen kann. Sein Partner schiebt ihm dann eine seiner Karten zu und legt die restlichen zur Seite.

Der Alleinspieler kann nun die zugeschobene Karte in sein Blatt aufnehmen und hierfür eine andere ablegen. Die Gegenpartei kann nun aufgrund der Anmeldung eines Alleinspiels durch die Spielmacher ebenfalls mit einer Alleinspielansage kontern.

Der Spielmacher erhält beim Alleinspiel im ersten Stich Rückhand. Ist die aufgedeckte Trumpffarbe anerkannt worden, so darf der Geber, bevor zum ersten Stich ausgespielt wurde, diese Karte in sein Blatt aufnehmen und eine andere dafür ablegen. Nun spielt Vorhand zum ersten Stich aus. Farbe muss bedient werden und es besteht kein Stichzwang. Die Spielmacher haben einen Punkt erzielt, wenn sie allein oder mit Partner 3 oder 4 Stiche gewonnen haben (bei 5 Stichen zu zweit = 2 Punkte und allein = 4 Punkte). Die Gegenpartei erhält 2 Punkte, falls die Spielmacher weniger als 3 Stiche erzielen konnten. Falls dies einem Alleinspieler der Gegenpartei gelingt, erhält dieser 4 Punkte.

**Spielende:** Die Partei, die zuerst 5 Punkte erreichen konnte, hat die Partie gewonnen und darf sich je nach Punktdifferenz folgende Prämien notieren:

5 Punkte Unterschied = 3 Prämienpunkte

3–4 Punkte Unterschied = 2 Prämienpunkte

1–2 Punkte Unterschied = 1 Prämienpunkt

## **Schieben**

**Spieler:** 3–4

**Material:** Skatkarten (franz. Bild, 32 Blatt)

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

**So wird gespielt:** Bei 4 Mitspielern bekommt jeder 7 Karten. Die restlichen 4 Karten nimmt der Geber in sein Blatt auf und sortiert 3 Karten wieder aus, die er verdeckt seinem linken Nachbarn zuschiebt. Dieser nimmt sie wiederum in sein Blatt auf und schiebt seinem linken Nachbarn 2 Karten zu. Dieser nimmt sie ebenfalls auf und schiebt eine Karte weiter, die der vierte Spieler aufnehmen muss. Somit hat jeder Spieler 8 Karten.

Bei 3 Mitspielern wird ohne die 7 und 8 gespielt. Jeder erhält auch 7 Karten.

Der Geber nimmt die restlichen 3 Karten in sein Blatt auf und schiebt 2 Karten seinem linken Nachbarn zu. Dieser schiebt eine Karte weiter. Der Spieler rechts neben dem Geber spielt zum Ausgleich für die Benachteiligung bei der Kartenaufnahme zum ersten Stich aus. Es besteht kein Stich-, aber Farbzwang. Die vorgespilte Farbe muss also bedient, aber nicht überboten werden. Kann ein Mitspieler eine Farbe nicht bedienen, gibt er eine andere Karte zu.

Für das Spielergebnis sind die ersten 7 Stiche ohne Bedeutung. Wer allerdings den letzten Stich kassiert, hat das Spiel verloren und bekommt einen Minuspunkt. Falls der Geber den letzten Stich bekommt, werden ihm 2 Minuspunkte angeschrieben. Falls ein Mitspieler einen Durchmarsch machen konnte und alle Stiche kassiert hat, wird ihm dafür ein Minuspunkt gestrichen.

**Spielende:** Wer zuerst 5 Minuspunkte erreicht, hat die Partie verloren.

## **Sechsendsechzig**

**Spieler:** 2

**Material:** Skatspiel (franz. Bild, ohne 7 und 8)

Kartenwerte:

Ass = 11

10 = 10

König = 4

Dame = 3

Bube = 2

9 = 0

**So wird gespielt:** Spielziel ist es, durch Stiche und Melden von Paaren mindestens 66 Augen zu erreichen.

Jeder Mitspieler erhält 6 Karten. Die 13. Karte wird offen auf den Tisch gelegt und zeigt die Trumpfkarte an. Die restlichen Karten verbleiben verdeckt im Restpacken (Talon). Die ausgelegte Trumpfkarte darf nach einem gewonnenen Stich gegen die Trumpf-9 getauscht werden, sofern der Talon noch offen ist.

Vorhand zieht nun zum ersten Stich, und nach dem Stich nimmt jeder Spieler eine Karte vom Talon. Der Gewinner des Stichs nimmt zuerst eine Karte

und spielt zum nächsten Stich aus. Es muss weder Farbe noch Trumpf zugegeben werden, solange der Talon nicht verbraucht oder gesperrt ist. Danach muss aber Farbe bedient und eine Fehlfarbe mit Trumpf gestochen werden.

Falls ein Spieler eine Dame oder einen König in der Hand hält, kann diese(r) nach einem gewonnenen Stich vorgewiesen werden, und er erhält dafür 20 Punkte. Allerdings muss er dann mit einer von beiden Karten zum folgenden Stich anziehen. Das Trumpfpaar zählt sogar 40 Punkte.

Solange der Talon besteht, sind Meldungen möglich. Falls ein Spieler glaubt, 66 Punkte zusammen mit den Meldungen in seinem Stich versammelt zu haben, kann er das Spiel für beendet erklären. Wird beim Nachzählen jedoch festgestellt, dass er über weniger als 66 Punkte verfügt, hat er mit 2 Strichen verloren.

Wenn ein Spieler glaubt, dass er mit den Karten in seiner Hand das Spiel gewinnen kann, zieht er nach einem gewonnenen Stich die trumpfweisende Karte unter dem Talon hervor und legt sie quer darüber. Somit ist der Talon gesperrt. Vor dem Ausspiel zum nächsten Stich kann dies mit 5 oder 6 Karten in der Hand geschehen. Falls nun der sperrende Spieler keine 66 Punkte schafft, so hat er ebenfalls mit 2 Strichen verloren. Wenn ein Spieler den Talon gesperrt hat, bevor er zum Stich anzieht, kann er noch ein Paar melden. Wer bei abgetragenem Talon den letzten Stich erzielt, gewinnt 10 Punkte zusätzlich. Wer mehr als 66 Punkte erzielen konnte, hat einen Strich gewonnen. Falls der Gegner keine 33 Punkte erreicht hat, darf der Gewinner sich 2 Striche aufschreiben. Einen Extrastrich gibt es noch, wenn der Gegenspieler keinen einzigen Stich erzielen konnte.

**Spielende:** Gewinner der Partie ist, wer zuerst 7 Striche bekommen hat.

**Variante**

## **Scharfes 66**

Bei dieser Spielversion werden auch die Neunen aus dem Spiel genommen, sodass nur noch mit 20 Karten gespielt wird. Niedrigste Karte ist der Bube. Mit dem Trumpfbuben kann die aufgedeckte Trumpfkarte geraubt werden. Ansonsten wird wie zuvor beschrieben gespielt.

## **Solo 66**

**Spieler:** 5

**Material:** 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 Geber mischt und gibt jedem der 5 Spieler 6 Karten. Die übrig bleibenden 2 Karten kommen als Talon verdeckt auf den Tisch. Bei dieser Version spielt immer einer allein – solo – gegen die 4 anderen Mitspieler. Beim Reizen entscheidet sich, wer spielt. Wer die höherwertige Farbe zum Trumpf machen kann, erhält das Spiel.

Rangfolge der Farben: Kreuz ist die höchste Farbe, danach kommen Pik, Herz und Karo. Wenn ein Spieler also ein Pik-Solo ansagen kann, überbietet er einen Mitspieler, der nur ein Herz-Solo spielen will. Von den 130 Augen (120 in den Karten + 10 für den letzten Stich) muss der Hauptspieler mindestens die Hälfte in seinen Stichen haben, also wenigstens 66. Dies ist das Ziel des Spiels. Verlierer ist, wer ein Spiel ansagt und dann weniger als 66 Augen sticht. Diese Reihenfolge ist gleichzeitig auch Rangfolge beim Stechen.

Jeder Spieler überprüft zuerst seine Karten, ob er spielen kann. Vorhand (der Spieler links vom Geber) beginnt mit seinem Gebot. Er hat auch die Möglichkeit zu passen, und das Erstgebot geht an den nächsten Spieler weiter. Wird ein Gebot abgegeben, so kann es nur durch ein höheres Gebot vom nächsten Spieler überboten werden.

Derjenige Spieler, der das höchste Gebot abgegeben hat, erhält das Spiel. Er muss das gebotene oder ein höheres Spiel ansagen. Wenn also z.B. auf Pik-Solo gereizt wurde, kann Pik- oder Kreuz-Solo spielen, aber nicht Herz-Solo. Der Spielmacher kann nun die beiden Talonkarten aufnehmen und dafür 2 weniger gute Karten aus seiner Hand verdeckt ablegen. Die Augen dieser abgelegten Karten zählen dabei für ihn wie gestochene Karten. Vorhand spielt nun die allererste Karte aus, und danach ist jeweils der Spieler an der Reihe, der den letzten Stich gemacht hat. Beim Stechen muss Farbe bedient oder getrumpft werden, d.h., wer eine Karte von der angespielten Farbe auf der Hand hat, muss sie dazulegen, andernfalls muss er trumpfen. Kann er beides nicht, darf er eine beliebige Karte abwerfen. Der Stich gehört dem Spieler, der die höchste Karte der zuerst angespielten Farbe oder eine Trumpfkarte hingelegt hat.

**Spielende:** Sieger ist, wer ein Spiel angesagt und die nötigen 66 Augen gestochen hat. Er verliert in doppelter Höhe, falls er keine 66 Augen hat (der Spielsatz muss vorher vereinbart werden). Falls die Gegenspieler nur 33 oder weniger Augen (Schneider) haben, gewinnt der Alleinspieler doppelt, haben sie überhaupt keinen Stich, gewinnt er dreifach. Der Solospieler verliert andererseits dreifach, wenn er selbst 33 oder weniger Augen gestochen hat, und vierfach, wenn ihm überhaupt kein Stich gelungen ist.

**Spieltipp:** Falls beim Reizen kein Gebot abgegeben wurde, ist das Spiel ungültig und es muss neu gegeben werden. Es kann auch vereinbart werden, dass in diesem Fall ohne Trumpf und Spielansage gespielt wird und derjenige gewinnt, der den letzten Stich macht, egal, wie viel Augen er hat.

## **Kartenziehen**

**Spieler:** 2 und mehr

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

**So wird gespielt:** Die Karten werden gemischt und auf dem Kartenhaufen wird ein Kartenhäuschen aus 2 Karten errichtet. Nun zieht jeder Mitspieler reihum eine Karte aus dem Haufen.

**Spielende:** Wer beim Kartenziehen das Haus zum Einstürzen bringt, hat das Spiel verloren.

## **Mau-Mau**

**Spieler:** 2 – 5

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

**So wird gespielt:** Spielziel ist es, als Erster alle seine Karten abzulegen.

Von Bedeutung sind nur Ass, Bube und 7. Jeder Mitspieler erhält 5 Karten, die restlichen kommen als Talon in die Mitte. Die obere Karte wird umgedreht danebengelegt. Der erste Spieler versucht nun, eine farb- oder wertgleiche Karte über die aufliegende zu legen. Falls er dies nicht kann oder will, muss er eine Karte vom Talon ziehen, und der Nächste ist an der Reihe.

Hätte der Spieler einen Buben gehabt und diesen auch ausgespielt, so hätte er zugleich eine Farbe fordern können, die der nächste Mitspieler ausspielen muss. Auf einen Buben darf jedoch kein weiterer Bube gelegt werden.

Wird ein Ass abgelegt, muss der nächste Mitspieler aussetzen. Bei einer abgelegten 7 muss der nächste nicht nur aussetzen, sondern auch noch 2 Karten vom Talon nehmen, es sei denn, er hat gleichfalls eine 7 und legt sie dazu. Nun muss der nächste Spieler 4 Karten vom Talon nehmen. Falls alle Siebenen auf diese Weise fallen, muss der fünfte Spieler insgesamt 8 Karten aufnehmen und einmal aussetzen.

Ist der Talon aufgebraucht worden, wird die oberste Karte der Ablage zur Seite gelegt, der Stapel kurz gemischt und als neuer Talon umgedreht.

Wer seine letzte Karte ablegen kann, beendet das Spiel mit dem Ruf „Mau“. War die letzte Karte ein Bube, ruft er „Mau-Mau“, und alle Verlustpunkte zählen doppelt. War die letzte Karte eine 7, dürfen die nachfolgenden Mitspieler, sofern sie in der Lage sind, gleichfalls noch eine 7 ablegen.

**Spielende:** Für jede Karte erhält ein Spieler bei Spielende einen Minuspunkt. Ein Bube zählt 3 miese Punkte. Wer 30 Verlustpunkte hat, ist Verlierer.

## Pikett

**Spieler:** 2

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

**So wird gespielt:** Spielziel ist es, durch Melden hoher Figuren und Stiche möglichst viele Punkte zu gewinnen.

Folgende Kartenkombinationen können als Figuren gemeldet werden:

- Rummel = beliebig viele Karten einer Farbe. Ein Rummel zählt entsprechend seiner Länge pro Karte einen Punkt.
- Treppe = lückenlos aufeinanderfolgende Karten, mindestens jedoch 3. Jede Karte einer solchen Sequenz bringt einen Punkt. Ab der fünften Karte kommen noch 10 Bonuspunkte dazu.
- Pasch = 3 oder 4 Karten des gleichen Wertes. Ein Dreierpasch ist 3 Punkte wert, ein Viererpasch 14 Punkte.

Der Geber teilt an jeden Mitspieler 12 Karten aus. Die restlichen 8 Karten legt er als Talon in die Mitte. Darauf legt Vorhand zwischen 3 und 5 Karten aus der Hand und nimmt hierfür neue vom Talon. Danach kann der Geber mindestens 2 und höchstens so viele Karten nehmen, wie noch im Talon liegen.

Wenn das Tauschen beendet ist, werden die Figuren nacheinander ausgehandelt. Nur der jeweils längste Rummel, die längste Treppe und der höchste Pasch werden bewertet. Vorhand sagt an, wie lang sein Rummel ist. Falls der Rummel des Gebers länger sein sollte, wird dieser gewertet. Ist er gleich lang, so entscheidet die höhere Augensumme (Ass = 11 Augen, Bildkarte = 10 Augen, Zahlenkarten = aufgedruckter Wert). Bei einer gleich langen Treppe gewinnt der Spieler mit der höheren Stufe. Ebenso ist es bei gleich großen Paschen.

Der Spieler muss die gewonnene Figur nicht vorzeigen, sie zeigt sich im Verlauf des Spiels. Wenn nun die Figuren ausgehandelt sind, zieht Vorhand zum ersten Stich. Es besteht Zugabe-Zwang, d.h. die angespielte Farbe muss bedient werden, solange man kann. Wer einen Stich bekommt, zieht zum nächsten an. Es gibt jeweils einen Punkt für jedes Ausspielen und für jeden Stich, wobei der letzte Stich 2 Punkte zählt. Wer mehr als 6 Stiche macht, erhält 10 Bonuspunkte. Bei 12 Stichen gibt es nochmals 40 Punkte.

Bei diesem Spiel ist es üblich, dass der jeweilige Punktstand stets laut verkündet wird. Konnte z.B. Vorhand eine Vierer-Treppe und einen Dreierpasch gültig anmelden, so hat er vor dem ersten Ausspielen 7 Punkte. Beim Ausspielen sagt er dann „9“. Gewinnt er den Stich, sagt er „9!“ und zieht mit „10“ zum nächsten Stich an. Übernimmt nun der Geber den Stich, der einen Rummel aus 6 Karten durchsetzen konnte, sagt er „7“ und spielt mit „8“ zum dritten Stich aus.

**Spielende:** Am Ende werden die Punkte notiert. Sieger ist, wer zuerst 100 Punkte erreicht hat.

## Solitär-Patience

**Spieler:** 1

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



**So wird gespielt:** Spielziel ist es, die Karten so zusammenzulegen, dass am Ende nur noch 2 Häufchen übrig bleiben. Die Karten werden gemischt.

Der Spieler zieht eine Karte nach der anderen und legt sie von links nach rechts nebeneinander aus. Hierbei muss auf Blätter gleicher Farbe und gleichen Werts geachtet werden, die nur durch eine Karte getrennt beieinanderliegen.

Bei einem solchen Fall darf die mittlere Karte samt eventuell darunterliegender Karten auf die linke der beiden gleichartigen Karten gelegt werden.

Hier kann eine Kettenreaktion ausgelöst werden, denn gleichen sich dadurch wiederum 2 nur durch eine Karte getrennte Blätter in Wert und Farbe, muss deren mittlere Karte gleichfalls um einen Platz nach links gehoben werden. Dies wird fortgesetzt, so lange es möglich ist. Erst dann dürfen an der entsprechend geschrumpften Reihe weitere Karten vom Talon angelegt werden.

## Mogeln

**Spieler:** 3 und mehr

**Material:** Skatspiel (franz. Bild, 32 Blatt, ab 5 Spieler 52 Blatt)

**So wird gespielt:** Die Karten werden gleichmäßig unter die Spieler verteilt, überzählige Karten werden zur Seite gelegt. Der erste Spieler nach dem Geber mit einem Ass auf der Hand beginnt. Er legt die Karte verdeckt in die Mitte und sagt „Ass“. Der nächste Spieler muss darauf einen König legen und „König“ ansagen. Der Nächste sagt dann eine „Dame“ an, dann die 10 usw.

Wenn der niedrigste Wert gelegt ist, wird vom Ass abwärts neu begonnen zu zählen. Falls ein Spieler nicht über die geforderte Karte nicht verfügt, kann er ohne weiteres „mogeln“ und eine andere Karte verdeckt ablegen. Zweifelt allerdings der nachfolgende Spieler an der Ehrlichkeit, so darf er die letzte Karte überprüfen.

Ist man beim Mogeln erwischt worden, muss man den ganzen Stapel an sich nehmen. Wurde man zu Unrecht verdächtigt, kassiert der Zweifler den Stapel.

**Spielende:** Gewinner bei diesem Spiel ist, wer zuerst keine Karten mehr auf der Hand hat, wobei die letzte Karte eines Spielers nicht mehr angezweifelt werden darf.

## Bums

**Spieler:** 3–6

**Material:** Skatspiel (franz. Bild, 32 Blatt), für jeden Spieler 5 Spielmarken (z.B. Centstücke, Streichhölzer, Chips)

**So wird gespielt:** Spielziel ist es, möglichst schnell seine Spielmarken abzugeben.

Der Geber verteilt jeweils 5 Karten an die Mitspieler. Danach wird die oberste Karte vom Talon offen ausgelegt. Die Farbe dieser Karte ist die Trumpffarbe. Daraufhin erklärt reihum jeder Spieler, ob er „passt“ oder „hält“.

Jeder Spieler kann für einen erhaltenen Stich eine Spielmarke ablegen. Für den Fall, dass er keinen Stich macht, bekommt er jedoch 5 Spielmarken aus dem Pott dazu.

Wer passt, legt seine Karten verdeckt vor sich hin. Falls alle Spieler gepasst haben, kann der Geber 5 seiner Spielmarken in den Pott geben. Nur Vorhand kann dies noch verhindern, wenn er das Spiel doch wagt.

Bevor das Spiel anfängt, kann der Geber die aufgedeckte Trumpffarbe gegen eine seiner Karten tauschen. Er legt die von ihm abgehobene Karte verdeckt auf den Stock. Falls der Geber passt, wechselt dieses Recht auf den nächsten Spieler über. Beim Ausspielen besteht Stich- und Farbzwang, was bedeutet, dass jeder Spieler die ausgespielte Farbe bedienen muss oder, wenn er kann, überbieten sollte. Ist er in dieser Farbe frei, so kann er mit Trumpf stechen. Erst wenn er auch dies nicht kann, darf er eine andere Farbe abspielen.

**Spielende:** Sieger ist, wer zuerst keine Spielmarken mehr hat, Verlierer, wer als Letzter noch Spielmarken besitzt.

## Fünf Karten stapeln

**Spieler:** 3 – 5

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

**So wird gespielt:** Spielziel ist es, möglichst schnell seine Karten abzulegen. Es dürfen hier jeweils nur ranghöhere Karten auf rangniedrige Karten gelegt werden. Die Rangfolge ist von unten nach oben = 7, 8, 9, 10, Bube, Dame, König, Ass.

Die Karten werden gleichmäßig an alle Mitspieler verteilt. Überzählige Karten werden zur Seite gelegt und können ins Spiel kommen, sobald sie sich in eine Reihe fügen. Nun beginnt Vorhand, indem er eine beliebige Karte auflegt. Der Mitspieler, der eine nächstfolgende höhere Karte der gleichen

Farbe hat, darf diese darüberlegen. Dabei werden die abgelegten Karten laut gezählt. Wenn 5 Karten übereinanderliegen, wird der Packen umgedreht und zur Seite gelegt.

Eine begonnene Farbreihe muss so lange fortgesetzt werden, bis keine höhere Karte mehr aufgelegt werden kann. Bei der ersten Spielphase endet eine Farbreihe stets mit einem Ass. Der Mitspieler, der die höchstmögliche noch ausspielbare Karte einer Farbreihe gelegt hat, darf dann sofort eine neue Reihe mit einer beliebigen Karte beginnen. Zählt der momentane Packen dabei noch keine 5 Karten, wird er mit der neuen Karte fortgeführt.

**Spielende:** Verlierer ist, wer am Schluss als Einziger noch Karten auf der Hand hat. Er erhält für jede Karte einen Minuspunkt. Erreicht ein Mitspieler 15 Minuspunkte, ist das Spiel beendet. Sieger ist der Spieler mit der niedrigsten Punktzahl.

## **Bassadewitz**

**Spieler:** 4

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

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

**So wird gespielt:** Spielziel ist es, möglichst wenige Augen zu erzielen oder aber alle Stiche zu machen.

Jeder Mitspieler bekommt 8 Karten. Dann wird reihum zum Stich ausgespielt. Die vorgespelte Farbe muss bedient werden. Falls man diese nicht auf der Hand hat, darf man eine beliebige Karte abwerfen. Der Mitspieler, der die höchste Farbkarte gespielt hat, übernimmt den Stich und spielt zum nächsten aus. Nach dem achten Stich wird folgendermaßen gewertet: 0 Augen = 10 Punkte, 1 bis 24 Augen = 6 Punkte, 25 bis 48 Augen = 2 Punkte, mehr als 48 Augen = 0 Punkte. Falls ein Mitspieler alle 8 Stiche einheimsen konnte, erhält er 10 Punkte, während den anderen Mitspielern nichts aufgeschrieben wird.

**Spielende:** Sieger ist, wer zuerst 36 Punkte erreicht hat.

## **Ecarté**

**Spieler:** 2

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

**So wird gespielt:** Jeder Mitspieler bekommt 5 Karten. Die elfte Karte wird aufgedeckt und bestimmt die Trumpffarbe. Der Talon wird quer über diese Karte gelegt. Falls diese Karte ein König ist, kann sich der Geber bereits einen Punkt aufschreiben.

Bevor mit dem Ausspielen begonnen wird, können die beiden Spieler Karten tauschen, wenn sie wollen. Vorhand fragt dazu: „Darf ich?“ Bejaht der Geber, darf Vorhand beliebig viele Karten verdeckt zur Seite legen und erhält dafür neue.

Danach darf der Geber tauschen. Dies kann beliebig wiederholt werden, bis der Talon aufgebraucht ist oder einer der beiden Spieler nicht mehr tauschen will.

Nun zieht Vorhand zum ersten Stich an. Es besteht Zugabe- und Stichzwang, d.h. die ausgespielte Farbe muss zugegeben und wenn möglich überboten werden. Falls ein Spieler diese Farbe nicht hat, muss er trumpfen. Falls auch dies nicht möglich ist, wirft er eine beliebige Karte ab.

**Spielende:** Sieger ist, wer mindestens 3 Stiche bekommen konnte. Er erhält dafür einen Punkt. Hat er alle Stiche einheimsen können, bekommt er 2 Punkte. Der Spieler, der anfangs den Tausch verweigert hat, hat damit auch erklärt, dass er glaubt, das Spiel zu gewinnen. Der Spielwert wird dadurch unabhängig von der Stichzahl auf 2 Punkte fixiert.

Falls ein Spieler den Trumpfkönig vorzeigt, erhält dieser einen Bonuspunkt. Sieger ist, wer zuerst 5 Punkte erreicht hat.

## **Elfern**

**Spieler:** 2

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

**So wird gespielt:** Spielziel ist es, mindestens 11 der so genannten Figurenkarten in seinen Stichen zu haben. Figurenkarten sind alle Asse, Könige, Damen, Buben und Zehnen.

Jeder Mitspieler bekommt 6 Karten. Der Rest wird als Talon zur Seite gelegt. Vorhand spielt nun die erste Karte aus. Es besteht kein Zugabe-Zwang, solange der Talon nicht aufgebraucht ist. Einen Stich gewinnt die farbgleich höhere Karte bzw. Vorhand, falls nicht farbgleich zugegeben wurde. Nach jedem Stich ergänzen die Spieler ihre Karten aus dem Talon wieder auf 6. Der Gewinner des Stiches darf zuerst ziehen. Wenn der Talon aufgebraucht ist, muss Farbe bekannt werden.

Ist das Spiel beendet, wird abgerechnet:

11 bis 13 Figuren = 1 Punkt  
14 bis 15 Figuren = 2 Punkte

Bis 16 Figuren = 3 Punkte

Bis 19 Figuren = 4 Punkte

20 Figuren = 5 Punkte

Die nächste Runde wird doppelt gewertet, falls beide Spieler 10 Figuren in ihren Stichen haben.

**Spielende:** Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

## **Meine Tante, deine Tante**

**Spieler:** 2 und mehr

**Material:** Skatspiel (franz. Bild, 32 Blatt), für jeden Spieler 20 Spielmarken (z.B. Centstücke, Streichhölzer, Chips)

**So wird gespielt:** Ein Spieler ist der Bankhalter. Er verkündet bei Beginn zunächst einmal den Gewinn, den er pro gesetzte Spielmarke bereit ist ausbezahlen, und auch, welchen Höchsteinsatz pro Person er zulässt.

Die Spieler tätigen dann ihren Einsatz, der Bankhalter setzt dagegen. Der Bankhalter mischt die Karten, hebt ab und zieht die beiden obersten Karten ab. Die erste Karte, „meine Tante“, legt er nach links, die zweite Karte, „deine Tante“, nach rechts.

**Spielende:** Falls beide Karten den gleichen Spielwert haben, hat der Bankhalter bereits gewonnen. Ansonsten zieht er von nun an eine Karte nach der anderen vom Talon und legt sie offen in die Mitte zwischen „meine“ und „deine Tante“. Dies tut er so lange, bis der Wert der mittleren Karte entweder dem der rechten oder linken entspricht. Falls der Wert der Mittelkarte „meiner Tante“ entspricht, hat er die gesamten Einsätze gewonnen und darf zur nächsten Runde einladen. Andernfalls zahlt er den vorher vereinbarten Gewinn aus und der nächstfolgende Spieler wird Bankhalter.

## **Pikdame gewinnt**

**Spieler:** 2 und mehr

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

**So wird gespielt:** Für dieses Spiel benötigt der Bankhalter eine Portion Fingerfertigkeit, wenn er einen hohen Gewinn einstreichen möchte. Dazu

nimmt er 3 Karten aus einem Kartenspiel, üblicherweise 2 Zählkarten und die Pik-Dame. Nun hält er diese 3 Karten mit beiden Händen hoch, in einer Hand 2 Karten und in der anderen Hand eine Karte. Der Bankhalter wirft nun diese 3 Karten verdeckt auf den Tisch und verschiebt sie mit schnellen Bewegungen einige Male. Nun dürfen die Mitspieler eine Spielmarke auf die Karte setzen, hinter der sie die Pik-Dame vermuten. Falls ein Mitspieler richtig getippt hat, erhält er seinen doppelten Einsatz vom Bankhalter.

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

## **Siebzehn und vier**

**Spieler:** 2 und mehr

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

Kartenwerte: Ass = 10  
10 = 10  
König = 4  
Dame = 3  
Bube = 2  
9, 8 und 7 = 9,8 und 7

**So wird gespielt:** Spielziel ist es, 21 errechnete Werte oder 2 Assen in die Hand zu bekommen oder dem Gesamtwert 21 am nächsten zu kommen. Wer über 21 Werte eingekauft hat, verliert das Spiel.

Ein Spieler wird Bankhalter und spielt reihum im Uhrzeigersinn gegen jeden Mitspieler. Jeder Mitspieler kann einen beliebig hohen Einsatz tätigen. Der Bankhalter verteilt je eine Karte verdeckt an jeden Spieler, zuletzt auch eine an sich. Nun schauen nur die Mitspieler ihre Karte an und legen ihren Einsatz vor sich hin.

Der Bankhalter gibt nun dem ersten Spieler so lange einzelne Karten, bis dieser einen optimalen, an 21 heranreichenden Kartenwert oder exakt 21 erhalten hat. Er stoppt dann die Kartenzuteilung des Bankhalters mit der Aussage „bedient!“ Dann versorgt der Bankhalter die restlichen Spieler ebenso mit entsprechenden Karten.

Anschließend deckt der Bankhalter seine Karte auf und nimmt sich weitere Karten, so lange, bis er glaubt, den an 21 heranreichenden Wert bekommen zu haben. Als Bankhalter darf er diesen Wert um einen Punkt erhöhen. Hält er z.B. den Wert 20 auf der Hand, darf er ankündigen „21 gewinnt“.

**Spielende:** Hat ein Spieler 21 auf der Hand, hat er gewonnen und der Bankhalter muss seinen Einsatz und den aller Mitspieler auszahlen.

Hat er dagegen nur 20 oder weniger auf der Hand, so hat er verloren und der Bankhalter kassiert seinen Einsatz sowie den der Mitspieler.

Falls sowohl die Bank als auch ein Spieler 21 auf der Hand haben, gewinnt immer die Bank.

Hat ein Spieler 2 Assen (die ebenfalls 21 zählen) und der Bankhalter nur 20 Handwerte (die wie 21 eingestuft werden), gewinnt der Spieler mit seinen 2 Assen.

Falls ein Spieler mehr als 21 Punkte hat, hat er sich „totgekauft“ und verliert seinen Einsatz.

Hat der Bankhalter sich totgekauft, zahlt er jedem Spieler mit 21 Augen den doppelten Einsatz und an jeden anderen nicht toten Spieler den einfachen Einsatz.

## **Fünf dazu**

**Spieler:** 2 – 4

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

Rangfolge für das Stechen beim Ausspielen: Ass, 10, König, Dame, Bube, 9, 8, 7. Die höchste Karte ist die Karo-7. Es werden nur Stiche gezählt, keine Augenzahlen.

**So wird gespielt:** Die Karten werden gemischt, und der Geber verteilt an jeden Spieler 5 Karten. Als Erster spielt Vorhand aus. Die Mitspieler müssen Farbe zugeben und überbieten, falls sie können. Ansonsten dürfen beliebige Karten abgeworfen werden. Jeder Mitspieler versucht, möglichst viele Stiche zu bekommen.

Zu Beginn des Spiels legt der Spielleiter eine Liste mit je einer Spalte für jeden Mitspieler an. Jeder bekommt 15 Vorgabepunkte. Der Spieler, der im Laufe des Spiels alle seine Vorgabepunkte tilgen konnte, gewinnt. Jeder Stich zählt einen Punkt. Die Spieler, die bei einem Spiel keinen Stich machen, bekommen 5 Strafpunkte, die zu den Vorgabepunkten addiert werden.

**Spielende:** Nach jedem Spiel wird eine Zwischenrechnung gemacht. Nach mehreren Runden steht meist der Gewinner fest. Jeder Spieler zahlt nun an jeden Mitspieler die Differenz zwischen seinem Punktergebnis und dem des Mitspielers in Spielmarken, wenn er eine höhere Punktzahl hat.

## **Schlafmütze**

**Spieler:** 2 und mehr

**Material:** Skatspiel (franz. Bild, 32 Blatt), Spielmarken (z.B. Centstücke, Streichhölzer, Chips – eine weniger, als Spieler am Tisch sitzen)

**So wird gespielt:** Die Marken werden in die Mitte gelegt und die Karten an die Mitspieler verteilt. Nun versucht jeder möglichst rasch, eine Viererserie (z.B. 4 Könige, Zehner, Assen oder Buben) in die Hand zu bekommen.

Der Mitspieler, der bereits bei Spielbeginn eine solche Serie auf der Hand hat, nimmt sich sofort eine von den Spielmarken. Alle andern verfahren ebenso. Wer den Anschluss verpasst und leer ausgeht, wird „Schlafmütze“.

Falls nach dem Kartenausgeben noch keine Viererserie zustande gekommen ist, lässt jeder seinen linken Nachbarn eine Karte ziehen und bekommt gleichzeitig von seinem rechten Nachbarn eine Karte. Ist auf diese Weise eine Viererserie zustande gekommen, greift man zur Spielmarke.

Falls die „Schlafmütze“ gefunden ist, legen alle ihren „Vierer“ verdeckt auf den Tisch und geben die genommene Spielmarke wieder auf den Tisch zurück. Bei Spielende muss jeder Spieler den Nachweis bringen, dass nicht gemogelt wurde. Das Spiel geht weiter, bis die letzte Viererserie zustande gekommen ist.

## **Spitz pass auf**

**Spieler:** Für 2, 4 oder 6

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

**So wird gespielt:** Jeder Mitspieler erhält die gleiche Kartenzahl. Jeder legt die Karten verdeckt vor sich auf den Tisch. Eventuelle Restkarten werden verdeckt zur Seite gelegt. Nun wird ein Spielleiter bestimmt, der das Kommando „Spitz pass auf“ gibt. Nun deckt jeder schnell die oberste Karte seines Stapels auf und vergewissert sich, ob ein anderer Mitspieler eine ranggleiche Karte aufgedeckt hat. Falls dies der Fall ist, legt der Spieler, der die Übereinstimmung zuerst bemerkt hat, seine Hand auf die Karte des Gegners, der sie ihm dann aushändigen muss. Falls 2 Mitspieler gleichzeitig zuschlagen, gilt dies als unentschieden und beide behalten ihre Karten. Die eingekassierten Karten werden auf einem zweiten Stapel gesammelt. Falls ein Mitspieler irrtümlich zuschlägt, wird er bei der nächsten Spielrunde einmal übersprungen. Es entscheidet ausschließlich Ranggleichheit, Farben werden nicht gewertet. Wer z.B. selbst einen König aufdeckt und bei einem Mitspieler auch einen König sieht, schlägt zu.

**Spielende:** Das Spiel ist beendet, wenn ein Mitspieler keine Karten mehr hat. Sieger ist dann, wer auf seinem zweiten Stapel inkl. Restkarten die höchste Kartenanzahl besitzt.



## **Herz Ass – Herz 10**

**Spieler:** 4

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

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

**So wird gespielt:** Jeder Spieler bekommt 8 Karten. Die Spieler, die das Herz-Ass und die Herz-10 haben, spielen zusammen gegen die beiden anderen.

Die Spieler dürfen durch Gesten oder Worte nicht verraten, ob sie eine dieser Haupttrumpfkarten auf der Hand haben. Herz ist immer Trumpf und sticht in der Reihenfolge Ass, 10, König, Dame, Bube, 9, 8, 7. Trumpfzwang besteht nicht, Farbe muss jedoch bedient werden.

Falls ein Spieler Herz-Ass und Herz-10 zusammen auf der Hand hat, spielt dieser ein Solo gegen die übrigen 3 Mitspieler und muss sein Herz-Solo ansagen. **Spielende:** Gewonnen ist das Spiel von der Partei, die Herz-Ass und Herz-10 hat oder vom Solospieler, wenn mindestens 61 Augen erreicht wurden.

## **Einundfünfzig**

**Spieler:** 2–4

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

Kartenwerte:	Ass =	1
	König =	4
	Dame =	3
	Bube =	2
	10 =	minus 1
	9 =	0
	8 =	8
	7 =	1

**So wird gespielt:** Der Geber mischt, lässt abheben und verteilt an jeden Spieler 5 Karten. Die restlichen Karten werden als Talon in die Mitte gelegt. Die oberste Karte wird umgedreht und neben den Stoß gelegt.

Vorhand zieht nun eine Karte vom Talon, legt dafür eine beliebige Handkarte offen auf die neben dem Stoß liegende offene Karte und nennt die Summe der Werte seiner und der aufgedeckt liegenden Karte.

Falls neben dem Stapel z.B. ein König liegt und Vorhand legt einen Buben darauf, sagt er: „6.“ (König = 4 + Bube = 2) Der nachfolgende Spieler verfährt ebenso. Er addiert den Wert der von ihm offen abgelegten Karte zum Wert der offenliegenden Karten (legt er z.B. eine 8 ab, sagt er (6+8): „14.“).

Nach diesem Verfahren wird nun weitergespielt. Wer eine 10 ablegt, darf nicht addieren, sondern muss vom Wert des Ablagestoßes einen Punkt abziehen. Dieses Ablegen muss so gesteuert werden, dass die Zahl 51 nicht überschritten wird.

**Spielende:** Verlierer ist, wer mit seiner abgelegten Karte 52 erreicht oder überschreitet.

## **Kamerun-Skat**

**Spieler:** 3 und mehr

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

**So wird gespielt:** Ein Spieler macht den Bankhalter. Jeder Spieler erhält 3 Karten und legt diese offen vor sich. Der Bankhalter beginnt nun, die Karten des Talons nacheinander aufzudecken. Falls ein Spieler den gleichen Kartenwert wie die aufgedeckte Karte hat, so zahlt er einen vereinbarten Wert an den Bankhalter. Muss er ein zweites Mal zahlen, zahlt er doppelt so viel und beim dritten Mal das Dreifache. Falls ein Dreifachsatz gezahlt wurde, kehrt sich das Spiel um. Der Bankhalter muss jetzt jeweils den Einsatz das erste Mal doppelt, das zweite Mal dreifach und dann vierfach zurückzahlen. Dann sind wieder die Spieler mit dem Zahlen dran.

**Spielende:** Die Spielrunde ist zu Ende, wenn alle Karten aufgedeckt sind. Der nächste Spieler übernimmt dann die Bank.

## **Dreiblatt**

**Spieler:** 2–5

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

**So wird gespielt:** Jeder Spieler bekommt 3 Karten und muss einen durch 3 teilbaren Einsatz einzahlen. Die oberste Karte des Talons wird umgedreht und bestimmt die Trumpffarbe. Aufgrund seines Blatts kann ein Spieler aussteigen oder aber weiterspielen und Karten aus dem Talon austauschen.

Nach dem Tauschen wird ausgespielt. Die Farbe muss bedient werden. Wer dies nicht kann, muss trumpfen, andernfalls abwerfen. Die Spieler erhalten für jeden Stich ein Drittel des Potts. Falls ein Spieler keinen Stich machen konnte, zahlt er 3 Spielmarken ein.

**Spielende:** Der Spieler mit den meisten Spielmarken gewinnt.

**Variante**

### **Dreiblatt mit Schieben**

Um die Einsätze hochzutreiben, kann man bei dieser Version folgende Vereinbarung treffen: Falls sich einer der Spieler vor dem Verteilen der Karten entscheidet, auf das spätere Kartentauschen zu verzichten, müssen dafür alle anderen Spieler den doppelten Einsatz zahlen. Entscheiden sich mehrere Spieler gleichzeitig, auf das Tauschen zu verzichten, müssen die Einsätze mehrfach erhöht werden.

## **Von 20 bis 0**

**Spieler:** 2–5

**Material:** Skatspiel (franz. Bild, 32 Blatt), Papier und Stift

**So wird gespielt:** Die Karten werden gemischt und jeder Spieler erhält 3 Karten. Der Spieler links neben dem Geber sagt nun die Trumpffarbe an. Die Karten der Trumpffarbe stechen alle anderen Karten. Nach dieser Trumpfbestimmung erhält jeder Mitspieler 2 weitere Karten, und dann kann jeder Spieler reihum bis zu 3 Karten, die nicht gefallen, austauschen.

Vorhand spielt nun eine Karte aus. Die Spieler müssen eine Karte der gleichen Farbe dazulegen. Falls das nicht möglich ist, muss mit einer Trumpfkarte gestochen werden. Ist auch das nicht möglich, darf eine beliebige Karte ausgespielt werden. Der Spieler mit der höchsten Karte erhält den Stich und darf weiter ausspielen.

Wenn alle 5 Stiche gemacht wurden, wird abgerechnet. Jeder Mitspieler hat zu Beginn 20 Punkte. Für jeden Stich wird ein Punkt abgezogen. Wenn der Stich durch eine Herz-Karte gemacht wurde, sogar 2 Punkte. Falls ein Spieler keinen Stich gemacht hat, werden ihm 5 Punkte dazugezählt, war Herz Trumpf, sogar 10 Punkte.

**Spielende:** Sieger ist, wer zuerst null Punkte erreicht hat.

## **Schnipp-Schnapp-Schnurr**

**Spieler:** 2 und mehr

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

**So wird gespielt:** Jeder Spieler bekommt die gleiche Anzahl Karten. Ein eventuell verbleibender Rest wird als Talon in die Mitte gelegt. Er wird benötigt, wenn das Spiel nicht mehr weitergehen kann, weil eine bestimmte Karte fehlt. Nun beginnt der erste Spieler und legt eine Karte auf den Tisch, z.B. Herz-7, und sagt: „Schnipp.“

Der Spieler, der die Herz-8 auf der Hand hat, legt sie auf die Herz-7 und sagt: „Schnapp.“

Es folgen die Herz-9 („Schnurr“), Herz-10 („Basilorum“) und der Herz-Bube („Burr“). Weiter geht es mit Herz-Dame („Schnipp“), Herz-König („Schnapp“) und Herz-Ass („Schnurr“).

Der Spieler, der die letzte Karte einer Farbe hinzugeben konnte, darf mit einer anderen Karte aus einer beliebigen Farbe weitermachen und ruft: „Basilorum!“

**Spielende:** Sieger ist, wer zuerst alle Karten abwerfen konnte.

## **Herzeln**

**Spieler:** 3 – 4

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

**So wird gespielt:** 3 Spieler spielen mit 24 Blatt (Ass, König, Dame, Bube, 10, 9) und 4 Spieler mit 32 Blatt.

Dieses Spiel besteht aus einer Serie von 8 Spielen, die zusammen gewertet werden. Es besteht Farbzwang, jedoch gibt es keine Trumpffarbe. Die eingestochenen Herz-Karten zählen im ersten Spiel in folgender Wert- und Rangfolge als Minuspunkte:

Ass = minus 11

10 = minus 10

König = minus 4

Dame = minus 3

Bube = minus 2

9, 8, 7 = minus 1

Beim zweiten Spiel müssen möglichst viele Stiche gemacht werden, egal in welcher Farbe. Jeder Stich zählt 10 Pluspunkte.

Beim dritten Spiel ist es genau umgekehrt, und jeder Stich zählt 10 Minuspunkte.

Beim vierten Spiel zählt jeder Stich, in dem sich eine Dame befindet, 20 Minuspunkte.

Beim fünften Spiel zählt der Stich, in dem sich der Herz-König befindet, 40 Minuspunkte.

Beim sechsten Spiel zählt der letzte Stich 40 Pluspunkte und beim siebten Spiel umgekehrt 40 Minuspunkte.

Das achte Spiel ist ein Anlegespiel. Es wird mit den Buben begonnen und dann nach oben und nach unten in vorstehender Rangfolge angelegt. Der letzte Anleger bekommt 0 Punkte, der vorletzte 10, der dritte 10, usw.

**Spielende:** Sieger ist, wer aus allen Spielen die meisten Pluspunkte gesammelt hat.

## **Trouper**

**Spieler:** 2 und mehr

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

**So wird gespielt:** Ein Spieler ist Bankhalter. Jeder Spieler legt einen beliebig hohen Einsatz Spielmarken vor sich hin. Diesen Einsatz muss der Bankhalter an jeden Spieler auszahlen, wenn er verliert. Falls er gewinnt, muss jeder Spieler diesen Einsatz an den Bankhalter zahlen.

Der Bankhalter mischt die Karten, lässt abheben und legt den Kartenstoß vor sich hin. Er hebt die oberste Karte ab. Diese Karte ist seine Wertmarke, die er links vom Kartenstoß offen hinlegt. Danach deckt er noch eine Karte auf, die dann die Wertmarke der Mitspieler darstellt. Diese legt er rechts neben den Kartenstoß offen hin. Die folgenden Karten werden in der Mitte des Tisches aufgelegt und entscheiden über Gewinn und Verlust.

Nun werden so lange offene Karten aufeinandergelegt, bis eine Karte in Höhe einer der beiden Wertmarken erscheint.

**Spielende:** Wenn z.B. der Bankhalter als eigene Karte einen Buben hält und er legt als Mittelkarte ebenfalls einen Buben auf, hat er gewonnen und bekommt alle Einsätze der Mitspieler.

Im umgekehrten Fall muss er alle Einsätze der Mitspieler auszahlen, und ein neues Spiel beginnt.

Falls Bankhalter- und Mitspielerkarte im Wert identisch sein sollten, hat der Bankhalter gewonnen, ohne eine Mittelkarte auszulegen.

**Spielertipp:** Nach jedem gewonnenen Spiel steht es dem Bankhalter frei, die Bank an einen anderen Mitspieler abzugeben.

## **Charakir**

**Spieler:** 3 oder mehr

**Material:** Skatspiel (franz. Bild, 32 Blatt oder bei vielen Spielern 52 Blatt)

**So wird gespielt:** Die Karten werden gemischt, jeder Spieler erhält 2 Karten verdeckt und legt diese vor sich auf den Tisch. Danach werden weitere 5 Karten offen nebeneinander auf den Tisch gelegt. Die restlichen verbleibenden Karten werden nicht gebraucht. Ziel des Spiels ist es nun, aus den beiden Handkarten und den passenden Karten auf dem Tisch einen möglichst hochwertigen Pasch zu bilden (2, 3 oder 4 Karten von gleichem Wert, z.B. 2 Damen oder 4 Achter).

Hat nun beispielsweise ein Mitspieler 2 Siebener auf der Hand und findet die dritte und vierte 7 auf dem Tisch, so ist sein Blatt stärker als das eines anderen Mitspielers, der zwar 2 Assen auf der Hand hält, aber nur noch ein Ass auf dem Tisch findet.

Nun kann jeder Mitspieler, der seinen Pasch für gut hält, darauf einen Einsatz tätigen. Alle anderen passen. Vorhand beginnt mit dem Wetten. Passt er, ist der nächste Spieler an der Reihe. Falls Vorhand eine Wette abgibt, setzt er einen Betrag, und alle Spieler müssen diesen Einsatz halten oder erhöhen, es sei denn, sie passen.

**Spielende:** Nach Abschluss der Wetten und Einsätze werden die Karten miteinander verglichen. Gewinner ist der Spieler mit dem höchsten Pasch.

## **Großes Los**

**Spieler:** 4

**Material:** 2 Skatspiele (franz. Bild, 32 Blatt), Spielmarken (z.B. Centstücke, Streichhölzer, Chips)

**So wird gespielt:** Alle Spieler sowie der Bankhalter bekommen eine gleiche Anzahl Spielmarken und legen einen vorher vereinbarten Grundbetrag in die Bank.

Nun wird ein Bankhalter bestimmt und die beiden Kartenspiele getrennt voneinander gemischt. Der Bankhalter teilt eines der beiden Spiele an die

Mitspieler aus, sich selbst gibt er keine Karten. Falls die Karten nicht ganz aufgehen, können die übrigen Karten unter den Teilnehmern versteigert werden.

Jeder Mitspieler legt nun die Karten offen, sortiert nach Farben und Werten vor sich hin. Wenn alle Karten verteilt sind, nimmt der Bankhalter das zweite Spiel und hält es so, dass niemand die unterste Karte sehen kann. Auf diese Karte kommt es nämlich am Schluss an. Er deckt nun eine Karte nach der anderen auf und sagt Farbe und Wert an. Wer eine dieser aufgerufenen Karten vor sich liegen hat, dreht sie um, sodass die Rückseite oben liegt. Die zu allerletzt aufgerufene Karte wird belohnt.

Falls also ein Mitspieler alle seine Karten umgedreht hat und er für das „große Los“ ausscheiden musste, bemüht er sich, Karten von Mitspielern zu kaufen, die noch offene Karten vor sich liegen haben. Je weiter das Spiel nun fortschreitet, desto heftigere Preiskämpfe bilden sich dann um die noch offenen Karten. Es können auch Gewinnbeteiligungen vereinbart werden. Das Gespür für angemessene Preise entwickelt sich im Laufe einiger Spielrunden. Der Spieler, der zuletzt noch jene offene Karte hat, die mit der untersten Karte vom Stapel des Bankhalters identisch ist, erhält aus der Bank den vorher vereinbarten Einsatz. Die anderen Mitspieler müssen einen ebenfalls vorher vereinbarten Einsatz in die Bank setzen.

**Spielende:** Wenn eine Runde beendet ist, alle Marken in die Bank einbezahlt und alle Gewinne ausbezahlt sind, gehen Bank und Spielleitung an den nächsten Mitspieler über. Falls am Ende des Spiels ein Betrag in der Bank übrig bleibt, so kann darum eine Schlussrunde gespielt werden.

**Spieltipp:** Als Variante kann vor Spielbeginn folgendes vereinbart werden: Es erhält nicht die letzte, sondern es erzielen die 2, 3 oder 4 letzten Karten einen Gewinn, der hier gestaffelt ist, z.B. 10 Marken für die letzte, 5 Marken für die zweitletzte und 2 Spielmarken für die drittletzte Karte. Alle anderen müssen 2 Marken zahlen. Außerdem können auch Strafen vereinbart werden, falls ein Mitspieler vergisst, eine aufgerufene Karte umzudrehen oder falls ein Mitspieler eine solch vergessene Karte gar noch verkauft. Diese Strafen müssen in Form von Spielmarken (Höhe vorher vereinbarten) an die Bank bezahlt werden.

## **Handeln**

**Spieler:** 3 und mehr

**Material:** Skatspiel (franz. Bild, 32 Blatt), Papier und Stift

Kartenwerte: Ass = 11

König, Dame, Bube und 10 = 10

9 = 9

8 = 8

7 = 7

**So wird gespielt:** Die Karten werden gemischt und jeder Spieler bekommt 3 Karten. 3 weitere Karten werden offen auf den Tisch gelegt. Die restlichen Karten werden beiseitegelegt. Jeder Mitspieler nimmt seine Karten auf. Nur der Geber darf seine Handkarten mit den offenen Karten tauschen, wenn Erstere ihm nicht zusagen. Vorhand beginnt und legt eine seiner unpassenden Handkarten zu den 3 offenen Karten auf den Tisch und nimmt dafür eine der 3 offenen Karten. So geht es reihum weiter. Es darf immer nur eine Karte getauscht werden.

Ziel des Spiels ist es, möglichst 2 oder 3 hohe Karten von gleichem Wert oder von gleicher Farbe zu bekommen, z.B. 3 Könige oder 3 Herz-Karten. Wenn nun ein Spieler glaubt, dass er ein gutes Blatt eingehandelt und wenigstens einer der übrigen Spieler ein schlechteres Blatt hat, so ruft er: „Eingeschafft!“

Jetzt darf jeder der anderen Spieler noch einmal handeln, der Rufer nicht mehr. Nun legen alle Spieler ihre Karten auf und vergleichen, wer die wenigsten Augen hat. Es werden nur Karten von gleicher Farbe oder von gleichem Rang gewertet, Einzelkarten gelten dabei nicht.

Hat nun jemand z.B. Pik-Bube, Herz-Bube und Herz-8, so kann er für die Abrechnung entweder die beiden Bilder oder die beiden Herz-Karten kombinieren. Er wird natürlich die höherwertigere Kombination wählen, in diesem Fall die beiden Buben, die zusammen 20 Punkte zählen.

Falls jemand 3 Karten hat, die überhaupt keine Kombination ergeben, so zählt nur eine Karte.

Der Mitspieler mit den wenigsten Augen erhält einen Minuspunkt. Falls 2 Spieler gleich wenig Augen haben, erhalten beide einen Minuspunkt. Wenn ein Spieler 31 Augen auf der Hand hat (z.B. Herz-Ass und 2 Herzbilder), so ruft er „Feuer“, und das Handeln wird sofort eingestellt. Wenn ein Spieler die vorher festgesetzte Anzahl von Minuspunkten erreicht hat, ist das Spiel zu Ende.

**Spielende:** Der Verlierer zahlt dem Mitspieler mit den wenigsten Minuspunkten (also dem Gewinner) den vorher vereinbarten Betrag.

Falls 2 Spieler verloren haben, so zahlen beide den vollen Einsatz.

Haben 2 Spieler gewonnen, so teilen sie sich den Gewinn.

## **Mauscheln**

**Spieler:** 3–5

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

**So wird gespielt:** Der Geber mischt die Karten und setzt seinen Einsatz, der durch 4 teilbar sein sollte. Anschließend gibt er jedem Mitspieler reihum 2 Karten, auch sich selbst, und deckt eine Karte offen auf, die die Trumpffarbe bestimmt. Danach bekommt jeder Mitspieler noch 2 weitere Karten. Der Rest kommt in den Stapel auf den Tisch.

Einer der Spieler erklärt nun, ob er mauscheln will. Dieses Recht hat als Erster der Spieler links vom Geber, danach dessen linker Nachbar usw.

Derjenige, der erklärt: „ich mauschel!“, übernimmt das Spiel und muss, um zu gewinnen, mindestens 2 Stiche machen und einen oder mehrere finden, die mitgehen. Wer erklärt, dass er mitgeht, muss mindestens einen Stich machen, um nicht zu verlieren.

Falls in einer Runde keiner mauscheln will, wird neu gegeben. Der alte Einsatz bleibt bestehen, und der neue Kartengeber (linker Nachbar des ersten) muss es verdoppeln. Wenn ein Mauscher aber keinen findet, der mit ihm geht, darf er den Einsatz kassieren, und ein neues Spiel beginnt. Wenn einer mauschelt und einen oder mehrere gefunden hat, die mitgehen, beginnt das eigentliche Spiel.

Jeder der Mitspieler kann nun beliebige seiner 4 Handkarten (auch alle oder gar keine) verdeckt ablegen und bekommt dafür vom Kartengeber neue aus dem Stapel zugeteilt. Der Spieler links vom Geber erhält als Erster neue Karten usw. Die Mitspieler dürfen nur einmal tauschen. Falls der Stapel dafür nicht reicht, werden die abgeworfenen Karten verwendet. Dann wird gestochen. Der Mauscher spielt eine seiner 4 Karten aus. Die Mitgeher müssen bedienen und überstechen, falls sie dies können. Wenn einer Farbe nicht bedienen kann, muss er trumpfen. Ist dies beides nicht möglich, kann er eine beliebige Karte abwerfen.

**Spielende:** Wenn alle 4 Stiche gemacht sind, wird abgerechnet. Es wird für jeden Stich vom Einsatz bezahlt. Falls der Mauscher nur einen Stich gemacht hat, bekommt er nichts, sondern muss den gesamten Betrag des Einsatzes zahlen. Wenn er gar keinen Stich gemacht hat, ist er „Mauschelbete“ und muss den doppelten Einsatz zahlen. Jeder andere Mitspieler, der den erforderlichen Stich nicht gemacht hat, muss auch einfach bezahlen. Diese eingezahlten Strafgeelder bleiben als Einsatz für das nächste Spiel.

**Spieltipp:** Folgende Variante ist möglich: Falls ein Mitspieler beim Geben 4 Karten gleicher Farbe erhält, muss er diese sofort abwerfen und den Einsatz bezahlen. Er erhält dann neue Karten, die er noch einmal tauschen kann.

### **Variante**

## **Mauscheln mit Klopfen**

Bei dieser Version kann der Kartengeber, sofern er eine hohe Trumpfkarte aufdeckt (z.B. das Ass), darauf klopfen. Das bedeutet dann: „Ich mauschel.“ Er muss nun das Spiel übernehmen und mindestens 2 Stiche machen. Er darf aber nur dann klopfen, wenn er noch keine seiner Karten angesehen hat. Wenn er einen Mitspieler findet, der mitgeht, so darf der Geber seine Karten ansehen, ungünstige ablegen und eine weniger als abgelegt vom Talon nehmen, ohne sie anzusehen.

Wenn nun auch der Mitgeher seine Karten getauscht hat, nimmt der Geber seine getauschten Karten und die „geklopfte“ Trumpfkarte auf (zusammen höchstens 4 Karten).

## Variante

### **Mauscheln mit Belli**

Bei dieser Variante kann zusätzlich vereinbart werden, dass die Karo-7 „Belli“ ständiger zweithöchster Trumpf ist, also in der Reihenfolge nach dem jeweils wechselnden Trumpf-Ass kommt. Außerdem muss derjenige, der sich den Belli wegstechen lässt, eine Sonderprämie zahlen.

## Variante

### **Tippen – Dreiblatt**

Der Kartengeber mischt die Karten, lässt abheben und setzt den Grundeinsatz (der durch 3 teilbar sein muss) in die Kasse. Nun werden an jeden Spieler 3 Karten ausgegeben, die nächste Karte wird umgedreht und ist die Trumpffarbe. Die restlichen Karten verbleiben im Stapel.

Nun entscheidet jeder Spieler anhand seiner Karten, ob er Aussicht auf mindestens einen Stich hat. Hat er dies nicht, kann er passen und scheidet aus. Wer mitmachen will, tippt (klopft) mit dem Finger auf den Tisch. Jetzt kann der Tipper vom Geber beliebig viele neue Karten fordern (höchstens 3), legt aber vorher eine entsprechende Anzahl seiner Handkarten ab. Für die Tauschkarten kann vorher ein Kaufpreis vereinbart werden, der an die Kasse zu zahlen ist. Diesen Tauschvorgang beginnt der Spieler links neben dem Geber usw. reihum. Ist dieser Tausch beendet, wird gestochen.

Der Spieler links vom Geber spielt nun die erste Karte aus, alle anderen müssen Farbe bedienen und nach Möglichkeit stechen. Kann nicht bedient werden, besteht die Möglichkeit zu trumpfen oder auch eine andere beliebige Karte abzuwerfen. Wenn nun alle 3 Stiche gemacht sind, wird abgerechnet, pro Stich ein Drittel des Einsatzes. Falls jemand keinen Stich gemacht hat, muss er den Grundbetrag zahlen.

**Spieltipp:** Falls der Geber an der trumpfbestimmenden Karte „riecht“ oder darauf „klopft“, ehe er sie umdreht, darf er diese im Tausch gegen eine andere Handkarte behalten. Er braucht die Karte dann nicht zu zeigen, sondern sagt nur die Farbe an. In diesem Fall muss er dann allerdings 2 Stiche statt nur einen machen. Macht er nur einen Stich, zahlt er den Grundbetrag, macht er gar keinen, den doppelten.

Der Bankhalter hat die Möglichkeit, sich um das Geben zu drücken und es dem linken Nachbarn zu überlassen. Nun müssen beide den Grundbetrag einsetzen. Auch dieser Nachbar kann weiterschieben. Es muss nur jeder, der nicht geben will, den Grundbetrag einsetzen. Dieses Schieben hat den Zweck, den Kasseninhalt zu erhöhen.

## Variante

### **Zwicken**

Bei dieser Version ist die Karo-7 der ständige zweithöchste Trumpf nach dem jeweils wechselnden Trumpf-Ass. Hier muss der Geber nach dem Abheben die unterste Karte des abgehobenen Teils ansehen. Falls diese dann ein Ass oder eine 7 ist, muss der nächste Mitspieler geben und ebenfalls den Grundbetrag einsetzen. Wenn diese Karte der „Belli“ ist, gibt der letzte Spieler in der Runde, wobei alle übersprungenen Spieler den Grundbetrag einzahlen müssen.

Es werden zunächst 2 Karten gegeben und danach die trumpfbestimmende Karte aufgedeckt. Dann erhält jeder die dritte und letzte Karte. Wer nun meint, dass er keinen Stich macht, darf passen. Die anderen Mitspieler können Karten tauschen wie beim „Tippen“. Dann wird gestochen.

Spielende/Abrechnung: pro Stich ein Drittel der Kasse. Falls jemand keinen Stich gemacht hat, ist er „gezwick“ und muss den Grundbetrag für die nächste Runde einzahlen (der nächste Geber ebenfalls).

Außerdem ist „gezwick“, wer beim Abheben die unterste Karte nicht ansieht, wer Trumpf-Ass hat und nicht sofort vorlegt, sobald er am Ausspielen ist, oder wem der „Belli“ durch Trumpf-Ass weggestochen wurde.

Der Geber kann auch bei dieser Version auf die trumpfbestimmende Karte klopfen und sie dann behalten.

### **Einunddreißig**

**Spieler:** 3

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

Kartenwerte: Ass = 11

König, Dame, Bube und 10 = 10

9 = 9

8 = 8

7 = 7

**So wird gespielt:** Jeder Spieler tätigt einen vereinbarten Einsatz, erhält zunächst je 3 und dann nochmals 2 Karten, also zusammen 5. Die oberste Karte des Reststapels wird zur Trumpfbestimmung umgedreht.

Wer nun ganz schlechte Karten hat, kann passen und scheidet für diese Runde aus. Wer nicht passen will, sagt „ich gehe mit“, kann nun beliebig viele seiner Handkarten verdeckt ablegen und erhält dafür neue vom Reststapel. Dieses Recht hat zuerst Vorhand (der Spieler links vom Geber).

Natürlich kann auch auf das Tauschen verzichtet werden. Ziel des Tauschens ist es, möglichst 5 Karten von gleicher Farbe zu bekommen oder wenigstens hohe Karten oder Trumpfkarten.

**Spielende:** Der Spieler, der nach dem Tauschen 5 Karten von gleicher Farbe hat, z.B. 5 Karten in Herz, ist von vornherein Sieger und bekommt den Gesamteinsatz. Diese 5 Karten brauchen dabei nicht von aufeinanderfolgender Reihe zu sein. Die Spieler, die nicht gepasst haben, sind dann „Fliege“ und müssen noch einmal den vereinbarten Einsatz einbringen.

Dann wird für das nächste Spiel neu gegeben. Falls 2 Spieler je 5 gleichfarbige Karten haben, siegt derjenige mit der Trumpffarbe. Sind keine 5 Karten in der Trumpffarbe dabei, entscheidet die höhere Augenzahl über den Sieg.

Ist nun kein Spieler dabei, der 5 Karten gleicher Farbe hat, muss der Gewinner durch Stechen ermittelt werden.

Vorhand spielt als Erster aus, und alle anderen müssen – wenn sie können – eine Karte derselben Farbe und von höherem Wert dazulegen, also stechen. Ist dies nicht möglich, müssen sie trumpfen und, falls dies auch nicht möglich ist, eine beliebige andere Karte abwerfen. Wer den Stich bekommt, spielt zum nächsten aus. Jeder Spieler bekommt für jeden Stich ein Fünftel des Gesamteinsatzes. Falls ein Spieler keinen Stich gemacht hat, muss er dagegen den Grundeinsatz als Strafe zahlen.

**Spieltipp:** Die Besonderheit bei diesem Spiel ist der Kreuz-Bube, der immer der höchste Trumpf ist, egal welche Farbe sonst als Trumpf aufgedeckt wurde. Der Spieler, der den Kreuz-Buben hat, darf – falls er mitspielt – eine beliebige Farbe als Trumpf ansagen. Zudem gilt der Kreuz-Bube auch als Joker, z.B. gelten 4 Karten gleicher Farbe zusammen mit dem Kreuz-Buben als 5 gleichfarbige Karten und verhelfen zum Sieg vor dem Ausspiel.

### **Kreuz**

**Spieler:** 3–5

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

**So wird gespielt:** Die Karten werden gemischt und abgehoben. Jeder Mitspieler bekommt gleich viele Karten (bei 3 Spielern jeder 10, bei 4 Spielern jeder 8 und bei 5 Spielern jeder 6 Karten). Bei 3 und 5 Spielern bleiben 2 Karten übrig, die beiseitegelegt werden. Diese beiden Karten können je nach Vereinbarung offen oder verdeckt weggelegt werden.

Das Spiel verläuft in 2 Phasen. Im ersten Durchgang wird zunächst viermal gestochen, jedes Mal mit anderem Ziel, und in der zweiten Phase wird dominoartig abgelegt. Beim Stechen ist alles anders als gewohnt, es gibt keine Trumpffarbe, es herrscht allerdings Farbzwang. Den Stich erhält der Spieler, der eine andere als die angespielte Farbe hinlegt. Verwirrend ist dabei auch noch, dass es darauf ankommt, bestimmte Stiche nicht zu machen.

Wird z.B. eine Herz-Karte als Erste abgespielt, so muss jeder Spieler, der noch Herz auf der Hand hat, mit einer Herz-Karte bedienen. Wer kein Herz hat, spielt eine beliebige andere Karte aus und kassiert den Stich. Falls alle anderen Spieler die zuerst ausgespielte Farbe bedienen, gehört demjenigen

der Stich, der die höchste Karte ausgespielt hat. Sollten mehrere Spieler Farbe nicht bedienen können, erhält derjenige den Stich, der als Letzter eine fremde Farbe gelegt hat.

Bei den 4 Anfangsstichen kommt es auf Folgendes an:

- Stich: Hierbei ist es das Ziel, diesen nicht zu machen. Wer sticht, muss eine Spielmarke in die Kasse zahlen.
- Stich: Es darf hierbei keine Kreuz-Karte stechen. Für jede Kreuz-Karte muss eine Spielmarke bezahlt werden.
- Stich: Für jede Dame im Stich müssen 2 Spielmarken gezahlt werden.
- Stich: Für den Herz-König im Stich müssen 8 Spielmarken gezahlt werden.

Nach dem vierten Stich müssen die Karten dominoartig abgelegt werden. Es wird mit dem Kreuz-Buben begonnen, den man zu diesem Zweck aufspart und vorher nicht ausspielt.

Es wird wie folgt abgelegt: Kreuz-Bube und auf der einen Seite Dame, König und Ass, auf der anderen Seite die absteigenden Kreuz-Karten 10, 9, 8, 7. Über und unter den Kreuz-Buben können die Buben anderer Farben abgelegt werden usw. Nach Vereinbarung können zum Ablegen auch die Farben aus den Stichen benutzt werden. Es beginnt der Spieler mit dem Kreuz-Buben und jeder kann so viele Karten ablegen, wie er ohne Unterbrechung der Reihe an bereits liegende Karten anlegen kann. Falls jemand nicht anlegen kann, wird er übersprungen.

**Spieltipp:** Erschwerend ist, wenn man vorher vereinbart, dass nur jeweils eine Karte angelegt werden darf und die gestochenen Karten nicht verwendet werden dürfen. Sieger ist, wer zuerst seine nach den Stichen noch übrig gebliebenen Handkarten losgeworden ist. Er darf den Großteil des Einsatzes kassieren. Verlierer ist, wer noch die meisten Karten auf der Hand hat. Er muss für jede Karte eine Spielmarke in die Kasse zahlen. Alle übrigen Spieler sollten einen Anteil aus dem Kasseninhalt (nach vorheriger Vereinbarung) bekommen.

## Offizierskat

**Spieler:** 2

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

**So wird gespielt:** Die Karten werden gemischt und abgehoben. Der Geber legt dem Partner nun 4 Karten nebeneinander verdeckt auf den Tisch und danach ebenso vor sich selbst. Anschließend legt er noch einmal 4 Karten verdeckt vor den Partner und vor sich selbst als zweite Reihe. Danach legt der Geber auf die ersten 4 verdeckten Karten des Partners 4 offene Karten mit der Bildfläche nach oben.

Nun muss der Partner sein Spiel ansagen und kann alle im Skat üblichen Spiele wählen, z.B. Farbspiele, Grand und Null. Ist die Ansage erfolgt, legt der Geber 4 offene Karten auf seine eigenen verdeckten, sowie nochmals 4 offene auf die restlichen verdeckten Karten des Partners und bei sich selbst. Vorhand spielt nun eine der offenen Karten aus und der Geber muss mit einer seiner offenen Karten bedienen, genau wie im Skatspiel. Die durch das Ausspiel freierwerdende verdeckte Karte wird umgedreht und liegt ebenfalls zum Ausspiel bereit. In dieser Form wird weitergespielt, bis alle 16 Stiche gemacht sind.

**Spielende:** Hat nun der Spieler sein Soll von 61 Augen erreicht, so schreibt er sich das Spiel in gewonnener Höhe auf, unter Berücksichtigung der bis zuletzt aufgetauchten Buben. Bei Verlust wird entsprechend doppelt abgeschrieben. Der Grund ist, leicht zu gewinnen; ein Nullspiel anzusagen ist allerdings äußerst riskant.

**Spieltipp:** Es kann auch vereinbart werden, dass der Partner das Recht hat zu passen. In diesem Fall muss der Geber ein Spiel ansagen, nachdem er sich die ersten 4 offenen Karten hingelegt hat. Falls auch der Geber passt, wird Ramsch gespielt. Außerdem kann man auch skatgerecht reizen, nachdem jeder der beiden Spieler 4 offene Karten vor sich liegen hat.

## Fünfhundert

**Spieler:** 2

**Material:** 1 Skatspiel (franz. Bild, 32 Blatt), Papier und Stift

**So wird gespielt:** Der Geber mischt die Karten und verteilt je 6 Karten. Diese Karten werden aufgenommen und anschließend gibt er nochmals je 3 Karten, die zunächst verdeckt liegen bleiben müssen. Zuvor wird eine Trumpfkarte aufgedeckt. Die übrigen Karten werden nicht gebraucht.

Ziel des Spiels ist es, dass der Spielmacher durch Meldung und Stiche eine höhere Punktzahl als sein Gegner erreicht. Gemeldet werden können:

4 Buben (Unter)	= 200 Punkte
4 Zehner	= 100 Punkte
4 Damen (Ober)	= 100 Punkte
4 Könige	= 100 Punkte
4 Asse	= 100 Punkte
Bella (König + Dame in Trumpf)	= 20 Punkte
Terz (3 lückenlose aufeinanderfolgende Karten gleicher Farbe)	= 20 Punkte
Quart (4 folgende Karten in einer Farbe)	= 50 Punkte
Fuß (5 oder mehr folgende Karten einer Farbe)	= 100 Punkte

Rangfolge beim anschließenden Stechen:

Höchste Karte = Trumpf-Bube = 20 Augen

Zweithöchste Karte = Manille = Trumpf-9 = 14 Augen

Es folgen Ass (11), König (4), Dame (3), 10 (10), 8 (0) und 7 (0) in Trumpf sowie die Karten der Beifarben in der Rang- und Wertfolge.

Vorhand entscheidet nach dem Geben, aber vor dem Aufnehmen der 3 verdeckten Karten, ob er das Spiel mit der aufgedeckten Trumpffarbe machen kann oder nicht. Falls Vorhand passt, kann der Geber entscheiden. Falls auch der Geber nicht spielt, kann Vorhand eine andere Trumpffarbe benennen und das Spiel ansagen. Ist Vorhand auch dazu nicht bereit, kann der Geber eine andere Trumpffarbe benennen. Wenn immer noch kein Spiel zustande kommt, muss neu gegeben werden.

Hat nun einer der beiden Spieler das Spiel angesagt, nimmt jeder die 3 verdeckten Karten auf und der Spielmacher beginnt mit dem Melden. Es kann nun eine Terz nur dann gemeldet werden, wenn der Gegner nicht die höhere Quart hat, und eine Quart nur dann, wenn der Gegner nicht einen Fuß hat. Falls beide Spieler je eine Terz oder Quart haben, gilt nur die Meldung in der Trumpffarbe. Sind beide Terzen oder Quarten nicht in der Trumpffarbe, gilt keine.

Wenn beide Spieler einen Fuß haben, zählt nur der mit der höheren Kartenzahl: Fünfer-, Sechser-, Siebener- oder Achter-Fuß. Haben beide Spieler Füße gleicher Kartenzahl, gilt der in Trumpf. Ist keiner in Trumpf dabei, zählt keiner. Nun beginnt das Stechen.

**Spielende:** Zum Schluss werden Melde- und Stichpunkte zusammengezählt. Hat nun der Spielmacher weniger Punkte als der Gegner, werden seine Punkte dem Gewinner zugeschrieben. Der Spieler, der keinen Stich machen konnte, ist „matsch“, und der Gewinner schreibt sich 100 Extrapunkte auf. Sieger ist, wer zuerst 500 Punkte erreicht hat.

## Schafkopf

**Spieler:** 4

**Material:** 1 Skatspiel (franz. Bild, 32 Blatt), Papier und Stift

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

**So wird gespielt:** Der Geber mischt die Karten, lässt abheben und verteilt an jeden Spieler 8 Karten. Es verbleibt kein Rest. Die Spieler können nun allein spielen (solo) oder sich einen Partner suchen oder die Partnersuche dem Zufall überlassen.

Ziel des Spiels ist es, von den 120 Augen aller 32 Karten mehr als die Hälfte = 61 in die Stiche zu bekommen.

14 der insgesamt 32 Karten sind Trümpfe.

Höchste Trümpfe = 4 Damen und 4 Buben (Damen stechen also Buben, die Buben wiederum stechen alle übrigen Karten, nur die Damen nicht. Unter den Damen oder Buben entscheidet die Farbe über den Stich).

Rangfolge der Farben: Kreuz, Pik, Herz, Karo. Kreuz-Dame = allerhöchster Trumpf, dann Pik-Dame. Diese beiden heißen „die Alten“. Hiernach folgen im Rang: Herz-Dame, Karo-Dame, Kreuz-Bube, Pik-Bube usw.

Ständige Trümpfe außer Damen und Buben sind in der Regel noch alle Karo-Karten in folgender Rangfolge: Ass, 10, König, 9, 8, 7. Diese Rangfolge gilt auch für die übrigen 3 Farben, die keine Trümpfe sind. Demnach besteht jede Farbe nur aus 6 Karten, die Damen und Buben zählen nicht zur Farbe, sondern zum Trumpf. Mit ihnen muss nicht in der jeweiligen Farbe bedient werden, sondern nur, wenn Trumpf ausgespielt ist.

Die beiden Spieler, die je eine der 2 Alten auf der Hand haben, spielen gewöhnlich zusammen, dürfen dies aber nicht vor dem Ausspielen erklären, sondern „finden sich“ während des Spiels (wer zuerst Trumpf ausspielt – sich bekennt –, hat eine der beiden Alten). Wer nun diesen Stich mit dem höchstnötigen Trumpf übernimmt, hat die zweite Alte. Diese beiden Spieler machen nun zusammen das Spiel und spielen sich möglichst gegenseitig in die Hand, mit dem Ziel, die 61 Augen zu erlangen.

Beim Stechen muss Farbe bedient werden. Wird z.B. Herz-Ass ausgespielt, muss mit einer Herz-Karte bedient werden (außer Damen und Buben). Wer nicht bedienen kann, darf trumpfen (stechen) oder eine beliebige Karte abwerfen.

Falls nun ein Spieler die beiden Alten auf der Hand hat, kann er entweder mit einem Partner zusammen oder allein spielen. Will er mit Partner spielen, so kann er z.B. einen Besitzer irgendeiner Karte wählen und beispielsweise sagen: „Karo-Ass geht mit.“ Wer diese Karte hat, spielt sie bei nächster Gelegenheit aus und gibt sich damit zu erkennen.

Der Spieler kann auch z.B. die Aussage machen: „Der erste fremde Stich geht mit.“ So ist derjenige sein Partner, der als Erster sticht.

Wenn ein Spieler glaubt, ein so gutes Blatt zu haben, dass er auch ohne Hilfe eines Partners mindesten 61 Augen stechen kann, so kann er ein Solo ansagen oder auch ein heimliches Solo spielen.

Der Spieler kann beim angesagten Solospiel die Trumpffarbe selbst wählen. Er kann also Karo-Trumpf lassen oder irgendeine andere Farbe zum Trumpf wählen. Dann werden alle Karo-Karten zur Beifarbe. Damen und Buben bleiben aber immer Trumpf. Will ein Spieler aber ein heimliches Solo spielen, so spielt er, als würde er einen Partner suchen, der die zweite Alte hat, während er sie aber selbst auf der Hand hält. Das merken gewitzte Gegner natürlich irgendwann. Der Alleinspieler muss außerdem, wenn er nur eine Alte auf der Hand hat, sein Solospiel spätestens dann erklären, wenn jemand mit der zweiten Alten sticht, damit keine Missverständnisse entstehen. Beim heimlichen Solo bleibt Karo Trumpf.

**Spielende:** Sieger ist, wer am Ende mindestens 61 Augen hat. Hat die verlierende Partei weniger als 31 Augen, ist sie „im Schneider“, und das Spiel zählt für die Gewinner doppelt. Hat eine Partei gar keinen Stich machen können, ist sie „schwarz“, und das Spiel zählt für den Gewinner dreifach.

## Variante

### **Wendisches Schafkopf**

**Spieler:** 3

**Material:** 1 Skatenspiel (franz. Bild, 32 Blatt), Papier und Stift

**So wird gespielt:** Jeder Mitspieler erhält 10 Karten. 2 Karten werden zwischendurch als Skat gelegt, die derjenige Spieler aufnehmen darf, der die Kreuz-Dame und damit den höchsten Trumpf hat. Er muss dafür 2 andere Karten drücken (verdeckt ablegen), bevor er ausspielt. Es spielt immer einer gegen 2. Ansonsten gelten die normalen Regeln.

Wendisches Schafkopf wird oft auch so gespielt, dass nicht der Besitzer der Kreuz-Alten den Skat aufnimmt, sondern dass dieses Recht zunächst Vorhand hat. Nimmt dieser nicht auf, darf es der Nächstfolgende tun. Will auch dieser nicht, ist der Geber dran. Wer aufnimmt, ist auf jeden Fall Alleinspieler und muss siegen. Falls niemand den Skat aufnimmt, spielt jeder gegen jeden.

## **Watten**

**Spieler:** 2-4

**Material:** 1 Skatenspiel (franz. Bild, 32 Blatt), Papier und Stift

**So wird gespielt:** Normalerweise wird dieses Spiel mit einem Schafkopf-/Tarockspiel gespielt, man kann aber auch ein Skatenspiel verwenden. Es gilt dann: Schellen = Karo, Schippen = Pik und Eichel = Kreuz.

Der Geber mischt und gibt jedem Spieler zunächst 3 und danach weitere 2 Karten. Der Rest kommt verdeckt auf den Stapel, er wird erst beim nächsten Mischen wieder gebraucht. Ziel des Spiels ist es, mit seinen 5 Karten 3 Stiche zu machen, um das Spiel zu gewinnen.

Rangfolge der Karten: 1. Herz-König (Maxi), 2. die Schellen-7 (Belli), 3. die Eichel-7 (Spitz). Dies sind die 3 ständigen Trümpfe, die in der genannten Rangfolge stechen.

Außerdem gibt es noch von Spiel zu Spiel wechselnde Trümpfe, die „Schläge“ (alle 4 Karten eines bestimmten Wertes, z.B. alle 4 Buben) und eine Trumpffarbe. Vorhand macht stets das Spiel und sagt die Schläge an, indem er einen Kartenwert nennt, von dem er möglichst viele hat, z.B. Unter (Buben). Diese 4 Karten sind die „Schläge“. Natürlich weiß kein Spieler, wie viele davon im Spiel sind und wie viele sich noch unter den Restkarten befinden.

Nun sagt der Geber (der Gegner von Vorhand) eine Farbe an, von der er viele Karten hat, z.B. Herz. Herz-Unter ist nun der Hauptschlag, also der vierthöchste Trumpf nach der Eichel-7. Die restlichen 3 Unter sind die im Rang folgenden Trümpfe, dann kommen sämtliche Herz-Karten als weitere Trümpfe (vom Ass bis zur 7), natürlich ohne den König, der ja als „Maxi“ der allerhöchste Trumpf ist.

Ist nun die Bestimmung der Schläge und Trumpffarbe erfolgt, beginnt Vorhand mit dem Ausspiel und legt eine seiner Handkarten offen auf den Tisch. Die anderen Spieler müssen nun eine andere Karte dazulegen, die nicht unbedingt von derselben Farbe sein muss. Eine Ausnahme ist, wenn der Hauptschlag als erste Karte ausgespielt wird, dann muss jeder einen Trumpf spielen, sofern er einen auf der Hand hat. Nach Möglichkeit sogar einen höheren.

Falls nun ein Spieler (beim Spiel zu viert eine Partei) glaubt, dass er das Spiel machen wird, kann er den (oder die) Gegner „ausschaffen“, was so viel wie „fortschaffen“ bedeutet. Er sagt einfach „gehen“. Dies kann zu einem beliebigen Zeitpunkt geschehen, also auch vor dem ersten Ausspiel.

Wenn der Gegner nun das Angebot annimmt und „geht“, darf sich der Ausschaffer sofort 2 Punkte gutschreiben; er hat das Spiel demnach gewonnen, auch wenn er noch keinen Stich gemacht hat. Die Karten müssen nicht vorgezeigt und können zum neuen Spiel gemischt werden. Dieses Spiel ist durch eventuelles, munteres Bluffen sehr reizvoll.

Natürlich kann der Gegner des Ausschaffers das Angebot zum „Gehen“ auch ablehnen, und dann wird die Runde zu Ende gespielt. Wer nun 3 Stiche macht und gewinnt, darf sich 3 statt 2 Punkte gutschreiben. Außerdem kann man auf die Aufforderung auch mit „4“ antworten, wodurch das Spiel 4 Punkte wert geworden ist. Der Ausschaffer kann mit „5“ erwidern usw. Der jeweilige Gewinner kann sich dann die entsprechenden Punkte gutschreiben.

**Spielende:** Die Runde ist beendet, sobald ein Spieler 3 Stiche gemacht oder das Angebot „gehen“ angenommen hat. Gewinner ist, wer zuerst 15 Punkte erreicht hat (mancherorts spielt man auch nur bis 11 Punkte). Wenn ein Spieler 13 oder 14 Punkte erreicht hat, darf er nun nicht mehr ausschaffen. Falls dies aus Versehen doch geschieht, werden 2 Minuspunkte aufgeschrieben (oder der Gegner darf sich 2 Punkte gutschreiben, je nach Vereinbarung).

Variationen: Der Spieler rechts vom Geber sieht sich die unterste Karte des abgehobenen Päckchens an. Falls sie kritisch ist, darf er die Karte behalten. Derjenige, der einen Schlag oder eine Trumpfkarte ansagt, braucht keine Karten vorzuzeigen. Wenn sich allerdings im Laufe des Spiels herausstellt, dass er nicht wenigstens eine Karte des Schlages oder der Trumpffarbe hatte, so erhält er 2 Minuspunkte.

Falls das Spiel zu viert gespielt wird, versuchen die beiden Partner, einander ihre Karten durch heimliche Zeichen zu verraten. Diese mimischen Zeichen sind überall gleich. So kann man theoretisch alle 32 Karten signalisieren. Nachstehend sind die 3 kritischen Karten aufgeführt (weitere Zeichen muss man selbst erfinden):

- Mund spitzen = Ich habe den „Maxi“ (Herz-König)
- Mit rechtem Auge zwinkern = Ich habe den „Belli“ (Schellen-7)
- Mit linkem Auge zwinkern = ich habe den „Spitz“ (Eichel-7)

Das Spiel bietet zahlreiche taktische Möglichkeiten. Falls z.B. einer alle 3 kritischen Karten hat, hat er sicher gewonnen und muss, um seine Punkte zu erhöhen, äußerst geschickt vorgehen. Er könnte z.B. „gehen“ sagen, wobei der Gegner das Angebot wahrscheinlich annehmen wird, sodass nur 2 Punkte gutgeschrieben werden. Der Spieler sollte es möglichst so einrichten, dass er seinem Gegner zunächst 2 Stiche überlässt. In der Hoffnung auf den eigenen Sieg wird der Gegner mit großer Wahrscheinlichkeit „gehen“ sagen, worauf der Besitzer der 3 kritischen Karten mit „4“ steigern könnte. Vielleicht erhöht der Gegner noch auf „5“ usw., sodass man sich wesentlich mehr Punkte gutschreiben kann.

## Preference

**Spieler:** 3

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

**So wird gespielt:** Jeder Spieler bekommt 10 Karten, die restlichen 2 kommen auf den Talon.

Ziel des Spiels ist es, die meisten Stiche zu machen, mindestens 6 oder mehr. Dabei werden die Augen nicht gezählt.

Zu Beginn prüft jeder Spieler, ob er mit seinen Karten wenigstens 6 Stiche machen kann. Die Trumpffarbe kann er dabei selbst bestimmen. Sind nun 2 Spieler zugleich der Ansicht, sie könnten 6 Stiche schaffen, so entscheidet die höhere Trumpffarbe, wer das Spiel machen darf.

Trumpfwerte: Treff (Kreuz) = 1, Pik = 2, Karo = 3, Herz = 4.

Die Entscheidung, wer letztendlich das Spiel machen darf, fällt beim Bieten, womit Vorhand beginnt. Falls er sich das Spiel nicht zutraut, kann er passen. Will er spielen, so sagt er in jedem Fall die niederste Reizstufe an, also „1“ für Kreuz, egal welche Farbe er dann später zum Trumpf machen will.

Mittelhand (zweiter Spieler neben dem Geber) entgegnet nun auf dieses Angebot mit „weiter“, wenn er passen will. Das weitere Bieten geht dann an den Geber weiter.

Mittelhand kann auch die nächsthöhere Reizstufe nennen, also „2“, wenn er spielen kann. Diese zweite Stufe (Pik) kann er natürlich nur ansagen, wenn er nicht Kreuz zum Trumpf machen will.

Nun kann Vorhand auf die Erhöhung hin „ja“ sagen, wenn er mithalten will, oder er kann passen. Vorhand braucht nicht zu erhöhen, er sagt immer nur die erste Stufe an und antwortet auf die Erhöhung der Mitspieler mit „ja“ oder „weiter“. Wenn nun Mittelhand nicht mehr erhöhen kann oder Vorhand gepasst hat, reizt der Geber weiter, bis zuletzt einer das Spiel erhält, das beide anderen passen.

Man kann dabei außer einfache Spiele in Trumpf auch noch weitere Stufen ansagen, z.B. Bettelspiele, wobei der Spieler überhaupt keinen Trumpf machen darf, oder aber Handspiele, bei denen der Spieler den Talon nicht aufmachen darf. Außerdem gibt es noch ein „Ohne-Trumpf-Spiel“ (Sans Atout), bei dem der Spieler seine 6 nötigen Stiche hintereinander machen muss, es müssen jedoch nicht die ersten 5 sein.

Es ergeben sich für das Bieten folgende Stufen:

Derjenige, der beim Bieten das höchste Gebot abgegeben hat, muss nun ein Spiel ansagen, das zumindest der gereizten Stufe entspricht. Dies kann auch beliebig höher sein, nur nicht geringerwertig. Falls er kein Spiel aus der Hand angesagt hat, darf er die beiden Talonkarten aufnehmen und dafür 2 Handkarten ablegen. Bei Spielen aus der Hand darf der Talon nicht genommen und auch nicht angesehen werden.

Wenn die Spielansage erfolgt ist, können die beiden Spieler entscheiden, ob sie mitgehen oder passen wollen. Wer mitgeht, muss mindestens 2 Stiche machen. Wer passt, muss bei dieser Runde ausscheiden.

Falls beide Spieler mitgehen, spielt zwar jeder für sich, sie sind aber gemeinsam bemüht, dem Alleinspieler nicht zu seinen 6 Stichen zu verhelfen. Um dieses Ziel zu erreichen, müssen diese beiden Spieler aufeinander Rücksicht nehmen. Dies ist eine feste Spielregel, die eingehalten werden muss. Wenn der Alleinspieler z. B. eine niedere Karte ausspielt, darf der zweite Spieler nicht mit einer höheren Karte stechen, sondern muss den Stich dem dritten überlassen. Dies muss man sogar dann tun, wenn der dritte bereits seine beiden nötigen Stiche hat und man selbst noch keinen.

Falls man weiß, dass der dritte Spieler nicht mehr stechen kann, so sticht man natürlich selbst. Dies darf freilich nicht so verstanden werden, dass man als zweiter Spieler auf eine angespielte Karte des Alleinspielers abwerfen oder eine niedere Karte begeben dürfte, denn es herrscht nicht nur Farb-, sondern auch Stichzwang. Wenn z.B. der Alleinspieler eine 8 hinlegt, und man hat noch 7 und Ass derselben Farbe, muss man in jedem Fall mit dem Ass stechen und darf nicht die 7 abwerfen, auch nicht aus Rücksicht auf den dritten Spieler. Es besteht also in erster Linie Stichzwang und dann erst das Gebot der Rücksichtnahme.

Falls nun einer der beiden Spieler nicht mitgeht, spielt der andere entweder allein gegen den Hauptspieler oder er lädt den Spieler, der gepasst hat, doch zur Teilnahme ein, indem er sagt: „Ich lade ein.“ Entscheidet sich der dritte nun, doch am Spiel teilzunehmen, müssen die beiden Spieler nicht je 2 Stiche machen, sondern zusammen 4, wobei es egal ist, wer sie macht. Diese Einladung sollte ein Spieler nur aussprechen, wenn er ein verhältnismäßig gutes Blatt hat, ansonsten spielt er eben allein gegen den anderen und muss dann wenigstens 2 Stiche machen.

Der Spieler, der gepasst hat, legt seine Karten verdeckt ab und darf sich weder mit Worten noch mit Gesten am Spiel beteiligen. Wenn nun beide Spieler keine Aussicht haben, 2 Stiche zu machen, können auch beide passen. In diesem Fall hat der Alleinspieler gewonnen. Ansonsten spielt der Alleinspieler die erste Karte aus. Nun gilt für den Mitspieler, wie gesagt, Farb- und Stichzwang. Wenn er eine Farbe nicht bedienen kann, muss Trumpf abgeworfen werden.

Beim Sans-Atout-Spiel kommt nicht der Alleinspieler, sondern der Spieler rechts von ihm mit der ersten Karte raus. Da es bei dieser Spielversion keinen Trumpf gibt, kann auch nicht getrumpft werden, und man wirft einfach eine beliebige Karte ab, wenn man nicht in der angespielten Farbe bedienen kann. Der Spieler muss seine 6 geforderten Stiche ununterbrochen hintereinander machen.

Die Spielversion „Bettel“, bei der der Spieler keinen einzigen Stich machen darf, kann einfach, aus der Hand oder als höchstes Spiel offen (ouvert) gespielt werden. Nach dem ersten Stich werden dabei die Karten offen ausgelegt, auch die der Gegner. Die „Mitgeher“ können dann miteinander beraten, wie sie gegen den Alleinspieler vorgehen wollen.

Spielende/Abrechnung: Die Abrechnung dieses Spieles kann entweder notiert oder (was üblich ist) sofort ausgezahlt werden. Bei Bezahlung setzt der jeweilige Kartengeber vor jedem Austeilen einen Grundeinsatz, der durch 10 teilbar sein muss. Von diesem Betrag erhält nun jeder Spieler für jeden Stich je ein Zehntel. Falls der Hauptspieler die erforderlichen 6 Stiche nicht erreicht, zahlt er den doppelten Grundeinsatz, abzüglich je ein Zehntel für jeden Stich (er lässt sich für jeden Stich zuerst ausbezahlen und zahlt dann den doppelten Einsatz in die Kasse).

Die Mitspieler, die gespielt und die erforderlichen 2 Stiche nicht bekommen haben, zahlen den einfachen Satz in die Kasse.

Verlorene und gewonnene Handspiele werden wie einfache Spiele bezahlt, mit Ausnahme der „Prämie“ des Handspiels in Herz. Bei Gewinn muss hier jeder Spieler dem Gewinner den halben Grundeinsatz aus eigener Tasche zahlen. Der Alleinspieler zahlt bei Verlust den gleichen Satz an jeden aus seiner Tasche und außerdem den doppelten Einsatz in die Kasse.

Die Version „Bettel“ wird ähnlich wie „Prämie“ abgerechnet. Die Sätze sind hierbei: Für einfachen Bettel = 6 Zehntel, für Bettel Hand = 8 Zehntel und für Bettel ouvert = 12 Zehntel des Grundeinsatzes.

Sans-Atout-Spiele werden mit dem einfachen Grundeinsatz abgerechnet.

Es ergibt sich folgendes Abrechnungsschema:

Die Zehntel beziehen sich stets auf den Grundeinsatz (z.B.: der Grundeinsatz beträgt 10 Cent, so sind  $6/10 = 6$  Cent). Ausbezahlt wird nur an die Spieler, die tatsächlich mitgespielt haben. Bei der Einladung ist der eingeladene Spieler nicht an der Bezahlung beteiligt. Der Einladende kann im Gewinnfalle allein und doppelt kassieren.

## **Solo**

**Spieler:** 4

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

**So wird gespielt:** Dieses Spiel wird gewöhnlich von 2 Parteien zu je 2 Spielern gespielt. Ein Spieler mit einem sehr guten Blatt kann auch allein spielen, daher der Name „Solo“. Die Parteien bilden sich von Spiel zu Spiel aufs Neue selbst.

Der Geber mischt die Karten und setzt einen Grundeinsatz (z.B. eine Spielmarke pro Spieler) in die Kasse. Jeder Spieler erhält 8 Karten, ein Talon bleibt nicht zurück. Nun wird gereizt, um festzustellen, wer das Spiel macht. Derjenige, der das höchste Gebot macht, ist Hauptspieler.

Bei Solo gibt es ständige Trümpfe, und zwar die Kreuz-Dame, „Spadille“, und die Pik-Dame, „Baste“. Spadille ist der höchste und Baste der dritthöchste Trumpf. Zwischen diesen beiden steht noch die „Manille“, das ist die 7 aus den jeweiligen Trumpffarben, die vom Spielmacher bestimmt wird. Danach gilt folgende Rangfolge in den übrigen Farben: Ass (hoch), König, Dame, Bube, 10, 9, 8, 7 (tief).

Ziel des Spiels ist es, mehr als die Hälfte der 8 möglichen Stiche zu machen, also wenigstens 5.

Man kann auf 3 verschiedene Spielstufen reizen, und zwar:

- Frage
- Großfrage
- Solo

Das übliche Spiel ist die „Frage“. Wer sich das Spiel erreizt hat, kann die Trumpffarbe bestimmen und sich einen Partner suchen. Gewöhnlich ist das der Spieler, der im Besitz des Asses ist, das ihm fehlt. Es darf aber nicht das Trumpf-Ass sein. Er sagt z.B. „Herz-Ass geht mit“. Nun darf der Besitzer des Herz-Asses sich zwar nicht melden, er sollte aber bei nächstmöglicher Gelegenheit das Herz-Ass in einen Stich werfen und sich damit zu erkennen geben.

Die Version „Großfrage“ muss derjenige spielen, der Spadille und Baste auf der Hand hat. Diese Version wird wie „Frage“ gespielt, allerdings bestimmt hierbei der Partner (der „Mitgeher“) die Trumpffarbe. Er darf aber nicht die Farbe des gerufenen Asses zum Trumpf machen.

Die Version „Solo“ kann gespielt werden, wenn ein Spieler ein so gutes Blatt hat, dass er glaubt, die nötigen 5 Stiche auch ohne Partner zu erreichen. Falls nun ein Spieler außer Spadille und Baste auch noch alle 4 Asses auf der Hand hat, muss er „Solo“ ansagen. Die Trumpffarbe darf der Solospieler bestimmen.

Falls beim Reizen keiner der Spieler eine Ansage wagt, wird „Mussfrage“ gespielt: Der Spieler, der Spadille besitzt, muss dann „Großfrage“ spielen.

Das Reizen geht wie folgt vor sich: Vorhand beginnt mit der Ansage. Hat er ein schlechtes Blatt, so sagt er „ich passe“, und der nächste Spieler kommt an die Reihe. Hat Vorhand ein gutes Blatt, so erklärt er „ich frage“. Nun fragt ihn sein Nebenmann nacheinander ab, ob er „Frage“, „Großfrage“ oder „Solo“ spielen will. Wenn Vorhand zu einer Reizstufe „nein“ sagt, werden die anderen Spieler der Reihe nach abgefragt, bis einer schließlich mit einem Höchstgebot das Spiel erhält.

Derjenige Spieler, der das höchste Gebot gemacht hat, muss dieses Spiel oder ein höheres spielen. Wer auf „Solo“ gereizt hat, kann nicht „Frage“ spielen oder umgekehrt.

Es gibt nach dem zweiten Spiel in den 3 Reizstufen noch eine weitere Kategorie. Hier wird die erste Trumpffarbe, mit der ein Spiel gewonnen wurde, zur Wahlfarbe erklärt und bleibt es den ganzen Abend lang. Sie gilt dann stets mehr als ein Spiel in einer anderen der 3 Beifarben.

Zum Beispiel: Wird ein Spiel in der Reizstufe „Frage“ geboten, so kann man es mit einem Spiel „Frage in der Wahlfarbe“ überbieten. Dies gilt auch für die beiden anderen Reizstufen. Wenn nun der Haupt- oder Solospieler feststeht und das mitgehende Ass gerufen und die Trumpffarbe bestimmt wurde, spielt der Hauptspieler aus (nicht in jedem Fall Vorhand, wie dies bei den meisten Kartenspielen üblich ist). Die anderen Spieler müssen nun Farbe bedienen, überstechen oder trumpfen. Die zuerst ausgespielte Karte bestimmt die Farbe des Stichs, und wer eine Karte dieser Farbe auf der Hand hat, muss diese dazugeben. Hat jemand eine hohe und eine niedrige Karte dieser Farbe auf der Hand, muss er stets mit der höheren Karte stechen. Falls ein Spieler keine Karte der angespielten Farbe auf der Hand hat, muss er trumpfen, wenn er dies kann. Falls das auch nicht möglich ist, darf er eine Karte einer beliebigen Farbe abwerfen.

Spielende/Abrechnung: Wenn nun die beiden Partner oder der Solospieler 5 Stiche gemacht haben, ist das Spiel für sie gewonnen. Die Augenzahl zählt dabei nicht.

Glaubt nun ein Spieler oder eine Partei, dass er oder sie alle 8 Stiche machen kann, wird weitergespielt, um womöglich „Alleinstich“ zu machen. Dieser Alleinstich kann auch vor dem ersten Ausspiel angesagt werden, dann zählt er noch mehr.

Bei „Frage“ teilen sich die beiden Partner den Gewinn, einen eventuellen Verlust trägt aber der Hauptspieler allein. Bei „Großfrage“ teilen sich beide Partner Gewinn und Verlust. Bei „Solo“ gewinnt und verliert nur einer.

Den Grundeinsatz, den der Geber geleistet hat, erhält zunächst der Gewinner. Dann müssen alle Gegenspieler feste Sätze bezahlen. Diese Sätze betragen in Spielmarken für jeden Gegenspieler:

## **Tot**

**Spieler:** 2 und mehr

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

**So wird gespielt:** Jeder Mitspieler setzt einen bestimmten Betrag an Spielmarken in den Pott. Der Geber verteilt sämtliche Karten verdeckt auf dem Tisch. Nun fordert er seinen linken Nachbarn auf, eine beliebige Karte zu nennen, z.B. Pik-9. Jetzt müssen reihum alle Mitspieler eine Karte aufdecken. Wer nun die Pik-9 erwischt, scheidet aus, und alle anderen Mitspieler rufen laut „tot“. Der „Tote“ darf dann noch eine neue Karte nennen, die bisher noch nicht gezogen worden ist. So geht das Spiel dann weiter.

**Spielende:** Sieger ist, wer bis zuletzt durchhält. Oft sind das mehrere Teilnehmer, wenn der letzte „Tote“ eine Karte genannt hat, die nicht mehr im Spiel ist.

**Spieltipp:** Es ist ratsam, alle gezogenen Karten im Kopf zu behalten.

## **Schnappen**

**Spieler:** 2 und mehr

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

**So wird gespielt:** Jeder Mitspieler bekommt in etwa 10 Spielmarken. Der Geber gibt reihum je eine Karte offen aus. Sobald nun 2 Spieler gleiche Kartenwerte haben, rufen sie „Schnapp“. Wer hinterherhinkt, muss eine Spielmarke in den Pott werfen. Falls beide Spieler eine Gleichheit der Kartenwerte nicht bemerken, können sich die restlichen Mitspieler mit dem Ruf „weg!“ melden. Dann müssen beide Spieler je eine Spielmarke einsetzen.

**Spielende:** Wer am Spielende noch die meisten Spielmarken hat, ist Sieger.

## **Häufeln**

**Spieler:** 2 und mehr

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

**So wird gespielt:** Der Geber mischt die Karten und verteilt diese auf so viele verdeckte Häufchen, wie Personen (er selbst eingeschlossen) anwesend sind. Jeder Mitspieler zahlt nun einen Einsatz von 10 Spielmarken und wählt sich ein beliebiges Häufchen aus. Sollten beim Austeilen Karten übrigbleiben, können diese beiseitegelegt oder einem oder mehreren Spielern zugegeben werden. Entscheidend ist die untere Karte.

Nun drehen alle Spieler ihren Kartenstoß um. Der Geber zieht alle Einsätze der Spieler ein, die eine niedrigere Karte haben als er selbst. Umgekehrt muss er an alle Spieler, deren unterste Karte einen höheren Wert als seine aufweist, einen Betrag in Höhe des Kartenwertes zahlen.



Wertfolge der Karten: Buben = 11, Damen = 12, Könige = 13, Asse = 14 Punkte und die Zahlenkarten entsprechen dem Punktwert ihrer aufgedruckten Zahl. Falls der Geber (Spielmacher) und ein oder mehrere Spieler ein Blatt von gleich hohem Wert haben, siegt der Spielmacher.  
Beispiel: Der Geber hat die Dame, die übrigen Spieler Bube, Ass, 7, 9, 10 und Dame. Bube, 7, 9 und auch die Dame haben verloren. Ass gewinnt 14 Punkte. Jeder Punkt ist eine Spielmarke wert. Somit erhält der Inhaber des Asses 14 Spielmarken, während alle übrigen nur ihren Einsatz verlieren, also kein Aufgeld zahlen müssen, wenn ihr Kartenwert den Einsatz von 10 Spielmarken übersteigt.  
**Spielende:** Wer die meisten Spielmarken hat, gewinnt!

## **Schwarz oder Rot**

**Spieler:** 1 und Zuschauer

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

**So wird gespielt:** Dieses denkbar einfache Spiel beweist, dass nach dem Gesetz der Serie nicht der Wechsel von Schwarz und Rot vorherrscht, sondern gewisse Folgen, bei denen meist mehrmals hintereinander Schwarz oder auch Rot kommt. Die Karten werden gemischt und verdeckt hingelegt. Dann rät der Spieler „Rot“ oder „Schwarz“ und deckt das oberste Blatt auf. So geht es nun weiter.

Wahrscheinlich wird er mit einiger Übung im Schnitt mehr als 16 Karten richtig erraten. Das wäre genau die Hälfte, und jeder richtige Tipp mehr beweist seine Fähigkeiten. 17 Richtige genügen schon, 18 sind besser, 19 großartig und 20 fast eine Sensation. Bei einem Durchlauf kann ihm das Glück behilflich sein. Wenn er aber bei mehreren Durchläufen hintereinander im Schnitt mehr als 16 richtige Entscheidungen trifft, hat er das System der Serie erkannt.

**Spieltipp:** Ein regelmäßiger Wechsel von Rot und Schwarz ist nur theoretisch möglich, praktisch kommt er nicht vor. Rot auf Rot kann mit gleicher Chance folgen wie Schwarz.

Beim Zahlenlotto kennt man Fälle, bei denen manche Zahlen innerhalb eines gewissen Zeitraumes 20 Mal kommen und andere Zahlen nicht ein einziges Mal.

Beim Roulette kommt es vor, dass die 2 dreimal hintereinander kommt und mit einer Unterbrechung noch ein viertes Mal. Die 2 hätte theoretisch innerhalb von 148 Spielen nur viermal kommen dürfen (das Roulette hat 37 Felder einschließlich Zero, also  $4 \times 37 = 148$ ).

Es gibt ein „Gesetz“ des Spiels, das aussagt: „Spiele niemals gegen die Bank!“, was bedeutet, spiele nicht konträr zu dem vorangegangenen Ergebnis. Somit ist es sicherer, bei Schwarz und Rot auf gewisse Serien in einer Farbe zu tippen als ständig zu wechseln.

Dieses Spiel hat mehr Hintergrund, als man am Anfang meint. Bei Probespielen wurden niemals weniger als 14 Richtige getroffen, aber sehr häufig 20 und sogar 21 Richtige erreicht (abgesehen von extrem günstigen Ergebnissen).

## **Tausendundeins**

**Spieler:** 2

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

Kartenwerte: Ass = 11

10 = 10

König = 4

Dame = 3

Bube = 2

9 = 0

**So wird gespielt:** Von den 32 Karten werden nur 24 benötigt, und zwar die von 9 bis Ass. Es werden  $4 \times 2$  Karten auf 3 Haufen verteilt. Den dritten Haufen = 8 Karten bekommt der Geber. Der zweite Haufen ist Talon und der erste ist für den Gegenspieler.

Es wird ohne Bedienungszwang gespielt, solange der Talon nicht abgetragen ist. Die jeweils höhere Karte einer Farbe sticht die niedere. Jeder Spieler ist nun bemüht, möglichst viele Augen zu sammeln. Wer einen Stich gemacht hat, muss eine Karte vom Talon ziehen, nach ihm der Gegner. Außerdem spielt der Gewinner des Stiches die nächste Karte aus. Der Spieler, der Dame und König einer Farbe besitzt und am Ausspielen ist, darf „melden“ und muss den König oder die Dame ausspielen.

Es zählen bei Meldung: Kreuz-Paar = 100, Pik-Paar = 80, Herz-Paar = 60, Karo-Paar = 40 Punkte.

Nach der Meldung des Paares gilt die entsprechende Farbe bis zur Ansage des nächsten Paares als Trumpf. Jetzt kann man auch trumpfen statt zu bedienen. Wenn der Talon abgetragen ist, muss getrumpft werden, wenn man auf eine ausgespielte Farbkarte keinen höheren Wert legen kann.

Beispiel: Wenn Vorhand Kreuz-Dame ausspielt und Hinterhand nur Kreuz-Bube und Kreuz-9 hat, muss Hinterhand mit Trumpf stechen. Noch schlechter ist es, wenn Vorhand Kreuz-Bube ausspielt und Hinterhand Kreuz-König und Kreuz-Dame besitzt, nicht aber Ass oder 10. Nun muss Hinterhand sein Paar auseinanderreißen, um über Kreuz-Bube zu kommen. Er gewinnt dadurch zwar ein paar Augen, verliert aber die Aussicht auf 100 Punkte.

Wichtig ist es demnach, eigene Meldungen rechtzeitig auszuspielen und gegnerische zu vereiteln.

**Spielende:** Ist der letzte Stich erfolgt, zählt jeder seine erzielten Augen zusammen. Sieger ist, wer zuerst 1001 Punkte erreicht hat.

## **Herzblatt**

**Spieler:** 2 und mehr

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

Kartenwerte: Ass = 11

10 = 10

König = 4

Dame = 3

Bube = 2

9, 8 und 7 = 0

**So wird gespielt:** Herz ist immer Trumpf.

Falls nur 2 Personen spielen, werden aus dem 32er Blatt alle Neunen, Achten und Siebenen entfernt. Jeder Mitspieler erhält 10 Blatt, 2 Karten kommen in den Talon. Falls 3 Personen spielen, fallen die Achter und Siebener heraus (ausgenommen Herz-8 und Herz-7). Jeder Mitspieler erhält nun 8 Karten, 2 gehen in den Talon.

Bei 4 Mitspielern reduziert sich die Zahl der Karten je Spieler auf 6. Ansonsten gilt die Regel aus dem Spiel zu dritt.

Wertung der Karten: Ass = 11, 10 = 10, König = 4, Dame = 3, Bube = 2. Die Luschen (9, 8, 7) haben keinen Augenwert.

Vorhand beginnt und spielt aus. Es muss bedient werden. Wer nicht kann, wirft ab oder trumpft mit Herz. Falls Trumpf ausgespielt wird, müssen die übrigen Mitspieler nach Möglichkeit übertrumpfen.

**Spielende:** Der Spieler, der das Spiel an sich zieht, muss wenigstens 66 Augen machen und darf dafür den Stock (die Blinden, den Skat) an sich nehmen und gegen beliebige Handkarten austauschen. Falls nun der Spielmacher gewinnt, kassiert er den Einsatz, verliert er, muss er den doppelten Einsatz zahlen. Kommt er sogar nicht auf wenigstens 31 Augen und wird „Schneider“, muss er den dreifachen Einsatz zahlen. Wer in einer Runde den Stich macht, bestimmt die Spielfarbe der nächsten Runde.

## Letzter Stich

**Spieler:** 3 – 4

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

**So wird gespielt:** Es gibt keine Trumpffarbe, aber es muss bedient werden. Falls ein Spieler nicht bedienen kann, wirft er eine beliebige Karte ab. Derjenige, der jeweils den höchsten Kartenwert innerhalb einer Runde und in der vorgegebenen Farbe zugibt, erhält den Stich, bestimmt die nächste Farbe und spielt aus.

Die Karten haben bei diesem Spiel eine abweichende Rangwertung: Ass, 10, 9, 8, 7, König, Dame, Bube. Die „Bilder“ rangieren hier nach den Zahlenwerten.

**Spielende:** Derjenige Spieler, der den letzten Stich macht, ist Sieger.

**Spielertipp:** Falls beim Austeilen die Karten nicht aufgehen, verbleiben die restlichen im Stock, und die Übersicht und damit auch das Spiel wird erschwert. Es ist bei diesem Spiel wichtig, hohe Kartenwerte möglichst lange auf der Hand zu behalten, um so die Chancen auf den letzten Stich zu erhöhen.

### **Variante**

## Der Letzte ist der Verlierer

Dieses Spiel wird unter genau umgekehrtem Vorzeichen gespielt wie „Letzter Stich“. Wer hierbei den letzten Stich macht, ist Verlierer und nicht Sieger. Bei dieser Version werden alle Mitspieler bemüht sein, möglichst niedrige Kartenwerte (die Bilder = König, Dame, Bube) in der Hand zu behalten, um bei Spielende zu siegen.

## Die böse Pik-Dame

**Spieler:** 2

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

Kartenwerte:

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

**So wird gespielt:** Bei diesem Spiel zählen die Augen der erlangten Stiche und entscheiden über den Sieg. Jeder Spieler ist bemüht, die böse Pik-Dame nicht zu bekommen bzw. sie loszuwerden.

Es gibt keine Trumpffarbe. Jeder Mitspieler bekommt 16 Karten und Vorhand spielt eine Karte aus. Sein Gegenspieler gibt eine Karte derselben Farbe zu. Falls er nicht bedienen kann, darf er abwerfen. Derjenige, der den Stich bekommt, darf auch wieder ausspielen.

Der Mitspieler, der die Pik-Dame hat, versucht sie wieder abzugeben. Das kann gelingen, wenn der Spielpartner Pik-König oder Pik-Ass ausspielt. Hier darf dann die Pik-Dame zugegeben werden. Außerdem kann es auch gelingen, indem man alle Karten einer Farbe möglichst rasch abwirft, dann in dieser Farbe nicht mehr bedienen kann und die Pik-Dame zugeben darf.

**Spielende:** Dem Spieler, der am Schluss die Pik-Dame in Händen hat, werden 50 Augen abgezogen und er hat verloren.

**Spielertipp:** Derjenige, der die böse Pik-Dame – noch – nicht hat, sollte eine Pik-Karte in seinem Blatt behalten, die einen geringeren Wert als die Dame aufweist, sodass er zu gegebener Zeit der ausgespielten Dame zugeben kann.

## Kartenraten

**Spieler:** 2

**Material:** 1 Skatspiel (franz. Bild, 32 Blatt oder 52 Blatt), Papier und Stift

**So wird gespielt:** Jeder Mitspieler erhält die Hälfte der Karten. Ziel dieses Spiels ist es, die Karten des Gegners richtig zu erraten. Da jede Karte gleich viel zählt, kann zum Beispiel 1 Punkt pro Karte ausgemacht werden.

Jeder Spieler legt nun seine Karten verdeckt auf dem Tisch aus. Vorhand zeigt auf eine Karte des Gegners und rät die Farbe (schwarz oder rot). Hat er richtig geraten, gehört ihm diese Karte und er darf weitermachen. Jetzt ist allerdings der Wert der nächsten Karte dran (z.B. Dame, 10 oder Bube). Auch jetzt gehört ihm jede richtig geratene Karte. Falls er falsch geraten hat, ist sein Gegner an der Reihe. Dieser muss auch erst die Farbe, danach den Wert jeder Karte raten.

**Spielende:** Gewinner ist derjenige, der die meisten Karten richtig erraten konnte.

**Spielertipp:** Es empfiehlt sich, im Verlauf des Spiels die Karten neu zu ordnen, da diese zum Beweis ja mehrmals aufgedeckt werden müssen.

## Klabberjass

**Spieler:** 2

**Material:** 1 Skatspiel (franz. Bild, 32 Blatt), Papier und Stift

Kartenwerte:

**So wird gespielt:** Ziel des Spiels ist es, durch hochwertige Stiche und Meldungen möglichst schnell 500 Punkte zu bekommen.

Jeder Spieler erhält 6 Karten. Die dreizehnte Karte wird offen neben den Talon gelegt und ist der Trumpfvorschlag. Vorhand ist an der Reihe zu bieten. Er kann nun akzeptieren, der vorgeschlagenen Trumpfkarte zustimmen und ist „Trumpfmacher“. Er kann schmeißen, indem er alle Karten hinschmeißt und der Geber nun neu verteilen soll. Hier kann der Geber entweder zustimmen oder ablehnen. Falls er ablehnt, ist die vorgeschlagene Farbe Trumpf und Vorhand ist damit Trumpfmacher. Vorhand kann außerdem auch passen, dann überlässt er dem Geber das Bieten, und dieser hat auch die zuvor genannten 3 Möglichkeiten. Akzeptiert er, ist er Trumpfmacher. Schmeißt er, kann nun Vorhand seinerseits ablehnen oder zustimmen. Passt er, ist die Reihe erneut an Vorhand, der dann zum zweiten Mal eine der 3 Möglichkeiten wahrnehmen kann. Wenn Vorhand nun erneut passt, kann der Geber nun eine der 3 übrigen Farben zum Trumpf bestimmen und ist damit selbst Trumpfmacher. Er kann auch passen, und nachdem er alle Karten zusammengelegt und gemischt hat, neu verteilen.

Ist das Bieten nun mit der endgültigen Festlegung der Trumpffarbe abgeschlossen, werden an die beiden Spieler je 3 weitere neue Karten verteilt. Die restlichen Karten kommen nicht zum Einsatz. Nun darf der Spieler, der die Trumpf-7 auf der Hand hält, diese gegen die offenliegende Trumpf-Karte austauschen. Anschließend prüft jeder Spieler, ob er eine oder mehrere Sequenzen auf der Hand hält. Eine Sequenz mit 3 farbgleichen Karten gilt 50 Punkte.

Die Reihenfolge der Karten ist hierbei: Ass, König, Dame, Bube, 10, 9, 8, 7. Derjenige der beiden Spieler, der die Sequenz melden kann, die mehr einbringt, erhält die entsprechende Punktgutschrift. Hierbei gibt zuerst Vorhand bekannt, welche Sequenz er melden kann, danach ist der Geber dran. Stimmen nun die möglichen Meldungen beider Spieler punktemäßig überein, gibt Vorhand seine darin enthaltene Karte mit dem höchsten Wert bekannt. Falls nun sein Gegenspieler eine gleichwertige Karte vorzuweisen hat, gehen die Punkte für die Sequenz-Meldung an Vorhand. Nur die Meldung einer Sequenz aus Trumpfkarten ist einer gleichwertigen Sequenz in einer anderen Farbe überlegen.

Falls ein Spieler weitere Sequenzen auf der Hand hält, kann er diese auch melden und vorzeigen und sich dann die dazugehörigen Punkte

gutschreiben. Vorhand spielt sodann eine beliebige Karte aus. Der Gegenspieler muss Farbe bekennen und stechen oder trumpfen. Falls er keine passende Farbe besitzt, darf er abwerfen. Derjenige, der den Stich bekommt, spielt zum nächsten aus. Dem Spieler, der den letzten Stich bekommt, werden 10 Pluspunkte angerechnet. Außerdem kann der Spieler, der Trumpf-Dame und Trumpf-König auf der Hand hält, das Paar – beim Ausspielen der zweiten Karte – melden und bekommt dafür 20 Punkte gutgeschrieben.

Sind alle Karten verbraucht, ist die Runde zu Ende und jeder addiert seine gesammelten Punkte. Diese Endsumme gilt für jeden Spieler als Ergebnis, wenn der Trumpfmacher mehr Punkte gesammelt hat als sein Gegner. Falls beide die gleiche Punktzahl erreicht haben, erhält der Trumpfmacher keinen Punkt und nur sein Gegenspieler darf die für sich errechnete Punktzahl werten. Konnte der Trumpfmacher indessen weniger Punkte sammeln als sein Gegner, bekommt dieser seine Punktzahl zusammen mit der des Trumpfmachers gutgeschrieben.

**Spielende:** Sieger ist, wer als Erster 500 Punkte erreicht. Wenn beide Spieler in derselben Runde mehr als 500 Punkte erreichen, gewinnt derjenige, der die höhere Endsumme vorweisen kann.

## **Rote Neun**

**Spieler:** 2

**Material:** 1 Skatenspiel (franz. Bild, 32 Blatt), Papier und Stift

**So wird gespielt:** Jeder Mitspieler bekommt 6 Karten, die dreizehnte Karte wird offen ausgelegt. Die restlichen 19 Karten verbleiben im Talon. Vorhand fängt an und legt an die offene Karte eine Karte aus seinem Blatt, die entweder den gleichen Wert oder die gleiche Farbe hat. Falls er über mehrere passende Karten verfügt, kann er diese alle der Reihe nach anlegen. Am Schluss nimmt er eine neue Karte aus dem Talon. Dann ist der Geber dran und nimmt abschließend auch eine Karte aus dem Talon. Falls jemand nicht ausspielen kann, wird nur eine Karte aus dem Talon genommen. Ist der Talon aufgebraucht, wird die oberste Karte der ausgelegten Serie allein offen liegengelassen und die anderen Karten werden in der bestehenden Reihenfolge als Talon umgedreht.

Die „Roten Neunen“, also die Herz- und Karo-9, sind von besonderer Bedeutung. Mit diesen beiden Karten kann der Spielverlauf gestoppt und in eine neue Richtung gelenkt werden. Derjenige Spieler, der eine der beiden Neunen hat, kann nämlich Farbe bzw. Wert festlegen, mit denen weitergespielt werden muss. Wenn sein Blatt nur noch aus Karten einer bestimmten Farbe oder des gleichen Wertes besteht, hat er gewonnen.

**Spielende:** Sieger dieses Spieles ist, wer zuerst alle seine Karten losgeworden ist.

## **Farbe oder Wert – ein echtes Glücksspiel!**

**Spieler:** 2

**Material:** 1 Skatenspiel (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.

## **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.

## **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 Zählinheit 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 Zählinheit bezahlen. Wenn ein Spieler mehr Augen als der Bankhalter auf der Hand hat, erhält er vom Bankhalter eine Zählinheit. 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.

## 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.

## Bettelman

**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 „Bettelman“ und hat verloren.

## 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 Zählinheit. 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 verzwick 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 Zählinheit 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.

## Bluff

**Spieler:** 2

**Material:** 13 Karten einer Farbe von Ass bis König, 3 Spielmarken pro Spieler (z.B. Centstücke, Streichhölzer, Chips)

**So wird gespielt:** Jeder Spieler erhält 6 Karten. Die 7. Karte beim Geben wird verdeckt in die Tischmitte gelegt. Die Aufgabe der Spieler ist es nun, den Wert der mittleren Karte zu bestimmen. Da dies auf Grund der eigenen Karten nicht sicher möglich ist, fragt der 1. Spieler den Geber nach einer

Karte in dessen Hand. Dieser muss wahrheitsgemäß antworten und die nachgefragte Karte offen vor sich hinlegen, sofern er sie hat. Fragt der Spieler nach einer Karte, die der Geber nicht hat, wechselt das Fragerecht auf den Geber. Und genau hier beginnt der Bluff: Denn in einem solchen Fall könnte der Geber davon ausgehen, dass der nachgefragte Wert dem der Tischkarte entspricht. Wäre da nicht die Möglichkeit, den Gegenspieler aufs Glatteis zu führen, indem man eine Karte aus der eigenen Hand nennt! Den Wert der Mittelkarte darf nur abschätzen, wer auch am Spiel ist.

**Spielende:** Wer richtig schätzt, hat eine Spielmarke gewonnen, anderenfalls muss er eins abgeben. Sieger ist, wer zuerst alle sechs Spielmarken hat.

## **Karten schieben**

**Spieler:** 1

**Material:** 13 Karten einer Farbe (von Ass bis König)

**So wird gespielt:** Die 13 Karten werden verdeckt auf dem Tisch gemischt und dann zu zwei Reihen geordnet. In die obere Reihe werden 7 und in die untere Reihe 6 Karten geschoben. Der Platz unter der 7. Karte der oberen Reihe bleibt am Anfang frei.

**Spielende:** Die Aufgabe besteht nun darin, die mittlerweile aufgedeckten Karten ihrer wertmäßigen Folge entsprechend von Ass bis König zu sortieren. Dazu dürfen die Karten nur innerhalb der 2 Reihen über den jeweils frei gewordenen Platz geschoben werden.

## **Eins bis fünf**

**Spieler:** 3 – 5

**Material:** 1 Skatenspiel (franz. Bild, 32 Blatt), Papier und Stift

**So wird gespielt:** Ziel ist es, möglichst schnell seine Karten abzulegen.

Bei diesem Kartenspiel dürfen immer nur ranghöhere Karten auf rangniedere gelegt werden. Die Rangfolge ist von unten nach oben = 7, 8, 9, 10, Bube, Dame, König, Ass.

Die Karten werden gleichmäßig an die Spieler verteilt. Eventuell überzählige Karten werden offen zur Seite gelegt. Sie kommen ins Spiel, sobald sie sich in eine Reihe fügen. Vorhand beginnt, indem sie eine beliebige Karte auflegt. Der nächstfolgende Spieler, der eine höhere Karte von der gleichen Farbe hat, darf diese darüberlegen. Dabei werden die abgelegten Karten laut gezählt. Liegen 5 Karten übereinander, wird der Packen umgedreht und zur Seite gelegt. Eine begonnene Farbreihe muss so lange fortgeführt werden, bis keine höhere Karte aufgelegt werden kann. In der ersten Spielphase endet daher eine solche Farbreihe stets mit einem As. Wer die höchstmögliche, noch ausspielbare Karte einer Farbreihe gelegt hat, darf sofort eine neue Reihe wiederum mit einer beliebigen Karte beginnen. Zählt der augenblickliche Packen dabei noch keine 5 Karten, wird er mit der neuen Karte fortgeführt.

**Spielende:** Wer am Schluss als Einziger noch Karten in der Hand hält, hat die Runde verloren. Für jede Karte, die er noch besitzt, erhält er 1 Minuspunkt. Erreicht ein Spieler 15 Minuspunkte, wird das Spiel beendet. Gewinner ist der Spieler mit der niedrigsten Punktzahl.

## **Das Mörderspiel**

**Spieler:** 3 und mehr

**Material:** für jeden Spieler 2 Spielkarten, davon insgesamt nur ein Bube

**So wird gespielt:** Für jeden Spieler werden aus einem Kartenspiel 2 Karten abgezogen. Wer beim Austeilen den Buben erhält, spielt den Mörder. Der Mörder ermordet seine Mitspieler durch Anblinzeln. Wer angeblinzelt wurde, sinkt in sich zusammen. Nun versuchen die Überlebenden, den Mörder dingfest zu machen. Dies funktioniert so: Jemand äußert, dass er einen Verdacht hat, und sucht sich, um die entsprechende Person bezichtigen zu können, einen Mitspieler, der den gleichen Verdacht teilt. Darauf legen beide Spieler eine ihrer Karten offen in die Tischmitte und deuten auf den vermeintlichen Mörder. Zur Überprüfung ihres Verdachts dürfen sie nun eine der beiden Karten dieses Spielers umdrehen. Bestätigt sich ihr Verdacht nicht, bleiben ihre Karten zur Strafe für die falsche Anschuldigung in der Tischmitte liegen. Darum Vorsicht! Wer keine Karte mehr hat, kann auch keinen mehr verdächtigen. Wird ein Verdacht geäußert, muss der Mörder so lange eine Mordpause einlegen, bis sich entweder der Verdacht als falsch erweist oder der Spieler niemanden fand, der seinen Verdacht teilt. Auch der Mörder kann, zumindest einmal, einen Verdacht äußern.

**Spielende:** Ist der Mörder entdeckt, werden die Karten gemischt und zu einer neuen Runde ausgegeben.

## **Die Elf – eine Patience**

**Spieler:** 1

**Material:** 1 Kartenspiel mit 52 Blatt

**So wird gespielt:** Von den gemischten Karten werden 9 Karten vom Packen genommen und in 3 Reihen offen ausgelegt. Bei dem ausgelegten Tableau sollte auf solche Karten geachtet werden, deren Zählwert (ein Ass zählt 1 Auge) mit einer anderen ausgelegten Karte zusammen 11 ergibt. Diese Pärchen dürfen aus dem Tableau genommen und zur Seite gelegt werden. Ihr Platz wird durch neue Karten vom Talon ergänzt. Bildkarten können erst dann aus dem Tableau genommen werden, wenn es sich dabei um die Folge Bube, Dame, König handelt – wobei diese Sequenz nicht farbgleich sein muss.

**Spielende:** Die Patience ist aufgegangen, wenn nach dieser Regel alle Karten zur Seite gelegt werden konnten. Ist die Patience gesperrt, darf die oberste Karte des Talons aufgedeckt und verwendet werden, sofern sie mit einer Karte des Tableaus 11 ergibt oder eine Sequenz komplettiert. Andernfalls ist die Patience nicht aufgegangen.

**Spielertipp:** Diese Patience wird jedem Freude machen, der es gern sieht, wenn eine Patience aufgeht, denn das passiert bei der Elf recht häufig.

## **Kartenlotto**

**Spieler:** 3 und mehr

**Material:** 1 Romméspiel

**So wird gespielt:** Das Romméspiel wird gut gemischt und die Karten werden in 8 Reihen zu 13 Karten mit dem Rücken nach oben auf den Tisch ausgelegt. Sodann beginnt das Kartenlotto, indem der jüngste Spieler 2 beliebige Karten umdreht, sodass alle sie erkennen können, um sie darauf wieder mit dem Rücken nach oben zu kehren. Der nächste und alle folgenden Spieler verfahren auf die gleiche Weise. Dreht hingegen ein Spieler 2 gleiche Karten um, darf er das Paar an sich nehmen und zudem einen weiteren Spielzug machen.

**Spielende:** Nachdem das letzte Paar vom Tisch ist, zählt jeder seine Karten. Gewinner ist der Spieler mit den meisten Paaren.

## **Kartenschnipseljagd**

**Spieler:** 3 und mehr

**Material:** 1 altes Kartenspiel

**So wird gespielt:** Die Karten eines alten Kartenspiels werden diagonal in 2 Hälften geschnitten. Die erste Hälfte wird im Zimmer versteckt, die andere unter den Spielern aufgeteilt. Ein jeder sucht darauf nach den seinen Kartenstücken zugehörigen Hälften.

**Spielende:** Wer als Erster alle passenden Kartenschnipsel gefunden hat, gewinnt.

## **Spoil five**

**Spieler:** 2 und mehr

**Material:** 1 Kartenspiel mit 52 Blatt

Kartenwerte: Rangordnung der roten Farben mit Ausnahme des Herz-Ass = König, Dame, Bube, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, Ass

Rangordnung der schwarzen Farben = König, Dame, Bube, Ass, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10

Fester Trumpf = Herz-Ass

Rangordnung der Trümpfe = 5, Bube, Herz-Ass, Ass der Trumpffarbe, König, Dame, dann entsprechend der Farbrangordnung

**So wird gespielt:** Der Geber teilt jedem Spieler 5 Karten zu. Danach deckt er die oberste Karte des Talons auf. Sie bestimmt die Trumpffarbe. Hält ein Spieler das Trumpf-Ass, so darf er mit dem Ruf „Trumpf-Ass!“ die aufgedeckte Karte gegen eine beliebige Karte aus seiner Hand tauschen, die er versteckt ablegt. Deckt der Geber das Trumpf-Ass auf, so darf er es selbst eintauschen. Vorhand zieht zum 1. Stich an.

Es besteht nur Trumpfzugabebzwang. Das bedeutet, eine vorgespelte Farbe muss nicht bedient werden. Bedient man die vorgespelte Farbe nicht, obwohl man die Farbe hält, muss man mit Trumpf stechen. Wer eine Farbe nicht bedienen kann, sie aber auch nicht stechen will, darf eine Karte anderer Farbe abwerfen. Vorgespelte Trümpfe müssen jedoch bedient werden. Hiervon ausgenommen sind jedoch die 3 höchsten Trümpfe, 5, Bube und Herz-Ass. Sie darf man verleugnen, solange die zum Stich ausgespielte Trumpfkarte von niedrigerem Rang ist. In diesem Fall darf man, sofern man keine niedrigeren Trümpfe hat, eine beliebige Karte abwerfen.

**Spielende:** Hat ein Spieler seinen 3. Stich erobert, hat er das Spiel gewonnen und darf es sofort abbrechen. Spielt er jedoch weiter, so sagt er quasi „Durchmarsch“ an und muss alle 5 Stiche gewinnen. Schafft er dies nicht, so nützen ihm auch die gemachten 3 Stiche nichts mehr.

Für ein mit 3 Stichen gewonnenes Spiel erhält der Sieger so viele Punkte, wie er Mitspieler besiegt hat. Beim Durchmarsch verdoppeln sich die Punkte. Beim verlorenen Durchmarsch gibt es ebenso wenig Punkte wie bei einem Spiel, in dem keiner 3 Stiche gewann.

## **Letzter**

**Spieler:** 1 und Zuschauer

**Material:** 1 Skatspiel (franz. Bild, 32 Blatt; bei 3 Spielern wird ohne die 7 und 8 gespielt), Papier und Stift

**So wird gespielt:** Spielziel ist es, den letzten Stich nicht zu machen oder aber alle Stiche.

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.

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.

**Spielende:** Die ersten 7 Stiche sind für das Spielergebnis 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 verloren.

## **Zimmerplatteln**

**Spieler:** 1 und mehr

**Material:** 1 altes Kartenspiel, 1 Papierkorb

**So wird gespielt:** 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.

**Spielende:** wer die meisten „Körbe“ erzielt, hat gewonnen.

## **Stress**

**Spieler:** 2

**Material:** 2 x 52 franz. Blatt

**So wird gespielt:** Spielziel ist es, als Erster seine Karten loswerden.

Jeder Spieler erhält 1 komplettes Kartenspiel, das er gut durchmischt. Sodann legt er 4 Karten in einer Reihe offen vor sich hin. Eine Karte legt er verdeckt in die Mitte zwischen beide Reihen, neben die entsprechende Karte seines Mitspielers.

Auf ein gemeinsames Kommando hin wird das Spiel gestartet. Dazu werden die beiden mittleren Karten aufgedeckt und jeder Spieler hat nun die Aufgabe, aus seiner Vierer-Reihe passende Karten auf die Karten in der Mitte zu legen. Dabei geht es nicht Zug um Zug, sondern nach dem Motto „Wer zuerst kommt, mahlt zuerst“. Passend ist dabei jede Karte, die im Wert um eine Stufe höher oder niedriger als die gerade aufliegende Mittelkarte ist. Die Vierer-Reihe davor wird durch Karten vom Talon regelmäßig ergänzt.

Liegen im Verlauf des Spiels gerade mal 2 gleichwertige Karten auf den mittleren Packen, so darf man „Stress!“ rufen. Hierauf muss der Gegenspieler beide Stöße aus der Mitte seinem Talon heimischen. Staut das Ablegen auf die mittleren Stöße, weil keiner aus seiner Vierer-Reihe eine Karte abspielen kann, so ziehen beide Spieler gleichzeitig eine Karte von ihrem Packen, um sie auf den mittleren Stoß zu legen. Hat ein Spieler in einem solchen Fall keinen Talon mehr, zieht der andere 2 Karten von seinem Packen. Liegen in der Vierer-Reihe 3 gleichwertige Karten, darf man eine in seinen Packen zurückstecken.

**Spielertipp:** Stress darf nur mit einer Hand gespielt werden, die andere muss den eigenen Talon bis zur letzten Karte festhalten.

## **Neunundzwanzig**

**Spieler:** 3 und mehr

**Material:** 1 Kartenspiel mit 52 Blatt

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

**So wird gespielt:** Spielziel ist es, durch Erreichen von 29 Augen den Stich zu gewinnen.

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. Als bald wird sich die Augensumme der 29 nähern und die Spannung steigen. Denn über die 29 hinaus dürfen keine Karten dazugelegt werden, während der Spieler, der mit seiner Karte 29 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 29 hinaus käme, 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.

**Spielende:** Wer nach dem letzten Stich die meisten Karten besitzt, hat das Spiel gewonnen.

## **Trödeldödel**

**Spieler:** 2 und mehr

**Material:** 1 Kartenspiel mit 52 Blatt

**So wird gespielt:** Trödeldödel ist eigentlich eine Gruppenpatience. Alle Karten werden ausgeteilt. Jeder Spieler sammelt die Karten zu einem Packen, den er verdeckt vor sich legt.

Der Spieler links neben dem Geber beginnt, indem er die oberste Karte von seinem Packen zieht. Ist es ein Ass, darf er es in der Tischmitte auslegen. Ansonsten legt er die Karte offen neben seinen Packen zu seinem Ablage-Talon.

An ein ausgelegtes As darf man, sobald man an der Reihe ist, farbgleich in fallenden Werten anlegen; so folgt beispielsweise auf ein Kreuz-Ass der Kreuz-König, darauf die Kreuz-Dame, darauf der Kreuz-Bube und so fort bis hinab zur Kreuz-2. Anlegen darf man jedoch immer nur die oberste Karte des verdeckten oder des Ablage-Talons. Passt dann die nächste jeweils aufliegende Karte des einen oder anderen Talons gleichfalls an eine ausgelegte Reihe, darf sie ebenfalls gespielt werden.

Erst wenn ein Spieler auf diese Weise nicht weiter anlegen kann, legt er die zuletzt gezogene oberste Karte des verdeckten Talons offen auf seinen Ablagepacken, und der nächste Spieler kommt an die Reihe.

Hat ein Spieler seinen verdeckten Talon verbraucht, dreht er seinen Ablage-Talon um und macht ihn so zum verdeckten Talon.

**Spielende:** Zum „Trödeldödel“ wird schließlich jener Spieler ernannt, der als Letzter noch Karten vor sich liegen hat.

## **Kartentricks**

### **Wie heißt die Karte?**

**Spieler:** 1 und Zuschauer

**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.

**Spielertipp:** 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:** 1 und Zuschauer

**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:** 2 und Zuschauer

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

So wird vorgeführt: Dieses Kunststück funktioniert nur mit einem eingeweihten Assistenten.

Sie bitten Ihre Zuschauer, das Skatspiel 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 Ohrfläppchen), sodass Sie ganz souverän die richtige Karte bestimmen können.

### **Unter einer Decke**

**Spieler:** 2 und Zuschauer

**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.

### **Das Dreikönigstreffen**

**Spieler:** 1 und Zuschauer

**Material:** 1 Skatspiel (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.

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

### **Karten-Magie**

**Spieler:** 1 und Zuschauer

**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.

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

## Hexen mit Karten

**Spieler:** 1 und Zuschauer

**Material:** 1 Skatspiel (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.

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

## Pärchen raten

**Spieler:** 1 und Zuschauer

**Material:** 1 Skatspiel (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.

## Wenn zwei dasselbe tun

**Spieler:** 1 und Zuschauer

**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.

**Spielertipp:** 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.

## In fremder Umgebung

**Spieler:** 1 und Zuschauer

**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 Ass.

## **Die bösen Buben**

**Spieler:** 1 und Zuschauer

**Material:** 1 Skatenspiel (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 Schmierestehler Alarm. Die 3 Buben rennen auf die Straße. Sie legen die drei obersten Karten offen neben den Schmierestehler:

Alle 4 Buben sind wieder beieinander.

## **Die magischen Ass**

**Spieler:** 1 und Zuschauer

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

So wird vorgeführt: Vor dem Kunststück bereiten Sie das Blatt vor: Suchen Sie die 4 Ass heraus, legen Sie sie auf das Kartenpaket und geben auf die Ass 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 Ass 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 Ass auf den 4 Päckchen liegen.

Sie murmeln einen Zauberspruch und drehen die obersten Karten der 4 Päckchen um – da liegen die Ass.

**Spieltipp:** 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 Ass schön verteilt sind. Sie müssen sich allerdings etwas konzentrieren, damit Sie wissen, wo sich jeweils die Ass befinden. Am besten üben Sie das Kartenkunststück vorher einige Male.

## **Welche Karte fehlt?**

**Spieler:** 1 und Zuschauer

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

So wird vorgeführt: Bei diesem Trick sehen Sie ein Skatenspiel 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:

$$9+7= 6 \text{ (statt 16)}$$

$$6+4= 0 \text{ (statt 10)}$$

$$0+2= 2$$

$$2+1= 3$$

$$3+0= 3$$

$$3+7= 0 \text{ (statt 10)}$$

$$0+3= 3 \text{ usw.}$$

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:  $8+4=12$  (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.

## **Die geheimnisvolle Sieben**

**Spieler:** 1 und Zuschauer

**Material:** 1 Skatenspiel (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.

## **Ich erkenne die Karte!**

**Spieler:** 1 und Zuschauer

**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 ...

## **Der Trick mit dem Klebstoff**

**Spieler:** 1 und Zuschauer

**Material:** 1 Skatspiel (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.

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

## **Der Karten-Salto**

**Spieler:** 1 und Zuschauer

**Material:** 1 Skatspiel (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:** 1 und Zuschauer

**Material:** 1 Skatspiel (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 Skatspiel, 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 Zauberworte 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:** 1 und Zuschauer

**Material:** 1 Skatspiel (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:** 1 und Zuschauer

**Material:** 1 Skatspiel (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.

## **Die Karte an der richtigen Stelle**

**Spieler:** 1 und Zuschauer

**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:** 1 und Zuschauer

**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.

## **Der geheimnisvolle Wind**

**Spieler:** 1 und Zuschauer

**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 gehoben. Das Geldstück ist freigelegt.

## **Das Geldstück ins Glas!**

**Spieler:** 1 und Zuschauer

**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!

## **Schreibspiele**

### **Stadt, Land, Fluss**

**Spieler:** 2 und mehr

**Material:** Papier und Stift für jeden Spieler

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

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

Ein Beispiel: Wurde der Buchstabe „D“ genannt, so könnte man folgende Begriffe finden: Dresden, Dänemark, Donau, Dolomiten, Dotterblume, Dorsch, Dachdecker, Dampfnudeln, Dietmar. Der Spieler, der als Erster für jede Spalte einen Begriff gefunden hat, ruft: „Halt!“ Jetzt darf keiner mehr schreiben. Nun werden die Wörter verglichen, indem jeder Spieler Spalte für Spalte sein Wort vorliest.

Für alle Begriffe, die von zwei oder mehr Spielern gefunden wurden, bekommt man 5 Punkte.

Für ein Wort, das man ganz individuell gefunden hat, gibt es 10 Punkte.

Und wenn man für eine Rubrik ganz allein ein Wort hat, während keiner der anderen Spieler hier einen Begriff gefunden hat, gibt es 20 Punkte.

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

### **Gefüllte Kalbsbrust**

**Spieler:** 2 und mehr

**Material:** Papier und Stift für jeden Spieler

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

T	L
A	E
D	D
E	A
L	T

Wenn jeder das Wort in dieser Weise aufgeschrieben hat, muss er die „Kalbsbrust“ füllen. Er muss jetzt Zeile für Zeile mit dem linken Buchstaben beginnend ein Hauptwort finden, das wiederum mit dem rechten Buchstaben endet. Gesucht wären in unserem Beispiel fünf Hauptwörter oder Vornamen, z.B. TEIL, ANTENNE, DREIRAD, EVA, LAUT.

Es spielt keine Rolle, ob ein „eingefülltes“ Wort lang oder kurz ist, wichtig ist nur, dass es mit dem richtigen Buchstaben beginnt und endet.

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

Die Wörter werden verglichen, indem jeder Spieler Zeile für Zeile sein jeweiliges Wort vorliest.

Für alle Wörter, die von zwei oder mehr Spielern gefunden wurden, bekommt man 5 Punkte.

Für ein Wort, das man ganz individuell gefunden hat, gibt es 10 Punkte.

Und wenn man für eine Zeile ganz allein ein Wort hat, während keiner der anderen Spieler hier eines gefunden hat, gibt es 20 Punkte.

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

## Wörter finden

**Spieler:** 2 und mehr

**Material:** Papier und Stift für jeden Spieler

**So wird gespielt:** Jeder Spieler bekommt ein Blatt und einen Stift. Dann sagt ein Spieler ein Wort, das mindestens 10 Buchstaben haben sollte, z.B. ENKELKINDER. Ein Spieler nimmt dann die Zeit, denn in den nächsten 3 (oder 4,5) Minuten müssen alle Spieler aus den Buchstaben des Grundwortes neue Wörter bilden – je mehr, desto besser.

Es dürfen alle Wortarten verwendet werden, jedoch keine geografischen Bezeichnungen, Abkürzungen, Namen, Eigennamen oder Fremdwörter.

Die neu gebildeten Wörter können jederzeit kürzer als das Grundwort sein, jedoch darf kein Buchstabe in einem neuen Wort häufiger vorkommen als im Grundwort selbst. Welche neuen Wörter könnte man aus unserem Beispielwort bilden? EKEL, ER, KLEID, KINN, RINDE, EI, LEID, LIED, DER usw.

Hier kommt es auf Schnelligkeit an, denn je mehr Wörter ein Spieler findet, desto besser.

Wenn die Zeit um ist, wird ausgewertet. Ein Spieler liest der Reihe nach seine neuen Wörter vor. Alle anderen überprüfen, ob sie das eine oder andere Wort auch gefunden haben.

Wenn das der Fall ist, gibt es für jedes dieser Wörter 5 Punkte. Außerdem werden vorgelesene und dabei erkannte Wörter durchgestrichen. Hat ein Spieler ein Wort gefunden, das sonst keiner hat, bekommt er dafür 10 Punkte.

Wenn der erste Spieler mit dem Vorlesen fertig ist, liest der nächste Spieler die noch nicht durchgestrichenen Wörter vor, und die anderen Spieler verfahren wie oben beschrieben. So geht das reihum, bis alle Wörter aller Spieler einen Punktwert bekommen haben.

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

## Lange Rede – kurzer Sinn!

**Spieler:** 2 und mehr

**Material:** Papier und Stift für jeden Spieler

**So wird gespielt:** Das Wesentliche eines Sprichwortes besteht darin, dass ein komplizierter Sachverhalt in kurze Worte gepackt wird, sodass man sofort weiß, was gemeint ist. Bei diesem Spiel ist es exakt umgekehrt. Jeder Spieler überlegt sich zunächst ein bekanntes Sprichwort, sagt es jedoch nicht laut. Dann versucht jeder Spieler, sein Sprichwort so umständlich wie möglich auszudrücken: Der ursprünglich knappe Sachverhalt soll wortreich dargestellt werden.

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

Ursprünglich hieß das: „Wer anderen eine Grube gräbt, fällt selbst hinein.“

Wenn jeder Spieler sein Sprichwort umschrieben hat, werden die neuen Formulierungen der Reihe nach laut vorgelesen.

**Spielende:** Wer das jeweilige Sprichwort als erster errät, erhält einen Punkt. Wer nach einer vorher vereinbarten Anzahl von Spielrunden die meisten Punkte hat, hat das Spiel gewonnen.

## Schiffe versenken

**Spieler:** 2

**Material:** kariertes Papier und 2 Stifte

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

Das erste Quadrat jedes Spielers ist sein „Flottenquadrat“. Deshalb zeichnet jeder der beiden Spieler in dieses Quadrat seine Flotte ein. Sie besteht aus

- 1 „Schlachtschiff“ (4 Kästchen lang)
- 2 Kreuzern (je 3 Kästchen lang)
- 3 Torpedobooten (je 2 Kästchen lang) und
- 4 U-Booten (je 1 Kästchen)

Insgesamt kommen also ins „Flottenquadrat“ 10 Schiffe. Die einzelnen Schiffe dürfen sich selbst nicht berühren, es muss mindestens 1 Kästchen Abstand zwischen ihnen sein. Ein Schiff darf jedoch an den Quadratrand anstoßen. Wo ein Spieler seine Schiffe einzeichnet, weiß nur er allein, der Gegenspieler darf das auf keinen Fall sehen. Die Abbildung zeigt die Spielvorbereitung für einen Spieler, wobei die Anordnung der Schiffe willkürlich gewählt ist.

Nun beginnt das Spiel. Der erste Spieler nennt seinem Gegenspieler ein beliebiges Kästchen, indem er dessen zwei Koordinaten angibt, z.B. 1–C oder 5–F usw.

Der Gegner prüft dann sofort in seinem „Flottenquadrat“, wohin dieser „Schuss“ gegangen ist. Wurde ein Schiff getroffen, muss er sagen: „Getroffen!“

Ging der Schuss auf ein leeres Kästchen, sagt er: „Wasser.“ Werden von einem Schiff alle Kästchen getroffen, muss der Spieler beim letzten Treffer sagen: „Versenkt!“

Je nach Antwort des Gegners macht sich der Spieler auf seinem zweiten Quadrat Notizen. Bei einem „Wasserschuss“ wird in das betreffende Kästchen ein Kreuzchen gemacht und der Gegenspieler ist an der Reihe. Bei einem Treffer dagegen wird das entsprechende Kästchen ausgemalt, und der Spieler darf erneut ein Kästchen benennen.

**Spielende:** Gewonnen hat, wer alle Schiffe seines Gegners versenkt hat.

## Die unmöglichen Wesen

**Spieler:** 2 und mehr

**Material:** Für jeden Spieler Papier und Stift

**So wird gespielt:** Bei diesem Spiel geht es um den Spaß. Jeder Spieler bekommt ein Blatt Papier und faltet dieses der Länge nach so, dass vier gleiche Abschnitte entstehen. In das oberste Viertel zeichnet er den Kopf eines Lebewesens – egal ob Mensch oder Tier. Den Halsansatz zeichnet er

über die Faltnlinie hinweg. Dann faltet jeder Spieler das erste Viertel nach hinten, damit der nächste Spieler nicht sieht, was sein Vorgänger gemalt hat, und gibt sein Blatt nach links weiter.

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

**Spielende:** Wenn jeder fertig ist, werden die „Kunstwerke“ aufgefalt und präsentiert.

## **Onkel Otto sitzt fett im Bett**

**Spieler:** 3 und mehr

**Material:** Papier und Stift für jeden Spieler

**So wird gespielt:** Jeder Spieler faltet sein Blatt Papier der Länge nach so, dass vier Spalten entstehen. Das Blatt wird dann wieder aufgefalt und quer genommen. Über die erste Spalte schreibt jeder Spieler WER?, über die zweite Spalte WAS TUT ER/SIE?, über die dritte Spalte AUF WELCHE WEISE? und über die vierte Spalte WO?

Damit ist bereits geklärt, was in jede der vier Spalten eingetragen werden muss. Nun geht das Spiel los. Zuerst trägt jeder Spieler in die erste Rubrik eine Person ein, am besten eine bekannte, z.B. ONKEL OTTO. Die Spalte wird dann nach hinten gefaltet, und das Blatt wird zum linken Nachbarn weitergegeben.

Dann schreibt jeder Spieler in die zweite Spalte eine Tätigkeit, z.B. SITZT. Wieder wird die Spalte nach hinten umgebogen und das Blatt wandert zum Nachbarn.

Jetzt muss ein Eigenschaftswort bzw. eine Bezeichnung, wie jemand etwas tut, eingetragen werden, z.B. FETT. Zum dritten Mal wird um gefaltet und weitergegeben.

Schließlich trägt jeder Spieler in die letzte Spalte eine Ortsangabe ein, z.B. IM BETT.

**Spielende:** Nun werden die Blätter wieder aufgefalt, und jeder Spieler liest langsam seinen Unsinn-Satz vor.

## **Blind zeichnen**

**Spieler:** 2 und mehr

**Material:** Papier und Stift für jeden Spieler, 1 Tuch

**So wird gespielt:** Reihum bekommt jeder Spieler die Augen mit einem Tuch verbunden. Dann bestimmt die Runde, was der „blinde“ Spieler zeichnen muss – einen Gegenstand, ein Tier, eine Pflanze o.ä.

## **Sich selbst erraten**

**Spieler:** 3 und mehr

**Material:** Papier, dicker Stift, 1 Stirnband

**So wird gespielt:** Zuerst wird ein Spieler der Runde bestimmt, der das Zimmer verlassen muss. Die anderen Spieler überlegen sich dann eine bekannte Märchenfigur, einen berühmten Schauspieler, ein Fabeltier usw., z.B. „Schneewittchen“. Dieser Begriff wird auf ein Stück Papier mit dickem Stift geschrieben.

Dann wird der Spieler hereingebeten. Mit Hilfe des Stirnbandes wird der Zettel mit dem Begriff an seiner Stirn befestigt. Er selbst kann den Begriff nicht lesen, alle anderen Spieler schon.

Nun versucht der Spieler mit dem Begriff an der Stirn durch geschicktes Fragen herauszubekommen, „wer oder was er ist“. Er darf eine Frage nach der anderen stellen. Die Fragen müssen so formuliert sein, dass sie mit Ja oder Nein beantwortet werden können. Er fragt z.B. „Bin ich ein Lebewesen?“ oder „Habe ich zwei Beine?“ oder „Bin ich ein Tier?“ oder „Bin ich weiblich?“

Jede Frage wird von der Runde mit Ja oder Nein beantwortet. Wenn der Spieler glaubt, dass er das Rätsel gelöst hat, darf er direkt fragen, z.B. „Bin ich das Schneewittchen?“

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

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

## **Stopp!**

**Spieler:** 4 und mehr

**Material:** Einigen kleine Zettel, Bleistift, Armbanduhr

**So wird gespielt:** Zuerst werden aus den Spielern zwei Mannschaften gebildet. Dann erhält jede Mannschaft einige Zettel. Auf jeden Zettel wird oben 1 Begriff notiert, den es zu erraten gilt. Dieser Begriff wird unterstrichen. Darunter werden 5 verbotene Wörter notiert, die man bei der Umschreibung des Begriffes gut gebrauchen könnte, jedoch keinesfalls verwenden darf.

Hier ein Beispiel: Der Begriff, den es zu erraten gilt: WOLKENKRATZER

Die 5 verbotenen Wörter: HOCHHAUS, NEW YORK, HIMMEL, KING KONG, MANHATTAN o.ä.

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

Sobald man mit dem Schreiben der Zettel fertig ist, beginnt das Spiel. Ein Spieler der ersten Mannschaft tritt nach vorn und bekommt von der Gegenmannschaft einen Zettel überreicht. Ein Spieler der Gegenmannschaft schaut auf die Uhr und sagt: „Los!“

Nun versucht der Spieler seiner Mannschaft den unterstrichenen Begriff so gut zu umschreiben, dass er von den Spielern erraten wird. D.h. während der Spieler sich mit der Umschreibung abmüht, rufen die Spieler seiner Mannschaft ständig mögliche Begriffe in den Raum, in der Hoffnung, den richtigen Begriff zu treffen. Die Gegenmannschaft rät nicht mit, sie nimmt die Zeit (30 Sekunden), und ein Spieler stellt sich hinter den „Umschreiber“ und achtet darauf, dass dieser weder das gesuchte Wort, noch Teile daraus, noch eines der verbotenen Wörter verwendet. Sollte dies dennoch der Fall sein, darf er sofort „Stopp!“ rufen, und das Umschreiben ist beendet. Die Mannschaft bekommt keinen Punkt.

Wenn die Mannschaft jedoch innerhalb des Zeitlimits den Begriff errät, bekommt sie einen Punkt. In beiden Fällen ist die Gegenmannschaft an der Reihe.

**Spielende:** Im Wechsel wird so lange gespielt und geraten, bis jede Mannschaft gleich oft mit der Umschreibung eines Begriffes dran war. Wer dann die meisten Punkte hat, hat gewonnen.

## **Ich sehe was, was du nicht siehst**

**Spieler:** 2 und mehr

**Material:** keins

**So wird gespielt:** „Ich sehe was, was du nicht siehst“ kann überall gespielt werden. Ein Spieler der Runde sucht sich – ohne dass die anderen das mitkriegen – irgendeinen Gegenstand innerhalb des Raumes oder außerhalb des Autos. Wenn er sich für einen Gegenstand entschieden hat, beginnt er, diesen Gegenstand mit folgenden Worten zu beschreiben: „Ich sehe was, was du nicht siehst, ...und das ist blau.“

Jetzt darf jeder andere Spieler einen Gegenstand nennen, der damit gemeint sein könnte. Wird die gesuchte Sache nicht erraten, fährt der Spieler mit seiner Beschreibung fort: „Ich sehe was, was du nicht siehst, ...und das steht auf einem Schrank.“ Wieder darf jeder der anderen Spieler einen

Gegenstand nennen.

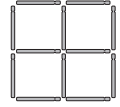
Dies geht so lange weiter, bis einer den Gegenstand errät.

**Spielende:** Wer den gesuchten Gegenstand als Erster errät, darf sich den nächsten ausdenken. Schon beginnt eine neue Raterunde. Wenn man möchte, kann man vor Beginn vereinbaren, wie viele Raterunden man spielen will. Wer dann am besten geraten hat, ist der Gesamtsieger des Spieles.

**Spielertipp:** Man kann zum Schluss die Hinweise immer genauer machen, z.B. „...und es befinden sich meistens Blumen darin“ usw.

## Knifflige Knocheien

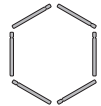
1. Hier soll die Anzahl der Quadrate mit nur 4 zusätzlichen Knocheistabchen verdoppelt werden.



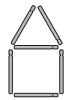
2. Aus diesen 3 Dreiecken entstehen 3 gleich groe Parallelogramme (Rauten), wenn man 5 Knocheistabchen anders legt.



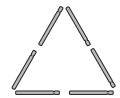
3. Zwei gleiche Rauten entstehen aus diesem Sechseck, wenn man 2 Knocheistabchen verandert und eines neu hinzunimmt. Wie ist das mit 7 Knocheistabchen moglich, wo man doch fur eine Raute schon 4 Knocheistabchen braucht?



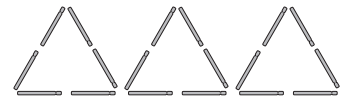
4. Aus 6 Knocheistabchen wird nachstehende Figur gelegt. Nun sind 3 Knocheistabchen so umzulegen, dass daraus 5 gleichseitige Dreiecke entstehen.



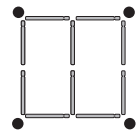
5. Bei dem nachstehend dargestellten gleichseitigen Dreieck mussen 3 Knocheistabchen hinzugelegt werden, so dass 5 gleichseitige Dreiecke entstehen (1 groes Dreieck und 4 kleine).



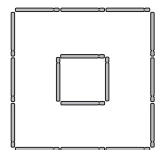
6. Bei den nachstehend dargestellten 3 gleichseitigen Dreiecken mussen 4 Knocheistabchen so verlegt werden, dass 4 gleichseitige Dreiecke daraus werden.



7. Die nachstehenden 10 Knocheistabchen stellen eine Wiese zwischen 4 Tannen dar. Nun soll diese Wiese durch Hinzufugen von 2 Knocheistabchen mehr als verdoppelt werden. Sie soll wieder quadratisch sein und auch genau zwischen den 4 Tannen liegen.

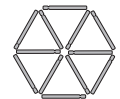


8. Nachstehende 16 Knocheistabchen stellen einen See und 4 Knocheistabchen eine Insel dar. Nun soll durch Hinzufugen 2 Knocheistabchen eine Brucke zur Insel gebaut werden.

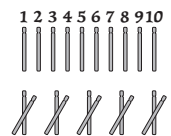


9. Es soll ein Sechseck gebildet werden, das 6 gleichseitige Dreiecke umschliet:

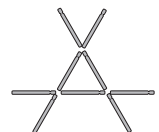
- a) 4 Knocheistabchen umlegen = 5 Rauten (eine groe und 4 kleine)  
 b) 2 Knocheistabchen umlegen = 6 Dreiecke (5 kleine und ein groes)  
 c) 3 Knocheistabchen umlegen = 4 Dreiecke



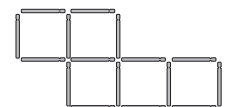
10. Aus 10 ausgelegten Knocheistabchen sind 5 Kreuze zu bilden. Mit jeweils einem Knocheistabchen werden immer 2 andere ubersprungen, wobei ein bereits gelegtes Kreuz dabei als 2 Knocheistabchen gilt. Gibt es mehrere Losungen?



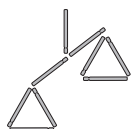
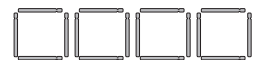
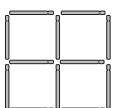
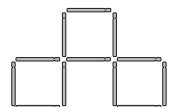
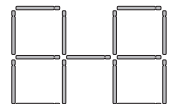
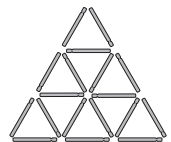
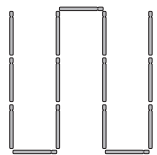
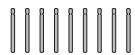
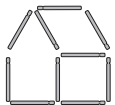
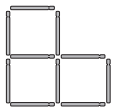
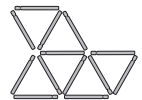
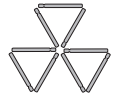
11. Aus 9 Knocheistabchen wird nachstehendes Gebilde gelegt. Nun mussen durch Umlegen von 4 Knocheistabchen 5 Dreiecke gebildet werden, die nicht deckungsgleich zu sein brauchen und bei denen eines Teil eines anderen sein kann.



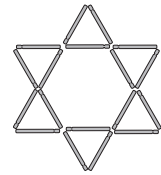
12. Aus 16 Knocheistabchen werden nachstehende 5 gleiche Quadrate gelegt. Durch Umlegen von nur 2 Knocheistabchen sollen daraus 4 Quadrate entstehen.



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 Parallelogramme 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.



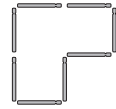
28. Wie bekommt man von den 3 nachstehend abgebildeten Knobelstäbchen jenes aus der Mitte heraus, ohne es zu berühren?



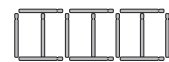
29. Es soll aus 12 Knobelstäbchen ein Zwölfeck gelegt werden, das nur aus rechten Winkeln besteht.



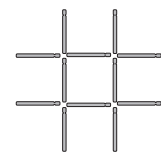
30. Aus 8 Knobelstäbchen wird nachstehendes Eckgrundstück gelegt. Mit Hilfe von 6 Knobelstäbchen soll nun das Grundstück in 4 gleiche Parzellen unterteilt werden.



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.



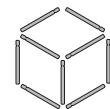
34. Machen Sie aus allen 11 Knobelstäbchen 4 .



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.



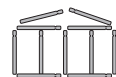
37. Legen Sie aus 11 Knobelstäbchen die ersten 3 Buchstaben des Alphabets.



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

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

# LÖSUNGEN: Knifflige-Knobeleyen

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.
- 7.
- 8.
9. a) b) c)
10. a) 5 auf 2  
7 auf 10  
3 auf 8  
9 auf 6  
1 auf 4  
b) 4 auf 1  
7 auf 3  
5 auf 9  
6 auf 2  
10 auf 8  
(Es gibt weitere Lösungen)
- 11.
- 12.
- 13.
- 14.
- 15.
- 16.
- 17.
- 18.
- 19.
- 20.
- 21.
- 22.
- 23.
- 24.
- 25.
- 26.
- 27.
- 28.
- 29.
- 30.
- 31.
- 32.
- 33.
- 34.
- 35.
- 36.
- 37.
- 38.
- 39.

**Notizen:**

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

