

Spielregeln

Knobelspiele, Mikado, Kartentrick und Vieles mehr

Skat-Spielregeln

Skat-Spielregeln nach einem Auszug aus der Skatordnung des Deutschen Skatverbandes e.V.

1. Es wird streng nach der Skatordnung gespielt.
2. Die Kartenverteilung muss 3, Skat, 4, 3 erfolgen.
3. Es muss abgehoben werden, und zwar so, dass mindestens vier Blätter liegenbleiben oder abgehoben werden.
4. Es wird scharf gespielt, d.h. unberechtigtes Ausspielen oder falsches Bedienen beendet sofort das Spiel - sofern es noch nicht entschieden ist - zu Gunsten der fehlerfreien Partei.
5. Der Skat darf nicht vom Kartengeber eingesehen werden. Ebenso ist es ihm verboten, in die Karte seines linken und rechten Nachbarn hineinzusehen; er darf das nur nach einer Seite tun. Ein Recht auf Karteneinsicht besteht aber nicht.
6. Das Nachsehen und Vermischen der Stiche ist verboten. Jeder Stich muss eingezogen werden.

7. Grundwerte:	Karo	9	Herz	10
	Pik	11	Kreuz	12
	Null	23	Null Hand	35
	Null ouvert	46	Null ouvert Hand	59
	Grand	24	Grand ouvert	24

8. In allen Fällen sind 30 Augen Schneider, auch für die Gegenpartei.
9. Bei offenen Spielen muss der Alleinspieler alle zehn Karten offen auf den Tisch legen. Es wird kein Stich verdeckt gespielt. Um zu gewinnen, muss der Alleinspieler bei Farb- und Grandspielen alle Stiche machen, bei Nullspielen darf er keinen Stich bekommen.

Kartentricks

Viele Kartentricks verblüffen den Zuschauer, indem eine Karte, die nur dem Zuschauer bekannt ist, vom Magier wiedergefunden wird. Und das obwohl sie irgendwo im Kartenstapel verschwunden ist. Um dies zu bewerkstelligen gibt es mehrere Möglichkeiten. Eine ist, die Position der Zuschauerkarte im Stapel oder sogar die Zuschauerkarte selbst zu markieren. Natürlich ohne das der Zuschauer es merkt. Die meisten Tricks führt man am besten mit dem klassischen französischen Bild und 32 Karten vor. Auch solltest du dich nicht darauf konzentrieren, die hier aufgeführten Anleitungen nachzuahmen, sondern versuchen den Trick zu verstehen. Wenn du nämlich weißt, wie sich die Karten während des Tricks verhalten, wie sie wandern und auf was es ankommt, kannst du den Trick weiterentwickeln oder abändern. Du solltest nicht einen Trick nach dem anderen vorführen, sondern ein gewisses Programm aufbauen, das du dann befolgen kannst. Andererseits solltest du immer bereit sein, auf Zuschauerwünsche einzugehen. Kartentricks sind nicht eine Berieselungsunterhaltung wie Fernsehen, sondern ein Dialog zwischen Künstler und Publikum. Variiere deine Tricks und verknüpfe sie miteinander. Lass dein Publikum an der Show teilhaben. Du solltest genau wissen, wie du auch mal einen misslungenen Trick erklären kannst oder wie du mit allzu kritischen Zuschauern umgehst, die glauben, hinter dein Geheimnis gekommen zu sein.

Leitkarte

Die Grundversion

Nach dem Mischen wird der Kartenstapel auf dem Tisch glatt gestoßen. Dabei erhascht man einen kurzen Blick auf die unten liegende Karte. Nun fächert man wieder auf und lässt den Zuschauer eine Karte ziehen. Die Karten werden wieder auf dem Tisch glatt gestoßen. Auch jetzt ist noch möglich, sich die unterste Karte zu merken. Auf jeden Fall sollte man dieses Manöver gut üben, da die Zuschauer sonst bemerken, dass man sich eine Karte eingepägt hat. Der mitspielende Zuschauer legt nun seine Karte oben auf den Stapel. Es muss einmal abgehoben werden und die Zuschauerkarte liegt unter der Leitkarte. Man kann auch ein weiteres mal abheben lassen, riskiert aber, dass zufällig Leitkarte und Zuschauerkarte wieder getrennt werden. Nun fächert man den Kartenstapel ein weiteres mal auf. Die Zuschauerkarte liegt neben der gemerkten Leitkarte. Wichtig ist noch, zu beachten, dass die gesuchte Karte vor der Leitkarte liegt und nicht dahinter. Nun kann man dem verblüfften Publikum die richtige Karte präsentieren.

Variationen

Nun kann ein gewitzter Zuschauer schnell dahinter kommen, das die gezogene Karte immer unter die unterste des gesamten Stapels geschoben wird. Es gibt aber noch andere Möglichkeiten die Zuschauerkarte neben die Leitkarte zu schmuggeln. Außerdem kann man seiner Show so noch ein bisschen mehr Pep verleihen!

- Man hält die Karten in der rechten Hand. Mit der linken hebt man nun etwa zwei Drittel der Karten ab und hält sie über dem Tisch in der Luft. Langsam lässt man Karten fallen bis der Zuschauer Stopp sagt. Die letzte gefallene Karte merkt sich der Zuschauer und legt sie wieder auf den Stapel der gefallenen Karten zurück. Die restlichen Karten in der linken Hand legt man einfach auf die in der rechten Hand zurück. Diesen Stapel legt man nun auf die gefallenen Karten. Wieder liegt die unterste Karte über der Zuschauerkarte. Außerdem kann man schnell die Leitkarte begucken während der Zuschauer sich seine Karte einprägt.
- Besonders beeindruckend ist es, wenn der Zuschauer seine Karte während des Mischens in den Stapel zurücklegen darf. Hierbei ist eigentlich nur ein bisschen Geschicklichkeit zu üben. Man zieht wie gewohnt mit dem Daumen der linken Hand Karten vom Stapel in der rechten. Der Zuschauer soll irgendwann seine Karte einwerfen. Sobald er dies getan hat, legt man den kompletten Stapel aus der rechten Hand auf den in der linken. Die Zuschauerkarte liegt wieder unter der Leitkarte. Natürlich ist gewisses Timing erforderlich, damit der Abbruch des Mischens nicht zu sehr auffällt.
- Glaubt der Zuschauer den Trick mit der Leitkarte erkannt zu haben, kann man ihn mit folgendem täuschen. Die Karten werden bildunten in einer langen Reihe auf dem Tisch ausgebreitet. Die Leitkarte liegt nun ganz rechts. Der Zuschauer nimmt eine und legt sie wahllos in der Mitte des Bandes zurück. Der Magier nimmt ein paar Karten von links und legt sie auf die Zuschauerkarte. Ebenso ein Päckchen aus Karten rechts der Zuschauerkarte. Wichtig ist sich zu merken, wie viele Karten von der Leitkarte entfernt die Zuschauerkarte am Ende liegt. Wenn man das Band nämlich jetzt wieder zu einem Stapel formt, befindet sich die Zuschauerkarte nicht hinter oder vor der Leitkarte sondern einige Karten entfernt.

Die persönliche Karte

Der Zuschauer markiert die gezogene Karte auf der Rückseite mit seinen Initialen. Nach dem Abheben breitet man die Karten bildoben auf dem Tisch aus. Mit Hilfe der Leitkarte lässt sich die Karte des Spielers identifizieren. Da diese aber bildoben liegt, ist die Kennzeichnung des Zuschauers nicht zu sehen. Der Magier hebt nun die Zuschauerkarte hervor und kennzeichnet sie ebenfalls mit seinen Initialen. Nur diesmal auf der Vorderseite! Anschließend werden die Karten wieder zusammengelegt und gemischt. Anschließend soll der Zuschauer seine Karte herausuchen und Welch ein Wunder, die persönliche Karte des Zauberers und des Zuschauers sind identisch.

Zwei erratene Karten

Verblüffender wird es, wenn der Magier gleich zwei Sachen errät. Dafür sind selbstverständlich auch zwei Leitkarten nötig. Man merkt sich also erstmal die unterste und mischt sie dann nach oben, indem man beim Mischen die letzte Karte einfach einzeln verschiebt. Nun merkt man sich wieder die unterste. Es sind also die oberste und die unterste Karte des Stapels bekannt, bevor man diesen dem Zuschauer in die Hand legt. Dieser soll sich nun eine Zahl zwischen eins und fünfzehn denken und die entsprechende Anzahl Karten auf den Tisch abzählen, während man sich selbst abwendet. Wichtig ist, dass die abgezählten Karten nicht gemischt werden. Der Zuschauer hat sie auf dem Tisch in einem Stapel abzulegen. Die letzte auf den Tisch (oder genauer: auf den Stapel) gelegte Karte soll sich der Zuschauer merken und auf den Stapel in seiner Hand zurücklegen. Die anderen Karten dann darüber und zwar als Stapel. Die obere Leitkarte liegt also danach nicht mehr oben. Schließlich darf er noch einmal abheben. Am besten man führt die gesamte Prozedur dem Zuschauer einmal vor. Nun erhält der Magier die Karte wieder zurück. Die Gefahr, dass die Karten beim Abheben getrennt werden ist sehr groß. Es wäre also besser, der Zuschauer hebe im unteren Teil des Stapels ab. Die Bedingung er müsse mehr als 15 Karten abheben, lässt aber zu leicht auf den Trick schließen! Auch kann der Zuschauer den Trick vereiteln, indem er die erste Karte (die Leitkarte!) in den Tischstapel mischt und sie somit nicht über der gemerkten Karte zu liegen kommt. Der Magier blättert den Stapel von der Bildseite aus durch bis er zur Leitkarte kommt, die am Anfang oben lag. Die Karte vor der Leitkarte ist die gemerkte Karte des Zuschauers. Nun zählt er die Karten bis zur nächsten Leitkarte. Es müssen beide Leitkarten mitgezählt werden. Diese Zahl bildet er dann mit einer beliebigen Karte und zeigt beide dem Publikum. Die eine entspricht der Anzahl abgezählter Karten, die andere ist die Zuschauerkarte. Spielt man mit einem 32er Blatt, kann man den Wert auch aus zwei Karten bilden. Auch der Zufall, dass die gemerkte Karte vom Wert der Anzahl an Karten entspricht, lässt sich effektiv ausnutzen!

Kurze Karte

Da es nun nicht immer möglich ist, eine Karte zu begucken, muss man sich nach anderen Methoden, seine Leitkarte wieder zu finden, umschauen. Eine dieser Möglichkeiten ist die kurze Karte. Hierfür schneidet man eine bekannte Karte an einer Schmalseite etwas ab. Am besten man legt ein Lineal auf die Karte zieht es etwa einen Millimeter zurück und schneidet die überstehende Kante der Spielkarte mit einem Bastelmesser ab. Mischt man den Stapel nun, kann man die Leitkarte jederzeit durch Abrauschen wieder finden. Man stößt den Stoß an einer Schmalseite glatt und legt den Daumen an. Lässt man die Karten nun der Reihe nach vom Daumen abspringen, hört man beim Erreichen der kurzen Karte ein auffallendes Klacken. Auch kann man die Verwerfung im Stapel spüren. Für den Zuschauer ist die kurze Karte hingegen nicht von den anderen zu unterscheiden. Man kann den Stapel nun trennen und die kurze Karte als oberste legen.

An gewünschter Stelle

Man mischt das Spiel vor den Augen der Zuschauer und hebt einmal ab, so dass die Leitkarte oben liegt. So gibt man das Spiel dem ersten Zuschauer in die Hand und lässt ihn bis zu zwölf Karten auf den Tisch in einen Stapel abzählen, während man sich abwendet. Anschließend soll er den Stapel vom Tisch wieder auf den großen legen. Man kann dem Zuschauer erzählen, er solle dies tun um sich die Zahl besser merken zu können. Denn während das Abzählen für das Publikum keinen Sinn ergeben mag, hat der Magier erreicht, dass die kurze Karte zur x -ten Karte im Stapel wird. Wobei x für die vom Zuschauer bestimmte Zahl steht. Nun fächern sie die Karten auf und lassen einen zweiten Zuschauer eine Karte ziehen. Dabei sollte diese Karte nicht aus den ersten zwölf stammen. Man fächert also am Ende stärker auf und streckt dem Zuschauer diese Karten hin. Die ersten zwölf lässt man als Stapel. Man kann den Stoß auch effektiv teilen und nur aus dem unteren Teil ziehen lassen. Nun rauscht man den Stoß kurz durch und spaltet ihn über der kurzen Karte. Dort legt der Zuschauer seine Karte ein. Die Zuschauerkarte liegt also nun x -ter Stelle. Man gebe das Spiel dem ersten Zuschauer und lasse ihn abzählen. An besagter Stelle findet dieser genau die Karte, die sich sein Kollege gemerkt hat.

Zwei Karten tauschen

Man mische das Spiel und rausche es kurz durch um die Lage der kurzen Karte zu ermitteln. Danach fächert man Bild oben auf und merke sich die Karte, die vor der Leitkarte liegt. Da man die ungefähre Lage der kurzen Karte kennt, kann dies sehr schnell geschehen um den Zuschauer zu verwirren. Man kann also so tun, als fächere man nur auf, um seine Fingerfertigkeit im Umgang mit den Spielkarten zu demonstrieren. In Wirklichkeit merkt man sich die Karte, die vor der kurzen im Fächer liegt. Nun bildet man wieder einen Stoß und rauscht durch, bis man zur kurzen Karte kommt. Dort wird abgehoben, so dass die kurze Karte ganz unten und die gemerkte Karte ganz oben liegt. Der Zuschauer darf sich nun etwa ein Drittel der Karten nehmen und auf seiner Seite ablegen. Der Rest wird durchgemischt, wobei die unterste Karte zur obersten kommt. Nun darf sich der Zuschauer wieder ein Päckchen nehmen. Den Rest behält der Zauberer. Der Zuschauer nimmt sich nun von jedem Päckchen die oberste Karte, beguckt sie, während man selbst die restlichen Päckchen zusammen schiebt und vielleicht etwas gelangweilt durchmischt. Der Zuschauer tauscht die beiden Karten hinter seinem Rücken solange gegeneinander aus, dass er selbst nicht mehr weiß, welche welche Karte ist. Eine Karte steckt er in seine Tasche oder legt sie verdeckt auf den Tisch. Die andere wird irgendwo in den Kartestapel des Magiers geschoben. Dieser muss nur einmal kurz durchrauschen um zu erfahren, ob der Zuschauer die kurze oder eine normale Karte hat. Nun kann man sein Wissen effektiv verkaufen.

Zwei auf einmal

Ein sehr effektvoller, wenn auch etwas riskanter Trick. Das gemischte Spiel mit der untenliegenden Leitkarte wird einem Zuschauer übergeben. Er soll einmal abheben, sich die oberste Karte merken und auf den Rest zurücklegen. Nun wird das Abheben komplettiert. Die vorhin untenliegende Leitkarte wurde über die Zuschauerkarte geschmuggelt. Der Zauberkünstler hebt mehrmals ab. Am Ende muss die kurze Karte oben liegen. Ein zweiter Zuschauer macht noch einmal das gleiche. Seine Karte liegt jetzt über der Leitkarte. Der Magier hebt nun nochmals ab, so dass die Leitkarte etwa in der Mitte liegt. Diese wird nun aus dem Spiel gezogen und umgedreht, also Bild oben, wieder an derselben Stelle zurückgesteckt. Man tue dabei so, als sei die Stelle völlig wahllos. Nun kann man das Spiel auffächern oder ausbreiten. Die gut sichtbare Karte und ihre Nachbarn werden in die Hand genommen und umgedreht. Nun sind die beiden Zuschauerkarten zu sehen.

Die getunte Leitkarte

Als nützlich hat sich folgende Methode der Leitkartenmarkierung erwiesen: Man lege eine Karte verdeckt auf den Tisch und kürze dann die obere linke und die untere rechte Ecke. Dies geht am einfachsten mit einer Nagelschere. Die Rundung darf ja nur ein bisschen flacher werden, damit die markierte Karte nicht auffällt. Außerdem muss die Rückseite markiert werden. In besagte Ecken kann man entweder einen kleinen Punkt malen, oder besser mit einer Rasierklinge ein bisschen Farbe abschaben. Dies fällt insbesondere bei abgenutzten Karten nicht auf. Nun kann man seine Leitkarte jederzeit durch Abrauschen an der linken Ecke finden. Auch ist sie im Fächer leicht zu identifizieren.

Die magischen Zwölf

Dies ist eine Weiterentwicklung des Tricks Doppelpetes Erraten. Es wird jedoch nur eine Leitkarte benötigt. Nach dem Mischen und Abheben muss die kurze Karte oben liegen. Der Zuschauer erhält nun das Spiel, dreht es Bild oben und zählt in Abwesenheit des Magiers zwölf Karten offen auf den Tisch. Den Rest legt er wieder verdeckt zurück. Nun denkt er sich eine Zahl zwischen 0 und elf. Die entsprechende Anzahl Karten lässt er in seiner Tasche verschwinden. Die restlichen Karten darf er nun nochmal mischen und sich die unterste merken. Dann legt er den Stapel auf den beiseite gelegten. Der Magier kann nun noch etwas Spannung aufbauen, indem er falsch abhebt oder falsch mischt. Nur die Reihenfolge der obersten zwölf Karten darf nicht verändert werden. Der Magier zählt nun zwölf Karten nebeneinander auf den Tisch. Die Leitkarte kann er von hinten erkennen. Die Karte vor der Leitkarte ist die gemerkte. Die Anzahl Karten nach der Zuschauerkarte die vom Zuschauer gedacht Zahl. Also Leitkarte plus die vom Stapel ergänzten Karten.

Die entfernte Leitkarte

Die Leitkarte muss aber auch nicht unbedingt neben der Zuschauerkarte liegen. Man präpariere ein Spiel, indem man die Leitkarte als 17. von der Rückseite her gezählt ins Spiel legt. Man kann das Spiel dann vor dem Zuschauer auch noch mischen, muss aber darauf achten, dass die zweite Hälfte nicht verändert wird und die gemischten Karten auch wieder oben aufgelegt werden. Ein Zuschauer muss nun von dem Kartenstoß etwa zwei Drittel abheben und von dem neuen Stoß wieder die Hälfte, so dass drei etwa gleich hohe Stöße gebildet werden.

Der Zuschauer nimmt nun das letzte Päckchen, mischt es und merkt sich am Ende die oberste Karte. Nun legt er das erste Päckchen auf das letzte. Das mittlere Päckchen kommt als oberstes. Es wird einmal abgehoben. Nun kann sich der Zauberer auf die Suche nach der Zuschauerkarte machen. Sie liegt nämlich genau 17 Karten hinter der Leitkarte. Man blättere den Stapel durch und beginne nach der Leitkarte mit eins zu zählen. Kommt man zu früh ans Ende, zählt man am Anfang weiter. Dies kann man auch tun, ohne die Karten zu begucken. Schließlich hat man die Leitkarte auf der Rückseite markiert. Man könnte auch bis zur Leitkarte abrauschen und abheben. Wenn die Leitkarte nun ganz unten liegt, ist die Zuschauerkarte die siebzehnte von oben.

Der Crimp

Crimp ist ein Fachausdruck für eine umgebogene Ecke. Dabei wird an der Zuschauerkarte eine Ecke etwas abgebogen um sie leichter wieder zu finden. Beispiel: Der Zuschauer wählt eine Karte, die der Zauberer dann hoch hält und dem Publikum zeigt. Natürlich beguckt der Zauberer die Karte dabei nicht. Dann wäre der Trick ja witzlos. Aber er markiert sie. Das geht am einfachsten, wenn man sie mit Daumen und Zeige Finger an einer der beiden unteren Ecke hält. Nun kann man unbemerkt mit dem Mittelfinger die Ecke etwas abbiegen. Nicht abknicken, das würde zu sehr auffallen. Der Zuschauer darf den Stoß jetzt noch nach Herzens Lust mischen. Anschließend stößt man die Karten auf einem Tisch glatt. Die gebogene Ecke verursacht nun einen kleinen Spalt, indem man mit dem Finger greifen kann. Man hebt nun dort ab, so dass die Zuschauerkarte entweder ganz oben oder ganz unten liegt. Nun kann man noch etwas Show machen, oder die Karte gleich präsentieren.

Die beiden Agenten

Dies ist ein anderer Trick mit dem Crimp. Im Gegensatz zur Grundversion kann man ihn noch durch eine tolle Geschichte ausschmücken. Man suche sich aus dem Spiel ganz offen zwei Karten heraus, z.B. die beiden schwarzen Könige. Diese sind nun die Agenten, die den Spion fangen müssen. Den Spion kann sich der Zuschauer aussuchen. Am besten man hält den Stoß hoch und schiebt Karte um Karte zur Seite, bis der Zuschauer halt sagt. Nun hält man die Karte hoch um sie dem gesamten Publikum zu zeigen. Man kann den Zuschauer ja auch noch fragen, ob er sich sicher ist.

Auf jeden Fall muss man eine Gelegenheit erhalten den Crimp anzuwenden. Nun versteckt sich der Spion wieder. Der Zuschauer mischt den Stapel nach Belieben. Dann heben sie so ab, dass sich der Spalt ungefähr in der Mitte befindet. Die beiden Agenten werden unter und über die Zuschauerkarte gesteckt. Die Agenten sollen dabei aber noch auf einer Schmalseite heraus schauen. Der Zauberer verkündet, der Spion sei gefasst und lässt den Zuschauer die beiden Karten fassen. Die äußeren Karten nimmt er weg, und der Zuschauer kann das Trio präsentieren.

Der Spalt

Der Spalt ist eine Methode, eine eingelegte Karte wiederzufinden. So kann man die Position einer Karte kontrollieren, ohne eine Leitkarte zu benötigen. Dafür darf man das Spiel nicht aus den Händen geben. Wenn ein Zuschauer seine Karte zurück ins Spiel stecken soll, kommt man im freundlich entgegen und hebt einen Teil des Blatts ab. Wenn man es nun wieder auflegt, bildet man durch Druck eines Fingers einen Spalt. Es ist überhaupt nicht nötig einen ganzen Finger zwischen die Karten zu stecken. Ein Nagel oder die leichte Wölbung der Fingerkuppe sind völlig ausreichend. Nun hilft es aber nicht viel, wenn man die Position der Karte im Stapel bestimmt hat, die Karte aber nicht effektiv an eine günstige Stelle transportieren kann. Da empfiehlt sich zum Beispiel folgender Griff. Das Blatt liegt locker in der Hand, der Daumen auf der einen Seite, die Finger auf der anderen. Nun kann man beim Auflegen bequem mit dem kleinen Finger einen Spalt bilden. Mit der anderen Hand will man nun abheben. Mit dem Daumen lässt sich der Spalt am kleinen Finger übernehmen. Der obere Block wird entfernt und die Zuschauerkarte liegt oben. Natürlich muss man jetzt noch ein bisschen Show machen, da der Trick sonst zu offensichtlich und langweilig wäre. Ein bisschen mehr Show vermittelt folgender Griff: Die zweite Hand übernimmt den Stapel von unten. Mit dem Daumen wird weiterhin der Spalt gebildet. Nun kann man den oberen Teil abmischen und die unteren Karten darüber legen. Dies ist besonders interessant, da man ja am Anfang die Karte ziemlich weit unten einlegen lassen kann und das Mischen so verlängert.

Das Ass weist den Weg

Dies ist ein ziemlich billiger Trick, der sich durch ein bisschen Show aber gut verkauft. Ein Skatkartenspiel wird so präpariert, das ein Ass als zweite Karte von unten liegt. Dies kann ruhig unter den Augen des Zuschauers passieren. Man mischt die Karten gut durch, fächert sie Bild oben auf und hebt ein paarmal ab um den Zuschauer zu verwirren, schmuggelt aber dabei ein Ass an die gewünschte Stelle. Nun kann es losgehen. Der Zuschauer sieht eine Karte und merkt sie sich. In der Zwischenzeit hebt der Magier den Stapel einmal ab, markiert die Stelle aber durch einen Spalt. Dort legt der Zuschauer seine Karte ein, und beim Zusammenlegen bildet man einen neuen Spalt über der Zuschauerkarte. Nun hebt man zweimal ab um die Karten zu mischen. Natürlich nicht richtig. Erst nimmt man ein kleines Päckchen von oben und legt es auf den Tisch. Dann setzt man die restlichen Karten darüber und hebt beim Spalt gleich nochmal ab. Die auf dem Tisch liegenden Karten kommen wieder auf die restlichen Karten, sodass trotz zweimaligem Abheben folgende Situation entstanden ist: Die Zuschauerkarte liegt ganz oben, das Ass ist die zweite Karte von unten. Nun werden die Karten einzeln in drei Päckchen verteilt. Ab hier kann man auch den Zuschauer übernehmen lassen. Das erste Päckchen kommt auf das zweite und dieses dann auf das dritte. Die oberste Karte wird aufgedeckt. Es ist das Ass, welches 11 Punkte zählt. Nun werden zehn Karten vom Stapel abgezählt. Die elfte (das aufgedeckte Ass zählt mit!) Karte ist die des Zuschauers. Wenn du den Trick genauer untersuchst und verstehst, wie die Karten im Verlauf wandern, kannst du auch andere Werte als Leitkarte nehmen. Dann wird es allerdings etwas komplizierter, die Karten an die richtigen Stellen zu bekommen.

Poker-Würfel-Spiel

Pasch (für 2 oder mehr Mitspieler)

Gespielt wird mit 5 Pokerwürfeln. Auf jedem Würfel gibt es die folgenden Werte (in absteigender Reihenfolge): ASS (Pik), KÖNIG (K rot), DAME (Q blau), BUBE (J schwarz), 10 (Karo), 9 (Pik).

Es sind folgende Gewinnkombinationen möglich (in aufsteigender Reihenfolge):

ZWEIER (2 gleiche Werte),
DOPPELZWEIER,
DREIER (3 gleiche Werte),
REIHE (9-10-J-Q-K),
FULL HAND (Zweier und Dreier),
VIERER (4 gleiche Werte),
FÜNFERPASCH (5 gleiche Werte).

Bei jeder Runde dürfen alle Spieler jeweils dreimal würfeln, wobei sie beim zweiten und dritten Wurf mit allen fünf Würfeln neu würfeln, oder aber einige Würfel liegen lassen können, um auf die bestmögliche Kombination zu kommen. (Hat man freilich bereits beim ersten oder zweiten Wurf ein zufriedenstellendes Ergebnis erzielt, kann man selbstverständlich auf die restlichen Versuche verzichten).

Zum Beispiel: 1. Wurf: Q-Q-10-J-A: man kann Q-Q liegen lassen und mit den anderen drei Würfeln noch einmal werfen; erhält man mit diesen J-J-J, hat man die folgende FULL HAND: Q-Q-J-J-J; womit man sich natürlich zufrieden geben könnte. Da man allerdings noch einmal würfeln kann, könnte man, wenn ein anderer Spieler ein besseres Ergebnis erwürfelt hat, J-J-J liegen lassen und die beiden auf Q liegenden Würfel noch einmal werfen in der Hoffnung, einen VIERER, einen FÜNFERPASCH oder eine höherwertige FULL HAND zu erhalten. Haben zwei Spieler dasselbe Ergebnis erwürfelt, müssen sie zur Ermittlung des Siegers noch eine Runde spielen. Hierbei ist zu beachten, dass bei gleichen Kombinationen derjenige Spielergewinnt, dessen Kombination einen höheren Wert hat; sind bei FULL HAND die Dreier gleich, gewinnt der Spieler mit dem höherwertigen Zweier. Wurde zweimal dieselbe Kombination erwürfelt, gewinnt der Spieler, dessen nicht zur Kombination gehöriger Würfel einen höheren Wert hat. Hier einige Beispiele:

A-A-A-A-K	gewinnt gegen	A-A-A-A-Q
Q-Q-Q-A-A	gewinnt gegen	Q-Q-Q-K-K
10-10-A-A-J	gewinnt gegen	10-10-A-A-9
Q-Q-Q-A-10	gewinnt gegen	Q-Q-Q-K-J
10-10-A-J-9	gewinnt gegen	10-10-K-Q-9

Würfelspiele

Gestrichene Zwölf

2 Würfel, Papier und Bleistift

Jeder Spieler schreibt die Zahlen 2 bis 12 nebeneinander auf ein Blatt. Wer an der Reihe ist, streicht die geworfene Augenzahl auf seinem Zettel durch. Er muss solange würfeln, bis er an eine bereits abgestrichene Zahl gerät. Dann kommt der nächste Spieler an die Reihe. Die 7 darf mehrfach gestrichen werden. Wer zuerst alle Zahlen ausgestrichen hat, zahlt an jeden der Mitspieler so viel Münzen (Cent), wie die Menge der noch nicht ausgestrichenen Zahlen auf dessen Blatt. Ein Spieler, der z.B. 5 Zahlen noch nicht gestrichen hat, bekommt 5 Münzen (Cent). Andererseits zahlt jeder Mitspieler an den Sieger 10 Münzen (Cent) für jeden „Siebenerstrich“ auf dem Blatt des Siegers.

Chicago

3 Würfel

Um zu bestimmen, wer anfängt, wirft jeder Spieler zuerst mit einem Würfel einmal. Wer die höchste Augenzahl geworfen hat, beginnt. Es wird reihum mit 3 Würfeln gespielt. Jeder macht pro Runde 3 Würfe.

Dabei zählt die 1 = 100 Punkte, die 6 = 60 Punkte.

Bei allen andern Würfeln zählen die Augen, also 2 = 2 Punkte, 3 = 3 Punkte usw.

Es gilt, die höchste Punktzahl zu werfen.

Der Wurf 3 Einsen = 300 ist die Spitze und wird „Chicago“ genannt.

Der Einsatz in Form von Münzen (Cent) wird vor Spielbeginn zu gleichen Teilen an alle Spieler verteilt. Vor jeder Runde zahlt jeder den gleichen Einsatz, über dessen Höhe man sich vorher einigt, in die Kasse, die der jeweilige Rundensieger gewinnt.

Stumme Jule

1 Würfel, Bleistift und Papier

Wer während des Spiels spricht, muss von vorn anfangen. Es wird mit einem Würfel reihum gespielt. Wer eine Eins wirft, schreibt die Zahl auf seinen Zettel. Fällt bei seinen nächsten Würfeln eine Zwei, schreibt er sie darunter usw. bis zur Sechs. Dann werden die Zahlen bei entsprechenden Würfeln in fallender Reihenfolge von

6-1 wieder ausgestrichen. Sieger ist, wer zuerst die Eins wieder gestrichen hat. Er erhält von jedem Mitspieler deren übriggebliebene Augen in Münzen (Cent) ausbezahlt. Z.B. ein Mitspieler, der die 5 gestrichen hat, muss dem Sieger für die noch nicht gestrichene 4, 3, 2 und 1 je eine Münze (Cent) geben. Der Sieger erhält also von ihm 4 Münzen (Cent).

Läuse würfeln

1 Würfel, Bleistift und Papier

Jeder Spieler wählt zu Spielbeginn ein Zahl zwischen 1 und 6 und schreibt sie auf sein Blatt. Dann würfelt jeder reihum einmal. Wer die von ihm notierte Zahl wirft, darf ein Stück der „Laus“ (s. Abb.) auf sein Blatt zeichnen. Nach jedem Treffer hat er einen Zusatzwurf. Zuerst malt er den Kopf, dann einzeln 6 Beine, die Augen, die Fühler und den Schwanz. Wer seine Zahl 13mal geworfen hat, ist mit der Laus zuerst fertig und damit Sieger.



Kirchenfenster

3 Würfel

Es wird reihum mit 3 Würfeln geworfen. Gewertet werden nur die „Sechsen“. Bei einem Sechserpasch (3 x die Sechs) werden nicht 18, sondern 36 Punkte gutgeschrieben. Sieger ist, wer nach einer vorher ausgemachten Rundenzahl die meisten Punkte erreicht hat. Er erhält den Inhalt der Kasse mit Münzen.

Rentmeister

3 Würfel, Bleistift und Papier

Jeder Spieler schreibt von oben nach unten die Zahlen 8, 7, 6, 5, 4, 3 an den linken Rand. Dann wird reihum gewürfelt. Jeder Spieler hat sechs Würfe mit je 3 Würfeln. Die Ergebnisse werden neben die notierten Zahlen der Reihe nach von oben nach unten geschrieben. Nun werden die Zahlen mal genommen und die Ergebnisse zusammengezählt.

Rundensieger ist, wer die höchste Punktzahl erreicht hat. Er bekommt von jedem Mitspieler 1/10 des Punktunterschiedes ausbezahlt.

8	x	12	=	96
7	x	5	=	35
6	x	14	=	84
5	x	12	=	60
4	x	16	=	64
3	x	3	=	9
				<hr/>
				= 348 Punkte

Z.B. zweiter Spieler hat insgesamt 250 Punkte. Dann muss er dem Sieger $348 - 250 = 98$ = aufgerundet 10 Münzen (Cent) bezahlen.
Abwandlung: Jeder Spieler kann die gewürfelten Augenzahlen an beliebiger Stelle einsetzen.

Quinze (Fünfzehn)

1 Würfel

Bei diesem französischen Spiel wird reihum mit einem Würfel gespielt. Jeder würfelt solange, bis er möglichst dicht an das Ziel 15 Augen gekommen ist. Die Augenzahl der einzelnen Würfe wird zusammengezählt. Wer über 15 wirft, scheidet aus. Sieger ist, wer genau 15 oder am dichtesten darunter geworfen hat. Bei gleichen Zahlen entscheidet, wer sie zuerst geworfen hat.

Die böse Drei

1 Würfel

Es wird reihum mit einem Würfel gespielt. Jeder darf hintereinander beliebig oft werfen und die Augenzahl zusammenzählen. Wird jedoch eine 3 gewürfelt, wird das bisher erzielte Ergebnis annulliert. Der Würfel muss an den nächsten Spieler weitergegeben werden. Sieger ist derjenige, der als erster die Punktzahl erreicht hat, die zu Beginn des Spiels festgelegt wurde. Er erhält den Inhalt der Kasse mit Münzen.

Todessprung

1 oder 2 Würfel

Ein Spieler wird ausgelost und nennt eine Zahl unter 50. Sein linker Nachbar beginnt mit 2 Würfeln (oder mit einem). Die erreichte Augenzahl wird aufgerufen und aufgeschrieben. Das Ergebnis des nächsten Spielers wird zur Augenzahl des ersten Würflers dazugerechnet. Hat ein Spieler mit seinem Wurf die Zahl 50 erreicht oder überschritten, so scheidet er aus, weil ihm der Todessprung misslungen ist.

Elf hoch

2 Würfel

Jeder setzt 5 Münzen (Cent) in die Kasse auf der Tischmitte. Wer elf Augen wirft, darf den gesamten Kasseneinhalt einstreichen. Wer die Zwölf wirft, muss den Kasseneinhalt verdoppeln. Und wer unter elf wirft, muss die Differenz zwischen der geworfenen Zahl und der Elf in die Kasse legen. Bei einer Fünf also z.B. sechs Münzen (Cent).

Höchste Augenzahl

1, 2 oder 3 Würfel

Bei dieser einfachen Art des Würfelspiels wird reihum mit 1, 2 oder 3 Würfeln geworfen. Wer bei einer Runde die höchste Augenzahl erreicht, ist Sieger. Haben mehrere Spieler die gleiche Augenzahl, wird der Einsatz geteilt oder nochmals um die Entscheidung gewürfelt.

Hohe Hausnummer

3 Würfel

Es wird reihum mit 3 Würfeln geworfen. Die 3 Augenzahlen eines Wurfes müssen zu einer möglichst hohen Zahlenkette (Hausnummer) zusammengestellt werden. Wird z.B. eine 2 eine 3 und eine 4 gewürfelt ist 432 die höchste Hausnummer. Sieger ist derjenige, der die höchste, Hausnummer in einem Durchgang geworfen hat.

Hausnummer mit Schikanen

3 Würfel

Gespielt wird wie bei der „Hohen Hausnummer“. Gewertet werden bei diesem Würfelspiel die zur Tischplatte gekehrten Augenzahlen. Bei einer 3 also die untenliegende 4. Bitte beachten Sie: Die beiden Zahlen, die sich auf einem Würfel gegenüberstehen, ergeben jeweils 7 Augen.

Gefängnisluken

1 oder 2 Würfel

Es wird reihum mit einem oder mit zwei Würfeln gespielt. Gewertet werden nur die Zweien. Jeder hat drei Würfe hintereinander. Ein Zweierpasch (zwei Zweien mit zwei Würfeln) wird doppelt gewertet. Sieger ist, wer über eine bestimmte Rundendistanz die meisten Zweien geworfen hat. Es kann auch solange gespielt werden, bis ein Teilnehmer eine bestimmte Anzahl Zweien (z.B. 50 Zweien) als erster erreicht hat. Er erhält den vorher ausgemachten Gewinn.

Pasch

3 Würfel

Man unterscheidet:

Zweierpasch = 2 Würfel zeigen die gleiche Zahl. Der dritte Würfel zählt nicht.

Gewertet wird die Paschzahl, z.B. zwei Fünfen zählen 5 Augen.

Dreierpasch = Alle 3 Würfel zeigen die gleiche Zahl. Die Paschzahl wird vierfach gewertet, z.B. drei Dreien zählen 12 Augen.

Jeder hat der Reihe nach immer nur einen Wurf mit allen drei Würfeln. Der jeweilige Rundensieger bekommt von den anderen Teilnehmern einen vorher ausgemachten Betrag Münzen (Cent).

Sequenz (Folge)

3 Würfel

Es wird reihum mit 3 Würfeln gespielt. Wer an der Reihe ist, darf dreimal würfeln. Gewertet werden nur die Sequenzen, d.h. nur die Augenzahlen in der Folge: 1-2-3, 2-3-4, 3-4-5, 4-5-6. Wer die höchste Augenzahl erreicht hat, ist Sieger. Nach Vereinbarung darf der Spieler von dem ersten oder zweiten Wurf zwei oder einen Würfel auf dem Tisch liegen lassen und im nächsten Wurf entsprechend nur mit einem oder zwei Würfeln weiterspielen.

Punktlöschen

2 Würfel und Kreide

Es wird reihum geworfen. Wer in einer Runde die niedrigste Augenzahl erreicht hat, malt mit Kreide einen Punkt vor sich auf die Tischplatte. Nach 10 Runden stehen also insgesamt 10 Punkte auf dem Tisch. Im zweiten Durchgang folgt das Löschen: Wer die höchste Augenzahl einer Runde wirft, darf einen Punkt auswischen. Gewonnen hat, wer alle Punkte zuerst gelöscht hat. Wer nach dem ersten Durchgang keinen Punkt bekam, kann bei der Löschrunde nicht mitspielen; er kann also auch nicht gewinnen.

Knobelspiele

Marienbader Spiel

2 Spieler, 16 Stäbchen

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

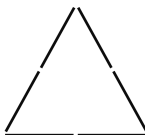
15 Knocheleien

Auflösungen am Schluss der Knobelspiele.

1. Lege aus 6 Knobelstäbchen diese Figur. Drei Knobelstäbchen sind so umzulegen, dass daraus 4 gleichseitige Dreiecke entstehen.



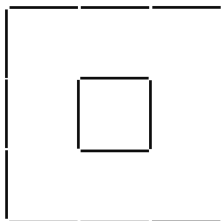
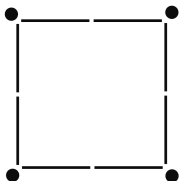
2. Lege bei dem dargestellten gleichseitigen Dreieck drei Knobelstäbchen hinzu, dass 5 gleichseitige Dreiecke entstehen (1 großes und 4 kleine).



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

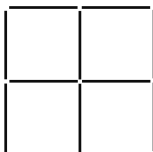


4. Acht Knobelstäbchen stellen eine Wiese zwischen 4 Bäumen dar. die Wiese soll mehr als verdoppelt werden. Wieder soll sie quadratisch sein und genau zwischen den Bäumen liegen.

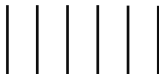


5. Zwölf Knobelstäbchen stellen einen Teich dar, vier Knobelstäbchen eine Insel. Mit 1 Knobelstäbchen kann man das Wasser nicht überbrücken. Wie kann man nun mit zwei Knobelstäbchen eine Brücke zur Insel bauen?

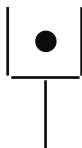
6. Zwölf Knobelstäbchen bilden 5 Quadrate (1 großes und 4 kleine).
- a) 2 Knobelstäbchen weg = 2 Quadrate
 - b) 4 Knobelstäbchen umlegen = 2 Quadrate
 - c) 4 Knobelstäbchen umlegen = 3 Quadrate
 - d) 3 Knobelstäbchen umlegen = 3 Quadrate



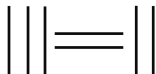
7. Wer kann 6 Knobelstäbchen so auf den Tisch legen, dass jedes Knobelstäbchen jedes andere berührt?



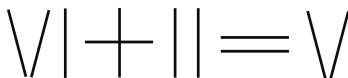
8. Auf einer Schaufel liegt eine Scheibe. Zwei Knobelstäbchen sind so umzulegen, das die Scheibe außerhalb der Schaufel liegt. Die Scheibe und die anderen beiden Knobelstäbchen dürfen nicht bewegt werden.



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



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



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

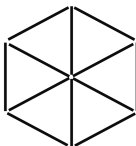


12. a) Bilde aus 3 Knobelstäbchen eine 11.
 b) Bilde aus 6 Knobelstäbchen eine 11.
 c) Bilde aus 9 Knobelstäbchen eine 11.

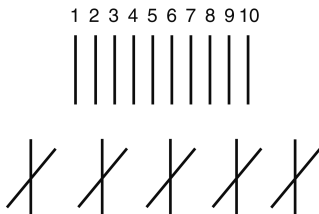
13. Lege 5 Knobelstäbchen auf den Tisch. Zähle 8 ab, so dass nichts mehr übrig bleibt.

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

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



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

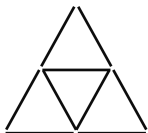


Die Lösungen der 15 Knobeleyen:

1.



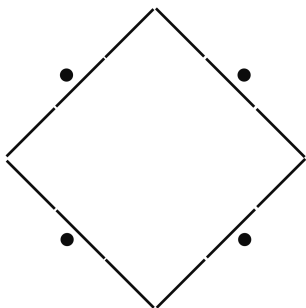
2.



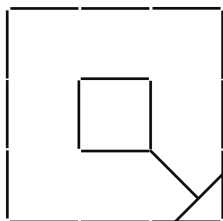
3.



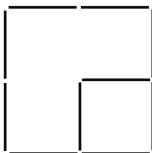
4.



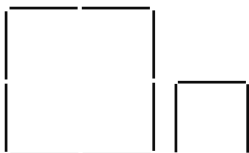
5.



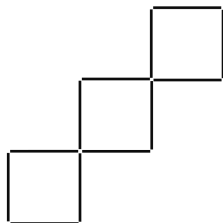
6. a)



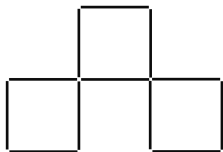
b)



c)

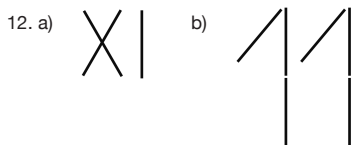
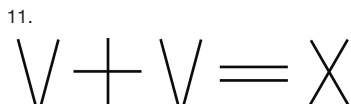
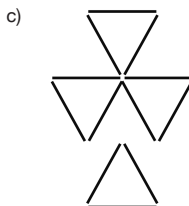
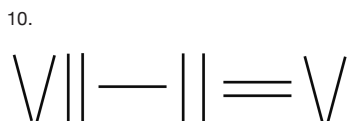
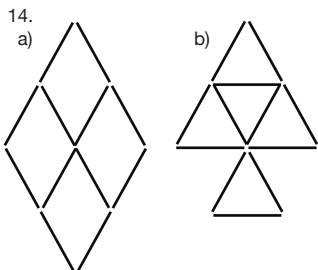
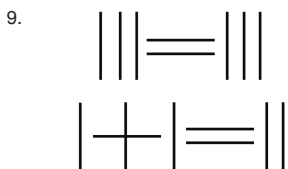
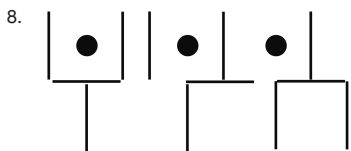


d)



7.





15. a) 5 auf 2 b) 4 auf 1
 7 auf 10 7 auf 3
 3 auf 8 5 auf 9
 9 auf 6 6 auf 2
 1 auf 4 10 auf 8



(Es gibt weitere Lösungen)

Yatzy

Spielregel

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 „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.

Bedingungen:

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.
Bonus	= 25 Punkte, 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.
5 x gleiche Augenzahl	= unabhängig von der gewürfelten Augenzahl werden hier 50 Punkte eingetragen, wenn alle 5 Würfel denselben Wert anzeigen.

Chance	= hier kann die Augenzahl eines beliebigen Wurfes eingetragen werden. (Diese Möglichkeit wird meist bei einer anderweitig nicht verwendbaren Zusammenstellung oder bei hoher Augenzahl genutzt.)
Endsumme	Zwischensumme 2. Teil ermitteln und mit Zwischensumme 1. Teil addieren. Der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl ist Gewinner.

Mikado

Ab 6 Jahren.

Für 2 – 4 Spieler.

31 Stäbchen in unterschiedlichen Farben.

Das interessante Stäbchen-Abhebespiel erfordert Ruhe, Geschicklichkeit und Konzentration. Zu Spielbeginn nimmt ein Mitspieler alle Stäbchen so in die Hand, dass seine Faust auf dem Tisch aufliegt. Durch plötzliches Öffnen der Hand fallen die Stäbchen kreisförmig auf den Tisch. Bei einem schlechten Wurf ist eine Wiederholung gestattet. Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Die Spieler versuchen nun, die Stäbchen einzeln aufzunehmen ohne dass sich ein Anderes dabei bewegt. Dabei kann der Druck des Fingers auf die Spitze des Stäbchens eine sehr sichere Art des Abhebens ermöglichen. Wird der Mikado (das Stäbchen mit dem spiralförmigen Muster) aufgenommen, kann dieser beim Abheben weiterer Stäbchen zu Hilfe genommen werden. Bewegt sich ein fremdes Stäbchen, muss die Aktion abgebrochen werden und der nächste Spieler ist an der Reihe. Gespielt wird, bis alle Stäbchen aufgenommen wurden. Danach werden gemäß der nachstehenden Bewertungstabelle die Punkte der abgehobenen Stäbchen zusammen gerechnet. Wer die meisten Punkte erzielen konnte, gewinnt.

Bewertung:

1	Mikado mit Spiralgestaltung	20 Punkte	= 20
5	Stäbchen blau/rot/blau	jeweils 10 Punkte	= 50
5	Stäbchen rot/blau/rot/blau/rot	jeweils 5 Punkte	= 25
10	Stäbchen rot/gelb/blau	jeweils 3 Punkte	= 30
10	Stäbchen rot/blau	jeweils 2 Punkte	= 20
	mögliche Gesamt-Punktzahl:		= 145