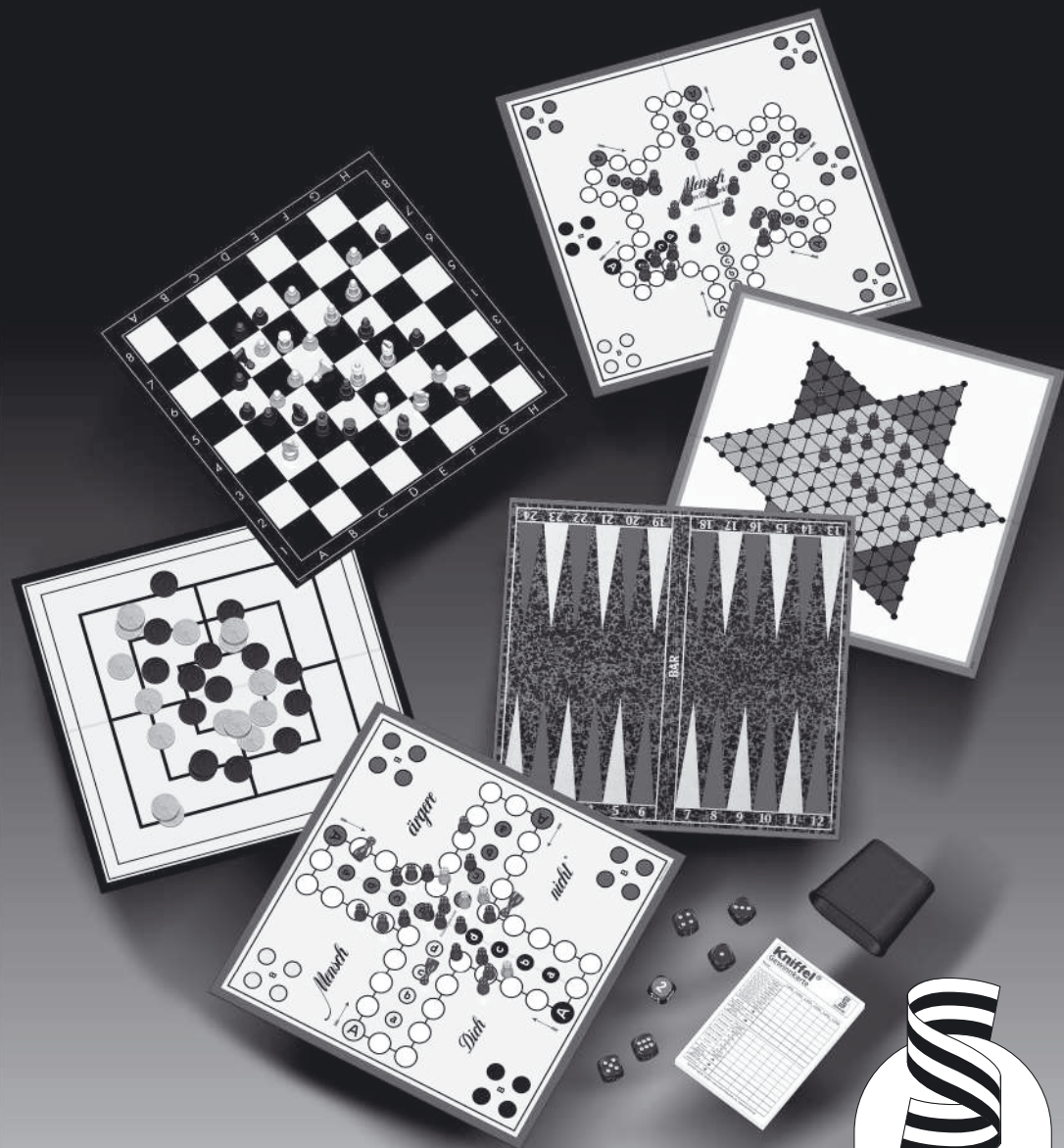


S P I E L E
Klassiker



Spielanleitung



Inhalt

Spiele auf dem Mensch-ärgere-Dich-nicht-Brett

Mensch ärgere Dich nicht	4
Einigkeit macht stark – zwei helfen zusammen –	6

Spiele auf dem Halma-Brett

Sternhalma	7
Racado	7
Verfolgungsjagd	8
Tippy	8

Spiele auf dem Backgammon-Brett

Backgammon	8
Puff	12
Langes Puff	12
Russisches Puff	13
Zick-Zack	13
Tric-Trac	13

Spiele auf dem Dame-Brett

Dame	15
Polnische Dame	16
Englische Dame	16
Schlagdame	16
Eckdame	16
Wolf und Schafe	17
Mauern	17
Pyramiden-Dame	17
Italienische Dame	18
Schach	18
Räuberschach	20
Bienenhausschach	20
Maharadscha-Schach	20

Spiele auf dem Mühle-Brett

Mühle	21
-------	----

Würfelspiele

Kniffel	21
---------	----

Spiele mit einem Würfel

Die böse Eins	24
Die böse Drei	24
Auf und ab	24

Spiele mit zwei Würfeln

Himmel und Hölle	25
Punktlöschen	25
Finke	25
Schluck, Hansel	25
Glückspeter	26
Teure Sieben	26
Unter oder über sieben	26
Craps	26
Wieviel Augen? (Ein Zaubertrick)	27

Spiele mit drei Würfeln

Fenster würfeln	27
Chicago	27
Chicago hoch-tief	27
Rentmeister	28
Streichhölzer auswürfeln	28
Der Turm	28
Eins bis sechzehn	28
Wieviel Augen? (Ein Zaubertrick)	29

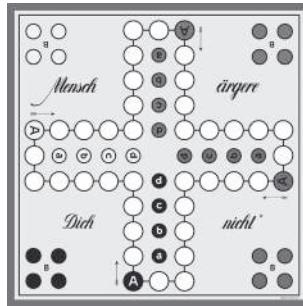
Spiele mit vier Würfeln

Pärchen	29
Beelzebub	29
Würfelstapel (Ein Zaubertrick)	30

Spiele mit fünf Würfeln

Va banque (große Bank)	30
Würfelpoker	31

Spiele auf dem Mensch-ärger-Dich-nicht-Plan



Mensch ärgere Dich nicht

Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 1 Würfel
- 16 Figuren (4 pro Farbe)

Spielbeschreibung

In diesem kurzweiligen Spiel geht es darum, seine eigenen Spielfiguren so schnell wie möglich von seinem eigenen Startfeld aus über eine Spielfeldstrecke ins Ziel zu würfeln. Gleichzeitig versucht man, die Mitspieler zu ärgern und deren Spielsteine, so oft es geht, zu schlagen, damit sie wieder von vorn anfangen müssen.

Die weißen Felder des Spielbretts stellen die Laufbahn dar, die alle Spielfiguren zurücklegen müssen. Auf den farbigen Spielfeldern mit dem Buchstaben A beginnen die Spielsteine der jeweiligen Farbe ihren Weg über die weißen Felder. Auf den B-Feldern warten die Figuren auf ihren Einsatz. Die Felder a, b, c und d stellen das Ziel jeder Farbe dar. Wer seine vier Spielsteine als erster „nach Hause“ gebracht hat, gewinnt das Spiel.

Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält vier Steine einer Farbe. Einen Stein stellt er auf das Feld A seiner Farbe, die übrigen drei werden auf die gleichfarbigen B-Felder gesetzt. Es wird 1x gewürfelt, wer die höchste Zahl würfelt, beginnt, gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn.

Spielablauf

Der Spieler, der an der Reihe ist, würfelt und setzt seinen Spielstein um die gewürfelte Augenzahl

in Pfeilrichtung auf der Laufbahn vor. Eigene und fremde Steine können übersprungen werden, die besetzten Felder werden aber mitgezählt. Wer mehrere Spielsteine auf der Laufbahn stehen hat, kann sich aussuchen, mit welchem Stein er weiterzieht.

Wer mit dem letzten Punkt seiner Augenzahl auf ein Feld trifft, das von einer fremden Spielfigur besetzt ist, schlägt diese Figur und setzt seinen eigenen Stein auf ihren Platz. Es herrscht aber kein Schlagzwang. Geschlagene Steine werden auf die B-Felder ihrer Farbe gestellt. Eigene Steine können nicht geschlagen werden, der Spieler muss dann mit einer anderen Figur ziehen, da auf jedem Feld immer nur ein Spielstein stehen darf.

So lange noch weitere Steine auf den B-Feldern auf ihren Spieleinsatz warten, darf keine eigene Figur auf dem A-Feld stehen bleiben. Sie muss das Feld frei machen, sobald sie die Möglichkeit dazu hat.

Die Steine, die auf den B-Feldern stehen, können nur mit einer „6“ ins Spiel gebracht und damit auf das Anfangsfeld A gesetzt werden.

Besonderheiten der Würfelzahl „6“

Wer eine „6“ würfelt, hat nach seinem Zug einen weiteren Wurf frei. Erzielt er dabei wieder eine „6“, darf er erneut nach dem Ziehen würfeln.

Bei einer „6“ muss man einen neuen Stein ins Spiel bringen, so lange noch Spielfiguren auf den eigenen B-Feldern stehen. Der neue Stein wird dann auf das Feld A der eigenen Farbe gestellt. Ist dieses Feld noch von einer anderen eigenen Spielfigur besetzt, muss dieser Stein erst mit der „6“ weitergezogen werden. Steht dagegen eine fremde Figur auf dem Feld A, wird sie geschlagen.

Wer eine „6“ würfelt und keinen Stein mehr auf den B-Feldern hat, darf mit einer seiner Figuren auf der Laufbahn sechs Felder weiterziehen und dann noch einmal würfeln.

Wer mit einer „6“ seinen letzten Spielstein ins Ziel bringt, braucht nicht noch einmal zu würfeln.

Betreten der Zielfelder

Wer mit einer Spielfigur die ganze Laufbahn einmal vollständig durchlaufen hat, zieht mit ihr auf die Zielfelder seiner Farbe vor. Auch die Zielfelder werden beim Vorrücken einzeln gezählt. (Wer also beispielsweise direkt vor seiner Zielfeldreihe steht, kommt mit einer „1“ nur auf das Feld a, mit einer „2“ nur auf das Feld b usw.) Spielsteine können übersprungen werden.)

Fremde Zielfelder darf man nicht betreten.

Ende des Spiels

Der Spieler, der als erster alle seine Spielfiguren auf seine Zielfelder gebracht hat, gewinnt das Spiel. Die anderen spielen weiter um die nächsten Plätze.

Einigkeit macht stark – zwei helfen zusammen –

Dieses Spiel ist eine neue Variante von „Mensch ärgere Dich nicht“. Man spielt auch auf diesem Spielplan. Grundsätzlich gelten die Regeln von Mensch ärgere Dich nicht – jedoch mit einigen Änderungen!

Änderungen zur Spielregel von „Mensch ärgere Dich nicht“

Es ist ein Spiel für 4 Personen.

Grundsätzlich spielen die beiden diagonal gegenüberliegenden Farben als Partner zusammen!

Partner können sich nicht hinauswerfen!

Würfelt man eine 6, muss man nicht aus seinem Eckkreis (B) auf den Anfangskreis (A) ziehen, sondern man kann frei entscheiden, ob man stattdessen mit einer Figur im Feld weiterzieht.

Übersieht ein Spieler der Gegenpartie, dass er schlagen könnte, muss seine Figur in den Eckkreis 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 hinaus werfen (mit Ausnahme von „Hausfriedensbruch“) und nicht überspringen – auch nicht mit eigenen Figuren!

Mauert man auf dem Anfangskreis (A) eines Spielers der Gegenpartei, ist dies Hausfriedensbruch! Wenn deshalb der blockierte Spieler eine 6 würfelt, fliegen die beiden Maurer raus!

Eine Mauer kann beliebig lange stehen bleiben. Können jedoch ihre Baumeister keine Figur mehr bewegen, müssen sie die Mauer abreißen.

Können die Figuren der Gegenpartie vor einer Mauer nicht mehr ziehen, müssen sie aussetzen.

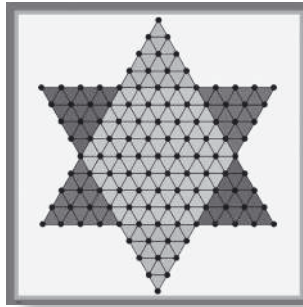
Drei Figuren können nie auf einem Kreis stehen.

Wer keine Figur mehr im Spiel hat - z. B. zwei Figuren bereits im Ziel und zwei Figuren noch im Eckkreis - kann dreimal würfeln.

Spielziel

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

Spiele auf dem Halma-Brett



Sternhalma

Diese Halmaform kann von 2-3 Personen mit je 15 Figuren gespielt werden.

Auf dem Spielplan befinden sich sechs Stern-Ecken mit je 15 Feldern. Jeder Spieler wählt sich eine Figurenfarbe aus und besetzt mit seinen 15 Figuren eine Ecke. Ziel des Spieles ist, die Figuren in das gegenüberliegende Feld der eigenen Farbe zu bringen. Wem dies zuerst gelingt, ist Sieger.

Die einzelnen Spieler bewegen der Reihe nach abwechselnd die Figuren um ein Feld, gerade, rückwärts, seitwärts, je nach Zweckmäßigkeit oder durch Springen, d.h. man kann eine gegnerische oder eigene Figur, die vor oder neben einem steht, überspringen, wenn unmittelbar dahinter ein freies Feld ist; die übersprungenen Steine werden nicht wie bei Dame aus dem Spiel genommen.

Man darf sowohl seitwärts wie rückwärts in jede Richtung springen. Es liegt im Interesse des raschen Vorwärtstommens, die Figuren so viel wie möglich springen zu lassen. Der Gegner muss bemüht sein, seinen Feind am Springen zu hindern, indem er seine Figuren so aufstellt, dass sich dahinter möglichst kein freies Feld befindet. Ferner soll er danach trachten, eine gegnerische Figur in dessen Ausgangsfeld bis zuletzt einzuschließen.

Racado

Bei zwei oder drei Mitspielern werden auf dem Stern-Spielplan von jedem der Mitspieler 15 Figuren entsprechend der Halma-Aufstellung gesetzt.

Nun wird mit einem Würfel abwechselnd gewürfelt und die entsprechende Augenzahl gezogen. Wer dabei mit seinem Kegel ein Feld erreicht, das von einem gegnerischen Kegel besetzt ist, schlägt diesen und nimmt diesen aus dem Spiel.

Wer zuerst alle verbleibenden Kegel in seinen gegenüberliegenden Hof gebracht hat, beendet das Spiel. Sieger ist, wer am Schluß die meisten Kegel auf dem Brett hat.

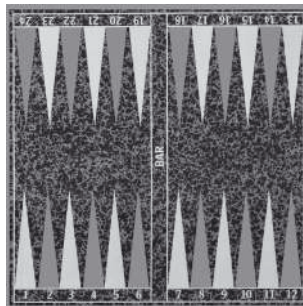
Verfolgungsjagd

Jeder Spieler wählt eine Spielfigur und stellt sie auf eine der Spitzen des Plans. Alle Spieler würfeln, wer die höchste Augenzahl erreicht, beginnt. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn. Jeder Spieler, der an die Reihe kommt, würfelt und zieht dann seine Spielfigur auf der Außenlinie des Sterns entlang. Andere Spielfiguren können dabei überholt werden. Wer aber genau auf dem Punkt landet, auf dem eine fremde Spielfigur steht, schlägt diese – er muss von vorne beginnen. Wer eine 1 würfelt, zieht seine Figur und würfelt dann noch einmal. Wer zuerst mit genauer Würfelzahl seinen Startpunkt erreicht, gewinnt das Spiel. Punkte, die über den Startpunkt hinausführen, verfallen.

Tippy

Wird von zwei oder drei Spielern mit je 15 Kegeln auf dem sternförmigen Halmabrett gespielt. Die Figuren werden auf die Kreuzungspunkte gesetzt, und durch Ziehen muß nun jeder Spieler versuchen, gegnerische Kegel – jeweils nur einen einzigen – bewegungsunfähig zu machen, d. h. ihn einzuschließen. Eingeschlossene Kegel werden herausgenommen. Sind keine Einschließungen mehr möglich, ist das Spiel beendet. Der Spieler mit den wenigsten Figuren auf dem Brett hat verloren.

Spiele auf dem Backgammon-Brett

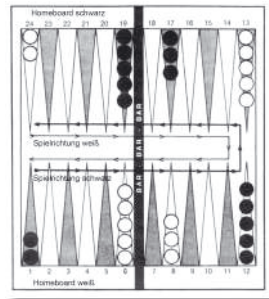


Backgammon

Dieses Spiel, auch wenn es dafür viele andere Bezeichnungen und auch leicht unterschiedliche Spielarten gibt, ist eines der ältesten und meistgespielten zugleich. Funde in den Königsgräbern von Ur, der alten babylonischen Hauptstadt, weisen darauf hin, dass man ähnliche Spiele bereits vor 5000 Jahren gekannt haben muss. Auch die römischen Kaiser von Caligula über Claudius bis Nero sollen bei diesem Spiel, das sie Tabula nannten, gern ihr strategisches Geschick unter Beweis gestellt haben. Zwischen 300 und 800 n.Chr. breitete sich das Spiel in der gesamten arabischen Welt aus und war bald in ganz Asien beliebt. In unseren Regionen sind Martin Luther, König Ludwig XVI. und später die Romanows die bekanntesten Spieler dieses Spiels, um

nur ein paar wenige zu nennen. Es war vor allen Dingen in der feinen Gesellschaft beliebt, und sicher ging es da oft um große Einsätze. Es gibt wohl kaum ein Spiel, das schon so lange gespielt wird und dabei so viele Namen erhielt. Die Grundregeln dieses Spiels sind jedoch seit über 2000 Jahren unverändert geblieben. Zum Spiel gehören:

2 x 15 Spielsteine in den Farben weiß und schwarz, zwei Augenzwürfel, ein mit Zahlen versehener, sogenannter Dopplerwürfel, ein Spielplan mit 24 Zacken, der so aufgeteilt ist, dass sich jeweils 12 Zacken gegenüber stehen.



Genau in der Mitte ist dieser Spielplan senkrecht durch eine sogenannte Bar in zwei Hälften geteilt. Durch diese Teilung entstehen auf dem Spielplan vier Abschnitte mit jeweils sechs Zacken. Die Zacken 1 – 6 sind das Homeboard (letztes Viertel) des Spielers mit den weißen Steinen, die Felder 19 – 24 sind das Homeboard des Spielers mit den schwarzen Steinen (siehe Abbildung).

Ziel des Spiels: Von der Grundstellung ausgehend bemüht sich jeder Spieler, seine 15 Steine so schnell wie möglich in sein Homeboard zu bringen, um dann seine Steine als Erster herauszuwürfeln. Der Spieler, dem dies zuerst gelungen ist, hat diese Spielrunde gewonnen. Durch geschicktes Ausnutzen der Würfelzahlen, mögliches Kombinieren der geworfenen Augenzahlen und durch gegenseitiges Blockieren versucht sich jeder Spieler eine bessere Position zu verschaffen und den anderen am Schlagen der eigenen Figuren zu hindern.

Aufstellung und Zugrichtung: Jeder Spieler bekommt 15 Steine einer Farbe. Die Grundaufstellung und Nummerierung der einzelnen Felder ist auf der Abbildung gezeigt. Ebenso ist dort die Zugrichtung der einzelnen Farben angegeben. Die Spieler ziehen ihre Steine, wie auf der Skizze gezeigt, gegenläufig. Die Nummern 1 – 6 kennzeichnen das Homeboard (Heimfeld oder letztes Viertel) weiß. Die Nummern 19-24 kennzeichnen das Homeboard schwarz. Bei dieser Ausgangsstellung muss Schwarz seine Steine von 1 über alle Felder bis mindestens zur Nr. 19 (Beginn seines Homeboards) ziehen. 5 Steine hat er schon zu Beginn des Spiels im Homeboard. Ebenso ist mit den Steinen von 12 und 17 zu verfahren. Weiß zieht genauso, jedoch gegenläufig. Weiß zieht immer im Uhrzeigersinn, Schwarz gegen den Uhrzeigersinn.

Spielbeginn und Ziehen: Zunächst wird der Spieler bestimmt, der das Spiel eröffnet. Dabei würfeln beide Spieler mit einem Würfel. Wer die höhere Zahl würfelt, beginnt. Werfen beide Spieler dieselbe Augenzahl (einen Pasch), so müssen beide nochmals würfeln. Jetzt beginnt der Spieler, der die höhere Augenzahl gewürfelt hat, setzt die von ihm gewürfelte Augenzahl und die Augenzahl, die sein Mitspieler gewürfelt hat. Der nächste Zug ist dann bei dem zweiten Spieler, der zur Eröffnung die gleichen Zahlen zu ziehen hat wie der Spieler, der das Spiel begonnen hat.

Ab jetzt wird abwechselnd jeweils mit 2 Würfeln gewürfelt. Die hierbei erzielten Augen können getrennt, d.h. mit zwei Steinen, zum Vorrücken verwendet werden oder aber auch nur mit einem Stein. Es besteht bis zu dem Zeitpunkt, wenn sich von der Farbe alle Steine im Homeboard

befinden, Zugzwang, soweit es möglich ist. Kann man nur eine der beiden gewürfelten Augenzahlen vorrücken, so muss es die höhere sein. Ist diese Augenzahl nicht zu ziehen, muss auf das Ziehen für diesen Wurf ganz verzichtet werden, und der Gegenspieler ist an der Reihe. Die angespielte Spitze muss in jedem Fall anspielbar sein, d.h., diese Spitze muss entweder leer sein oder darf von Steinen der eigenen Farbe besetzt sein (Ausnahme: Schlagen des Gegners, siehe Schlagen). Wird die Bewegung nur mit einem Stein, d.h. mit der Addition der beiden Würfelaugen durchgeführt, so sind dies zwei einzelne Züge, d.h., wenn einer der beiden Züge nicht möglich ist, so ist auch der darauf folgende nicht durchzuführen.

Beispiel: Wird eine 4 und eine 5 gewürfelt, so kann man entweder zuerst die 4 und dann die 5 oder zuerst die 5 und dann die 4 ziehen. Auf jeden Fall muss dann die 4. oder 5. Spitze vom Spielstand aus gerechnet anspielbar sein. Der Spieler kann frei entscheiden, in welcher Reihenfolge er die Würfelzahlen verwenden möchte.

Züge bei einem Pasch: Beim Pasch (beide Würfel zeigen die gleiche Augenzahl) wird die gewürfelte Zahl eines Würfels 4 x gesetzt. Bei einem 4er-Pasch darf 4 x 4 Zacken (= 16) weitergezogen werden. Es gibt also die Möglichkeit, 16 Zacken mit einem Stein weiterzuziehen.

Beispiele für Zugmöglichkeiten bei einem 4er-Pasch:

- a) 1 Stein 4 x 4 Zacken = 16 Zacken,
- b) 2 Steine 2 x 4 Zacken, jeder Stein 8 Zacken = 16,
- c) 4 Steine 4 Zacken = 16,
- d) 1 Stein 8 Zacken, 2 Steine je 4 Zacken = 16,
- e) 1 Stein 12 Zacken, 1 Stein 4 Zacken = 16.

Beim Pasch gelten auch die Regeln wie beim fortgesetzten Zug; bei unserem Beispiel muss also jeweils das Feld nach 4 Steinen anspielbar sein. Wenn bei einem Pasch nicht alle Züge gezogen werden können, so müssen jedoch alle möglichen Züge gezogen werden. Die verbleibenden Zugmöglichkeiten verfallen.

Schlagen: Endet ein Zug auf einem Zacken, der nur von einem gegnerischen Stein besetzt ist, so wird dieser geschlagen. Es können mit einem Zug mehrere gegnerische Steine geschlagen werden, also bis zu viermal bei einem Pasch. Die geschlagenen Steine werden aus dem Spielfeld genommen und auf die Bar gesetzt. Wenn sich ein oder mehrere Steine eines Spielers auf der Bar befinden, darf dieser erst weiterspielen, wenn er alle Steine ins Spiel zurückgewürfelt hat.

Einsetzen der geschlagenen Steine: Die geschlagenen Steine müssen in das Homeboard des gegnerischen Spielers eingewürfelt werden. Dies geschieht wie folgt: Befinden sich z.B. zwei schwarze Steine auf der Bar und Schwarz würfelt eine 4 und eine 5, so kommt auf den Zacken 5 und auf den Zacken 4 je ein Stein ins Spiel zurück. Ist der Zacken 5 jedoch durch ein Band (siehe Abschnitt Bänder) besetzt, so kann man keinen Stein ins Spiel zurücksetzen, da zuerst die höhere Augenzahl gezogen werden muss. Der Spieler muss auf diesen Zug verzichten und erst den Gegner wieder würfeln lassen.

Bänder: 2 oder mehrere Steine auf einer Zacke bilden ein Band. Diese Zacke kann von einem Gegner weder angespielt noch besetzt werden. Hat der Gegner 6 Bänder hintereinander

aufgebaut, nennt man dies eine Brücke oder ein geschlossenes Brett. Eine besondere Bedeutung kommt dieser Spielsituation zu, wenn sich eine geschlossene Brücke im Homeboard des Mitspielers befindet und der Mitspieler noch einen Stein auf der Bar hat.

Ausspielen: Erst wenn ein Spieler alle 15 Steine in sein Homeboard gebracht hat, darf er mit dem Ausspielen der Steine beginnen. Hat er mit dem letzten Wurf mit nur einer Würfelaugenanzahl das Homeboard erreicht, darf er mit der zweiten, nicht verwendeten Würfelzahl bereits mit dem Auswürfeln beginnen. Auch beim Auswürfeln zählt der Pasch viermal.

Das Ausspielen eines Steins aus dem Homeboard kann immer nur mit der genauen Augenzahlerfolgen. Um z.B. je einen Stein vom ersten und letzten Zacken des Homeboards (Nr. 1 und 6 bzw. 24 und 19) auszuspielen, muss eine 1 oder eine 6 gewürfelt werden. Ist der angewürfelte Zacken nicht besetzt, kann der Spieler den Wurf verfallen lassen oder den Zug mit einem anderen Stein innerhalb des Homeboards ausführen.

Wird während des Auswürfelns ein Stein im Homeboard durch das Einsetzen des Gegners geschlagen, darf erst dann mit dem Ausspielen fortgefahren werden, wenn wieder alle Steine im Homeboard sind. Im Unterschied zu den geschlagenen Steinen werden die herausgewürfelten Steine auf die Seite gelegt.

Ende des Spiels und Bewertung: Das Spiel endet, wenn ein Spieler alle seine Steine herausgewürfelt hat. Je nach der Lage, in der sich der Gegner zu diesem Zeitpunkt befindet, spricht man von einem einfachen, doppelten oder dreifachen Sieg.

Der einfache Sieg: Wenn der Gegner nur einige Steine herauswürfeln konnte.

Der doppelte Sieg (Gammon): Wenn der Gegner noch keinen Stein ausspielen konnte.

Der dreifache Sieg (Backgammon): Wenn der Gegner noch einen Stein im Homeboard des Siegers oder auf der Bar hat.

Verdoppeln: Beim Spielen um Einsätze kann der Einsatz jeweils verdoppelt werden. Dazu wird der Dopplerwürfel benutzt. Nach der Eröffnung des Spiels ist jeder der beiden Spieler berechtigt, die erste Verdoppelung anzukündigen. Man wird dies tun, wenn man glaubt, gegenüber dem Mitspieler im Vorteil zu sein. Eine Verdoppelung muss grundsätzlich vor jedem Würfeln angekündigt werden.

Die Verdoppelung wird dadurch angekündigt, dass man bei der ersten Verdoppelung den Zahlenwürfel mit der 2 nach oben vor den Gegner legt. Kündigt Schwarz die erste Verdoppelung an, so kann Weiß die Herausforderung annehmen und weiterspielen oder aber das Spiel sofort verloren geben, dann tritt die Verdoppelung nicht in Kraft. Hat Weiß jedoch die Herausforderung angenommen, und das Spielglück ändert sich, und Weiß meint nun seinerseits in einer günstigen Position zu sein, so kann Weiß den Dopplerwürfel mit der Zahl 4 nach oben vor den Gegenspieler legen. Auch dieser kann sich jetzt entscheiden, ob er die Herausforderung annimmt und weiterspielt oder aufgibt. Gibt er auf, geht es nur wie vorher um den zweifachen Einsatz, nimmt er jedoch die Herausforderung an, hat sich jetzt der Spieleinsatz bereits auf das Vierfache erhöht. Das Recht der weiteren Verdoppelung liegt jetzt wieder bei Schwarz.

Es kann also kein Spieler mehrmals hintereinander in ununterbrochener Folge verdoppeln, sondern das Recht der Verdoppelung liegt immer bei dem Spieler, der die vorherige

Verdoppelung angenommen hat. Unabhängig von der vorherigen Verdoppelung entscheidet zum Schluss noch einmal die Situation beim Ausspielen (siehe Regel Ausspielen), d.h., wenn im Verlauf des Spiels der Dopplerwürfel bereits auf 8 steht, und es wird um den achtfachen Einsatz gespielt, und einer der Mitspieler gewinnt das Spiel mit Backgammon, so wird dieser achtfache Einsatz noch einmal durch die Endspielphase verdreifacht.

Puff

Puff entspricht in allen wesentlichen Zügen dem Backgammon; es gibt jedoch keine Grundaufstellung. Auch hier versucht jeder Spieler seine 15 Steine so schnell wie möglich in sein letztes Viertel zu bringen und dann aus dem Brett herauszuwürfeln. Gewinner ist, wem dies zuerst gelingt. Das Blockieren von Zacken, das Schlagen und das Wiedereinsetzen geschieht genau wie bei Backgammon.

Zugrichtung und Setzen: Bei Beginn sind alle Steine außerhalb des Spielplans und müssen erst ins 1. Viertel des betreffenden Spielers eingesetzt werden. Die Zacken 1 – 6 sind das 1. Viertel für Schwarz; er zieht von dort über 12, 13 bis 24. Die Zacken 24 – 19 sind das 1. Viertel für Weiß; er zieht in entgegengesetzter Richtung. Jeder Spieler wirft mit 2 Würfeln. Wer die höchste Augenzahl würfelt, beginnt. Beim Einsetzen werden keine fortgesetzten Züge ausgeführt. Wirft Schwarz z.B. 4 und 2, so setzt er einen Stein auf Zacke 4 und einen auf Zacke 2. Erst wenn alle Steine ins 1. Viertel gebracht worden sind, dürfen sie von dort aus weitergezogen werden.

Pasch: Bei einem Pasch-Wurf zählen nicht nur die obenliegenden Augen, sondern auch die, auf denen die Würfel liegen: Bei 1 also 6, bei 2 die 5 usw. Wirft man z.B. 3 und 3, so können 2 Steine auf Zacke 3 und zwei auf Zacke 4 gesetzt werden. Vom zweiten Pasch an darf man die geworfenen Zahlen von Ober- und Unterseite doppelt setzen. Außerdem darf man nach jedem Pasch nochmals würfeln.

Ziehen: Sobald alle Steine auf dem Brett sind, wird gezogen, wobei nun auch fortgesetzte Züge mit einem Stein erlaubt sind. Die niedrigere Würfelzahl muss immer zuerst gezogen werden; ist dies nicht möglich, so darf auch mit der höheren Zahl nicht gezogen werden. Kann ein Spieler nur mit der niedrigeren Zahl ziehen, so verfällt die höhere Zahl. Ebenso darf er mit der Unterseite eines Pasches nicht ziehen, wenn er mit der Oberseite nicht ziehen kann. Kann er mit der Oberseite eines Pasches ziehen, so braucht die Unterseite nicht voll ausgenutzt werden.

Ausspielen: Mit dem Ausspielen darf erst begonnen werden, wenn alle Steine im letzten Viertel des betreffenden Spielers stehen. Wie bei Backgammon müssen die Steine von höheren Zacken gegebenenfalls nachgerückt werden.

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 der des vorher beschriebenen Spiels.

Russisches Puff

Sobald ein Spieler zwei Steine gesetzt hat, kann er wählen, ob er gleich ziehen oder ob er weitere Steine nachsetzen will. Wenn ein Stein geschlagen worden ist, muss er erst wieder eingesetzt werden, ehe mit den übrigen Steinen weitergezogen werden kann.

Zick-Zack

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 fünft letzten 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. Wer zuerst alle Steine herausgewürfelt hat, ist Sieger. Durch sinnreiches Blockieren und bedachtes Bewegen der eigenen Steine kann der Gegner sehr behindert werden.

Tric-Trac

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

Die „Hucke“ Zacke 13 für Weiß und Zacke 12 für Schwarz sind die sogenannten 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.

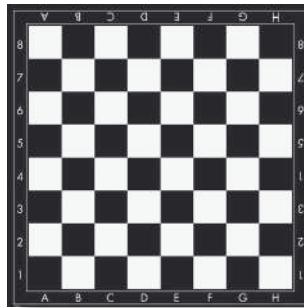
Punktebewertung und Gewinner: Jeder geschlagene Stein und jeder ausgespielte Stein erbringen jeweils 1 Punkt. Gelingt es, die Hücke zu besetzen und außerdem die fünf davor liegenden Zacken auf der eigenen Seite mit Bändern zu blockieren, so hat man die sogenannte große Brücke errichtet, die für den Gegenspieler ein unüberwindbares Hindernis ist. Die große Brücke erbringt 2 Punkte. Solange die große Brücke bei den folgenden Würfeln 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 die nächste Partie 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.

Spiele auf dem Dame-Brett



Dame

Gespielt wird zu zweit mit je 12 weißen und 12 schwarzen Spielsteinen. Durch Auslosen wird bestimmt, wer Weiß und damit das Recht des ersten Zugs erhält.

Das Brett wird so gelegt, dass jeder Spieler ein dunkles Eckfeld zur Linken hat. Mit den Steinen belegt jeder alle dunklen Felder der ersten drei Reihen vor sich.

Ziel des Spiels ist es, alle Steine des Gegners zu schlagen (aus dem Spielfeld zu nehmen) oder einzukesseln, so dass sie nicht mehr ziehen können. Abwechselnd ziehen die Spieler mit einem Stein um ein Karo auf das nächste freie Feld. Es darf nur vorwärts gezogen werden und nur auf schwarzen Feldern, also stets in schräger Richtung. Geschlagen wird ein Stein, wenn er unmittelbar vor einem Gegner steht und hinter ihm in gleicher Linie ein Feld frei ist. Man springt dann über den zu schlagenden Stein, landet auf dem freien Feld dahinter und nimmt den geschlagenen Stein vom Feld. Landet der Schlagstein erneut vor einem Gegner, hinter dem ein Feld frei ist, wird weiter geschlagen, auch in Zickzack-Richtung, aber stets nur vorwärts. Es muss geschlagen werden. Übersieht ein Spieler eine Schlagmöglichkeit und führt einen anderen Zug aus, kann der Gegner eine Korrektur verlangen oder den Stein mit der Schlagmöglichkeit „blasen“, d.h. vom Spielbrett

nehmen. Hat ein Stein durch Zug oder durch Schlagen ein Feld der gegenüberliegenden letzten Reihe erreicht, wird er zur Dame. Man legt einen geschlagenen Stein gleicher Farbe auf ihn. Ein Spieler kann auch mehrere Damen haben. Die Dame bewegt sich ebenfalls nur über dunkle und freie Felder, aber vorwärts und rückwärts und in der eingeschlagenen Richtung beliebig weit. Und auch sie muss jeden alleinstehenden gegnerischen Stein auf ihrer Linie schlagen, muss aber nicht auf dem nächsten freien Feld hinter ihm landen, sondern kann in gleicher Richtung über weitere freie Felder ziehen und gegebenenfalls weiterschlagen. Sie muss ebenfalls wie jeder andere Stein geschlagen werden, wenn der Gegner die Möglichkeit dazu hat. Eigene Steine dürfen nie übersprungen werden. Das Spiel ist entschieden, wenn einer keine Steine mehr hat oder seine Steine so eingeschlossen sind, dass er nicht mehr ziehen kann.

Polnische Dame

Diese Variante des Dame-Spiels ist auch als „Französische Dame“ bekannt. Es gelten dieselben Regeln wie beim Dame-Spiel mit folgenden Abweichungen: Die einfachen Steine dürfen ebenfalls nur vorwärts ziehen, aber beliebig vor- und rückwärts schlagen. Auch hier besteht Schlagzwang, und zwar müssen in einem Zug (auch Zickzack oder vor- und rückwärts) alle Steine genommen werden, die zu schlagen sind. Kommt also jemand durch Schlagen auf die gegnerische Endreihe und kann rückwärts weiterschlagen, so muss er es tun und erhält keine Dame, falls er nicht mit einem weiteren Schlagsprung erneut die Endreihe erreicht.

Englische Dame

Bei dieser Dame-Variante gelten alle Regeln des Dame-Spiels mit folgender Abweichung: Die Dame darf in jede Richtung ziehen, also nicht nur schräg auf den schwarzen Feldern vor- und rückwärts, sondern auch beliebig geradeaus oder nach links und rechts. Sie muss aber stets auf einem schwarzen Feld landen. Übersprungene gegnerische Steine sind geschlagen. Aber auch hier dürfen nur einzelne, freistehende Gegner-Steine übersprungen werden.

Schlagdame

Bei dieser lustigen Dame-Abart ist derjenige Sieger, der zuerst alle Steine verloren hat. Man muss also die eigenen Steine dem Gegner so zuspieren, dass er möglichst viele schlagen muss, denn auch hier besteht Schlagzwang. Ansonsten gelten bei dieser „verkehrten Dame“ die normalen Dame-Spielregeln.

Eckdame

Das Dame-Brett wird so übereck gelegt, dass beide Spieler ein dunkles Eckfeld vor sich haben. Der eine erhält neun weiße, der andere neun schwarze Steine. Sie werden so auf die dunklen Felder gelegt, dass ein Dreieck mit der Spitze im Eckfeld entsteht. Ziel des Spiels ist es, mit den eigenen Steinen die neun anfangs vom Gegner besetzten Felder zu erreichen. Es ähnelt also Halma. Es wird abwechselnd mit einem Stein gezogen, und zwar nur vorwärts oder seitwärts auf

das nächste dunkle Feld, also niemals rückwärts oder auf ein weißes Feld. Gegnerische Steine dürfen übersprungen werden, wenn man direkt davor steht und das Feld dahinter frei ist. Steht man dann erneut vor einem freien Gegnerstein, darf weitergesprungen werden. Geschlagen wird aber nicht, d.h., die übersprungenen Steine bleiben auf dem Spielfeld. Einen Zwang zu springen gibt es nicht. Eigene Steine dürfen aber nie übersprungen werden.

Wer als Erster die neun Eckfelder des Gegners besetzt hat, ist Sieger.

Wolf und Schafe

Durch Auslosen wird ermittelt, wer den Wolf spielt. Er bekommt einen einzigen schwarzen Stein. Der andere erhält vier weiße Steine als Schafe und stellt sie auf die dunklen Felder seiner Grundlinie. Der Wolf darf zu Beginn auf ein beliebiges anderes dunkles Feld gestellt werden.

Gezogen wird stets schräg, also nur auf den dunklen Feldern. Die Schafe dürfen dabei nur vorwärts, der Wolf vor- und rückwärts ziehen, beide aber stets nur um ein Feld und immer abwechselnd.

Ziel der Schafe ist es, den Wolf so einzukreisen, dass er nicht mehr davonlaufen kann. Der Wolf hingegen versucht, die Reihe der Schafe an einer Lücke zu durchbrechen und hinter sie zu gelangen. Schafft er das, ist er der Sieger, denn die Schafe dürfen ja nicht rückwärts ziehen.

Mauern

Man spielt auf dem Dame-Brett mit 12 schwarzen und 12 weißen Steinen. Es wird die übliche Dame-Aufstellung genommen. Es darf nur gezogen werden, weder gesprungen noch geschlagen. Ziel des Spiels ist es, die gegnerischen Steine einzumauern, d.h. von den übrigen Steinen zu trennen und bewegungsunfähig zu machen. Dieser Stein darf dann vom Spielfeld genommen werden.

Pyramiden-Dame

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

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

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

Gespielt wird ausschließlich auf den dunklen Feldern. Es geht darum, die eigene Pyramide Zug um Zug abzubauen und auf der gegenüberliegenden Seite wieder aufzubauen.

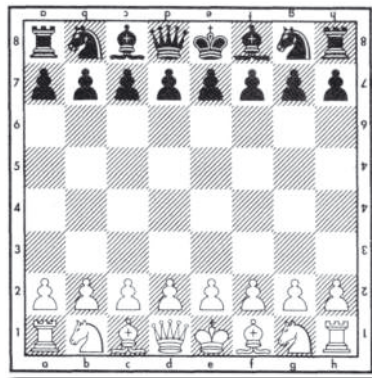
Man darf dabei um einzelne Felder vorrücken oder eigene oder gegnerische Steine überspringen, und zwar entweder in einem Sprung oder in einer Serie von Sprüngen. Übersprungene Steine werden nicht geschlagen, sie bleiben auf dem Brett. Sieger ist, wer seine Pyramide als Erster wieder aufgebaut hat.

Italienische Dame

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

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

Schach



Dieses uralte und weltweit bekannte königliche Spiel bietet so viele Möglichkeiten der Kombination, dass wir hier nur die Anfangsgründe für den Laien erklären können. Alles Weitere lernt man am besten im Spiel mit einem erfahrenen Gegner.

Durch Auslosen wird bestimmt, wer Weiß und damit das Recht des ersten Zuges hat. Er erhält die 16 weißen, der andere die 16 schwarzen Schachfiguren. Die 8 gleichförmigen, kleinen Schachfiguren sind Bauern, die anderen 8 Schachfiguren nennt man Figuren: 2 Türme (mit dem Zinnenkranz), 2 Springer (mit Pferdekopf), 2 Läufer (schlanke Figuren), eine Dame (höher als die Läufer) und einen König (mit Kreuz auf dem Haupt).

Das Schachbrett (Dame-Brett) wird so hingelegt, dass jeder Spieler ein dunkles Eckfeld zur Linken hat. Auf die beiden Eckfelder links und rechts stellt man die Türme, daneben zur Mitte hin die beiden Springer, einen links, einen rechts, danach die beiden Läufer und in die Mitte Dame und König. Dabei steht die weiße Dame stets auf einem weißen Feld, die schwarze Dame auf einem dunklen, so dass alle gegnerischen Figuren einander genau gegenüberstehen. Vor diese 8 Figuren werden die 8 Bauern in die zweite Reihe nebeneinandergestellt (siehe Abbildung). Die Bauern und die Figuren haben unterschiedliche Bewegungsfreiheit. Die Bauern dürfen nur vorwärts gehen. Von ihrem Ausgangspunkt aus können sie um ein oder zwei Felder in gerader

Richtung ziehen, danach nur noch um je ein Feld pro Zug, aber immer nur auf und über freie Felder.

Auch die Figuren (außer den Springern) dürfen nur auf und über freie Felder ziehen, aber sowohl vor- als auch rückwärts. Der Turm zieht nur waagrecht über die Reihen 1 bis 8 oder senkrecht über die Linien a bis h beliebig weit. Die Läufer ziehen ebenfalls beliebig weit über freie Felder, aber in schräger Richtung. Sie bleiben also stets auf der Feldfarbe, die sie anfangs innehatten. Die Dame ist gewissermaßen die Kombination aus Turm und Läufer und damit die stärkste, schlagkräftigste Figur: Sie zieht beliebig über freie Felder in jeder Richtung, schräg, senkrecht oder waagrecht, muss aber, wie alle bisher genannten Figuren, die einmal eingeschlagene Richtung einhalten. Die Springer sind die einzigen Figuren, die während eines Zuges die Richtung ändern und eigene oder gegnerische Schachfiguren überspringen können: Sie ziehen stets um ein Feld in gerader und um ein weiteres in schräger Richtung, und zwar ebenfalls nach allen Seiten. Der König, um den sich schließlich alles dreht, darf sich nach allen Richtungen bewegen, vorwärts, rückwärts, schräg oder gerade, aber stets nur um ein einziges Feld.

Zur Eröffnung des Spiels werden gewöhnlich die Bauern vor den beiden Damen oder vor den Königen bewegt. Man kann aber auch mit anderen Bauern oder mit einem Springer beginnen. In der Anfangsphase versucht man seine Bauern und Figuren in möglichst günstige Positionen für den Angriff auf den gegnerischen König zu bringen. Dabei trachtet man danach, den Gegner zu schwächen, indem man ihm Schachfiguren raubt: Kann eine Schachfigur im Rahmen ihrer Zugmöglichkeiten auf ein Feld ziehen, das von einem Gegner besetzt ist, so wird die gegnerische Schachfigur geschlagen und aus dem Spiel genommen. Alle Figuren schlagen in ihrer normalen und oben beschriebenen Zugrichtung, die Bauern aber, die sonst stets geradeaus ziehen, dürfen nur schräg nach links oder rechts schlagen und wie beim Ziehen nur vorwärts. Bei jedem Schlagen muss beachtet werden, ob die gegnerische Schachfigur nicht „gedeckt“ ist, d.h., ob der Gegner nicht im nächsten Zug seinerseits die feindliche schlagende Schachfigur schlagen könnte.

Da kein Schlagzwang besteht, wird man auf das Rauben vor allem dann verzichten, wenn man dadurch postwendend eine eigene stärkere Schachfigur verlieren würde. Wird eine Schachfigur auf ein Feld gestellt, von wo aus sie den gegnerischen König unmittelbar bedroht (ihn also im nächsten Zug schlagen könnte), so muss Schach geboten (angesagt) werden. Der Gegner ist dann verpflichtet, seinen König zu schützen, indem er mit ihm auf ein anderes Feld zieht oder zwischen ihn und die bedrohende Schachfigur eine eigene Schachfigur stellt oder den feindlichen Angreifer schlägt. Ist ihm nichts davon möglich, so ist „matt“ geboten und die Partie darf nicht geschlagen werden; das ausweglose Schachmatt beendet das Spiel. Daraus folgt, dass der König nie auf ein Feld ziehen darf, das von einem Gegner beherrscht wird, d.h. beim nächsten Zug von ihm erreicht werden könnte.

Eine Besonderheit sei noch erwähnt: die Rochade. Damit bringt man seinen König aus der anfänglichen Position in der Mitte an eine der beiden Seiten. Man führt ihn dabei um zwei Felder (einzige Ausnahme!) nach links oder rechts und springt mit dem nächststehenden Turm über den König auf das angrenzende Feld. Eine Rochade ist allerdings nur möglich, wenn König und Turm noch nicht bewegt wurden, wenn alle Felder zwischen ihnen frei sind und keines davon durch eine feindliche Schachfigur bedroht ist. Beherrscht man diese Anfangskenntnisse, so lernt man alles Weitere (und das ist noch viel) leichter im Spiel mit einem Gegner, der Schach kennt, als von einer Spielanleitung.

Räuberschach

Eine gute Möglichkeit für Anfänger, die verschiedenen Zugmöglichkeiten der Bauern und Figuren in den Griff zu bekommen, ist dieses Raubspiel, das für Schach das Gleiche ist wie Schlagdame für das Dame-Spiel. Für das Aufstellen, Ziehen und Schlagen gelten die genannten Regeln des Schachs. Ziel des Spiels ist es aber, möglichst rasch alle eigenen Schachfiguren zu verlieren. Man kann dabei einen Schlagzwang vereinbaren: Jede Möglichkeit zu schlagen muss also vom Gegner ausgenutzt werden. Schach wird nicht geboten. Der König kann also wie jede andere Schachfigur geschlagen werden. Das Spiel geht in jedem Falle so lange weiter, bis ein Gegner keine Figuren und Bauern mehr hat und damit zum Sieger geworden ist. Starke Figuren wie Dame oder Türme bietet man dabei dem Gegner möglichst bald zum Opfer an.

Bienenhausschach

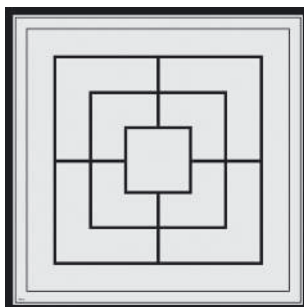
Es gelten dieselben Regeln wie beim Schach, mit der Ausnahme, dass alle geschlagenen Schachfiguren sofort wieder eingesetzt werden von dem Spieler, der sie geschlagen hat. Und zwar auf irgendeinem freien Feld, so dass sie die Schachfiguren des Spielers, dem sie weggenommen wurden, behindern bzw. den König weniger gut schützen können. Lediglich die Läufer müssen auf einen Platz derselben Feldfarbe gesetzt werden, auf dem sie geschlagen wurden.

Maharadscha-Schach

Der Spieler mit den weißen Figuren stellt seine Schachfiguren wie beim Schach auf. Der Gegenspieler erhält lediglich einen König (Maharadscha genannt), der am Anfang des Spiels auf einem freien Feld seiner Wahl platziert wird. Der schwarze Maharadscha kann wie ein Pferd springen und wie ein König ziehen.

Gewonnen hat, wer den gegnerischen König zuerst schachmatt gesetzt hat. Die Partie ist unentschieden, wenn kein Spieler ein Schachmatt bieten kann.

Spiele auf dem Mühle-Brett



Mühle

Man spielt zu zweit mit neun weißen und neun schwarzen Spielsteinen. Wer Weiß hat, beginnt und setzt einen Stein auf einen der Eck- oder Kreuzungspunkte des Mühle-Plans. Danach setzt Schwarz, und so geht's abwechselnd weiter, bis jeder seine 9 Steine gesetzt hat. Schon beim Setzen versucht man, 3 Steine nebeneinander auf eine Seitenlinie von einem der drei Quadrate oder auf eine der vier Verbindungslinien zu bringen und so eine Mühle zu bauen. Der Gegner verhindert dies nach Möglichkeit, indem er rechtzeitig einen Stein dazwischensetzt.

Nach dem Setzen wird gezogen. Abwechselnd zieht jeder mit einem beliebigen Stein auf einen angrenzenden freien Punkt und versucht auch dabei, Mühlen zu schließen oder gegnerische Mühlen zu verhindern. Sobald nämlich ein Spieler eine Mühle geschlossen hat, darf er dem Gegner einen beliebigen Stein vom Feld nehmen, jedoch nicht aus einer geschlossenen Mühle. Eine Mühle wird geöffnet, indem man einen ihrer 3 Steine wegzieht. Jetzt ist sie für den Gegner angreifbar. Mit dem nächsten Zug kann die Mühle aber wieder geschlossen werden. Besonders vorteilhaft ist eine Zwickmühle: Durch Verschieben nur eines Steins wird eine Mühle geöffnet und gleichzeitig eine zweite geschlossen. Man kann dann mit jedem Zug einen Stein des Gegners nehmen.

Sobald ein Spieler nur noch drei Steine hat, darf er, anstatt zu ziehen, mit einem Stein auf jeden beliebigen freien Punkt springen. Verliert er aber noch einen weiteren Stein, hat er verloren, da er nun keine Mühle mehr zustande bringen kann. Ein Spieler kann auch mit mehr als drei Steinen verlieren, wenn er vom Gegner so eingemauert wurde, dass er nicht mehr ziehen kann.

Würfelspiele



Kniffel

Für jeden Spieler ist auf dem Kniffel-Block eine Spalte vorgesehen, in der seine Ergebnisse eingetragen werden. In jeder Runde muss jeder Mitspieler in einem der 13 Kästchen eine Eintragung machen. Dies sollte möglichst die Summe der gewürfelten Augen sein, aber – wenn's knifflig wird – ist leider auch mal eine Null dabei...

Spielverlauf

Die Spieler sind reihum einmal pro Runde mit dem Würfeln an der Reihe. Dabei können sie bis zu dreimal würfeln. Der erste Wurf erfolgt mit allen fünf Würfeln.

Danach kann der Spieler sich entscheiden, mit wie vielen Würfeln er beim 2. und 3. Versuch würfeln möchte. Dabei lässt er die Würfel, die er behalten möchte, vor sich liegen, und würfelt nur mit denen, die ihm „nicht gefallen“. So kann er versuchen, sein Ergebnis mit dem 2. und 3. Versuch zu verbessern. Er kann aber auch auf einen oder beide Zusatzwürfe verzichten. Spätestens nach dem dritten Wurf muss der Spieler sein Wurfergebnis in den Kniffel-Block eintragen lassen. Erfüllt der Wurf keine der Bedingungen für die Kästchen, wird ein beliebiges Kästchen „gestrichen“ (= eine Null wird eingetragen).

Name		1. SPIEL	2. SPIEL	3. SPIEL	4. SPIEL	5. SPIEL	6. SPIEL
	nur Einsen zählen						
	nur Zweien zählen						
	nur Dreien zählen						
	nur Vieren zählen						
	nur Fünfen zählen						
	nur Sechsen zählen						
	gesamt →						
Bonus bei 63 oder mehr	plus 35						
gesamt oberer Teil →							
Dreierpasch	alle Augen zählen						
Viererpasch	alle Augen zählen						
Full-House	25 Punkte						
Kleine Straße	30 Punkte						
Große Straße	40 Punkte						
Kniffel	50 Punkte						
Chance	alle Augen zählen						
gesamt unterer Teil →							
gesamt oberer Teil →							
Endsumme →							

Schmidt Spiele GmbH, www.schmidtspiele.de, www.kniffel.de

Die Punkte: Der Kniffel-Block ist unterteilt in einen oberen und einen unteren Teil. Im oberen Teil sind die Kästchen für Einsen, Zweien, Dreien, Vieren, Fünfen und Sechsen. Entschließt sich ein Spieler, sein Würfelergebnis hier eintragen zu lassen, zählt er alle gewürfelten gleichen Zahlen zusammen und der Schreiber trägt das Ergebnis in das entsprechende Kästchen ein.

Beispiel: Nina hat drei Fünfen und zwei Dreien gewürfelt. Sie hat nun vier Möglichkeiten:

- 15 Punkte Im oberen Teil in ihrem Kästchen für die Fünfen (Die Würfel, die andere Zahlen zeigen, werden nicht gezählt.)
- 6 Punkte im oberen Teil in ihrem Kästchen für die Dreien
- 21 Punkte im unteren Teil in ihrem Kästchen für „Dreierpasch“
- 25 Punkte im unteren Teil in ihrem Kästchen für „Full House“

Bonus: Um den Bonus von 35 Punkten zu bekommen, müssen die Spieler mindestens 63 Punkte im gesamten oberen Teil zusammenaddiert erreichen.

Im unteren Teil sind die Kästchen für die Sonderwürfe:

Dreierpasch: Mindestens drei gleiche Zahlen. Alle Augen des Wurfes (nicht nur die der gleichen Zahlen) werden zusammengezählt.



Viererpasch: Mindestens vier gleiche Zahlen. Auch hier werden alle Augen des Wurfes zusammengezählt.



Full – House: Drei gleiche und zwei gleiche, andere Zahlen (z.B. drei Vieren und zwei Einsen). Für ein Full- House gibt es pauschal 25 Punkte.



Kleine Straße: Eine Folge von vier aufeinander folgenden Würfeln. Der fünfte Würfel kann eine beliebige Zahl zeigen (z.B. 1., 2, 3, 4, 2). Eine kleine Straße bringt pauschal 30 Punkte.



Große Straße: Eine Folge von fünf aufeinander folgenden Würfeln (z.B. 2, 3, 4, 5, 6). Eine große Straße bringt 40 Punkte.



Kniffel: 5 gleiche Zahlen. Ein Kniffel bringt 50 Punkte.



Chance: Gibt dem Spieler die Möglichkeit, einen missglückten Wurf, der keine Bedingung erfüllt, trotzdem als Punkte in seinem „Chancefeld“ gutschreiben zu lassen. Alle Augen des Wurfes werden zusammenaddiert.

Zweiter, dritter usw. Kniffel: Für jeden zweiten und weiteren Kniffel eines Spielers hat er zwei Möglichkeiten:

Kniffel als Joker: Hat der Spieler bereits einen Eintrag sowohl in seinem Kniffelfeld als auch in dem betreffenden Zahlenfeld (im oberen Teil), dann darf er diesen Wurf für jeden anderen Wurf seiner Wahl im unteren Feld einsetzen. Der Spieler kann sich z.B. 40 Punkte für eine große StraÙe gutschreiben lassen. Sind allerdings alle Kästchen im unteren Bereich besetzt, muss der Spieler im oberen Bereich ein Feld „streichen“.

Kniffel für 50 Zusatzpunkte: Hat ein Spieler bereits einen Eintrag in seinem Kniffelfeld, während sein entsprechendes Zahlenfeld (oberer Teil) noch frei ist, erhält er 50 Zusatzpunkte. Er trägt die entsprechenden Punkte (z.B. bei einem 5er Kniffel: 25 Punkte) im Zahlenfeld im oberen Teil ein und notiert weitere 50 Punkte auf der Rückseite des Kniffelblocks unter seinem Namen.

Spielende: Das Spiel endet, sobald das letzte Kästchen beim letzten Spieler ausgefüllt ist. Nun werden alle Punkte (Boni nicht vergessen) zusammengerechnet. Der Spieler mit den meisten Punkten ist der Sieger.

Spiele mit einem Würfel



Die böse Eins

Jeder würfelt reihum jeweils fünfmal. Die Summe der geworfenen Augen wird notiert. Wer jedoch eine 1 würfelt, scheidet sofort aus. Nur die bis dahin addierte Summe gilt. Der Spieler mit der höchsten Gesamtsumme ist Sieger.

Die böse Drei

Jeder darf beliebig oft hintereinander würfeln. Die geworfenen Augen werden addiert. Wer dabei aber eine 3 wirft, verliert alle erreichten Punkte und scheidet aus. Gewonnen hat, wer nach einer Runde die höchste Augenzahl erreicht hat. Der letzte Spieler hat den Vorteil, sich nach den Ergebnissen seiner Mitspieler richten zu können. Deshalb beginnt bei jeder Runde ein anderer Spieler.

Auf und ab

Jeder hat 7 Würfe hintereinander. Wurf 1 und Wurf 2 werden zusammengezählt, Wurf 3 davon abgezogen, Wurf 4 wieder addiert, Wurf 5 wieder subtrahiert, Wurf 6 wieder dazugezählt und Wurf 7 noch einmal abgezogen. Wer bei den Zwischensummen auf einen Minuswert kommt, muss ausscheiden. Sieger ist der Spieler mit dem besten Endergebnis.

Spiele mit zwei Würfeln



Himmel und Hölle

Die Rundenzahl festlegen und reihum würfeln. Bei jedem Wurf werden die oben liegenden Augen (Himmel) als Zehner, die unten liegenden Augen (Hölle) als Einer gerechnet. Hat z.B. jemand eine 6 und 2 gewürfelt, wird so gezählt: 1. Würfel 6 oben = 60, 1 unten = 1, zusammen = 61; 2. Würfel 2 oben = 20, 5 unten = 5, zusammen = 25; die Summe beider Würfel ist dann $61 + 25 = 86$. Wer nach der festgelegten Rundenzahl das höchste Gesamtergebnis hat, gewinnt.

Punktlöschen

Ein altes Landsknecht-Spiel. Im ersten Durchgang malt jeder, der in einer Runde die niedrigste Augenzahl erreichte, mit Kreide einen Punkt vor sich auf die Tischplatte. Nach 10 Runden stehen also 10 Punkte auf dem Tisch. Im zweiten Durchgang erfolgt das Löschen: Wer die höchste Augenzahl erreichte, darf einen Punkt auslöschen. Gewonnen hat, wer zuerst alle seine Punkte gelöscht hat. Wer nach dem ersten Durchgang keinen Punkt bekam, darf bei der Löschrunde nicht mitspielen. Er kann also nicht mehr gewinnen. (Anstatt Kreide und Tischplatte kann man heutzutage natürlich Stift und Papier nehmen.)

Finke

Noch ein Spiel, das auf eine alte Landsknecht-Tradition zurückgeht. Zunächst wird eine Finke gezeichnet, oder – noch besser – mit Kreide auf den Tisch gemalt. Jeder Spieler bekommt ein Startkapital von mindestens 20 Chips, Streichhölzern, Münzen oder Spielfiguren.

Nun wird reihum gewürfelt. Die geworfene Augenzahl muss auf das betreffende Feld eingezahlt werden. Liegt dort aber schon ein Einsatz, darf dieser kassiert werden. Jeder darf so lange würfeln, bis er auf ein Feld trifft, das noch nicht belegt ist, um dort einzuzahlen. Eine Ausnahme bildet die Sieben: Dort muss auch eingezahlt werden, wenn dieses Feld schon belegt ist.

Die Sieben fasst also unbeschränkt viele Chips. Wer nun aber eine Zwei oder eine Zwölf wirft, darf alle Einsätze wegnehmen, also auch die Einsätze auf der Sieben. Dann muss er nochmals würfeln. Wirft er wiederum 2 oder 12 Augen, muss er alle Felder (auch die Zwei und die Zwölf) mit je einem Chip belegen. Wer sein Startkapital verloren hat, scheidet aus. Wer zuletzt übrig bleibt, kassiert alle Felder ab. Bei einer Variante darf man bei 2 Augen nur die normalen Felder (also nicht das Feld 7) abräumen, bei 12 Augen aber alle Felder.

Schluck, Hansel

Der Hansel wird auf ein Blatt gemalt. Jeder bekommt 4 Chips, und dann wird reihum gewürfelt. Jeder besetzt die Augenzahl, die er geworfen hat, mit einem Chip. Aber nur, wenn dort noch nichts liegt. Liegt auf der gewürfelten Augenzahl bereits ein Chip, darf dieser kassiert werden.

Eine Ausnahme ist wieder die Sieben. Wer 7 Augen würfelt, legt auf jeden Fall einen Chip dem Hansel in den unersättlichen Bauch. Wer alle 4 Chips versetzt hat, scheidet aus. Wer als Letzter übrig bleibt, hat gewonnen.

Glückspeter

Das ist der österreichische Vetter vom Hansel. Zunächst wird der Glückspeter auf ein Blatt Papier gezeichnet. Jeder bekommt 7 Chips, und dann wird reihum gewürfelt. Die geworfene Augenzahl wird mit einem Chip belegt, wenn dort noch nichts liegt. Sonst muss dieser Chip kassiert werden. Eine Ausnahme ist das Feld 10. Dort darf immer eingezahlt werden. Gewonnen hat diesmal, wer als Erster seine Chips loswerden konnte.

Teure Sieben

Jeder Spieler hat einen Zettel mit den Zahlen 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 8 - 9 - 10 - 11 - 12 vor sich liegen. Die Eins und die Sieben 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 usw. Kann keiner diese Augenzahl verwerten, so verfällt der Wurf. Wer eine Sieben wirft, bekommt – von unten her – 7 Zahlen gestrichen. Verloren hat derjenige, dessen Zahlen zuerst abgestrichen sind.

Unter oder über sieben

Reihum ist jeder einmal Spielmacher und wettet gegen die anderen, ob er unter oder über 7 Augen werfen wird. Seine Mitspieler setzen dagegen. Wer die Wette gewonnen hat, darf kassieren. Fällt jedoch eine Sieben, muss der Einsatz verdoppelt werden. Als Zahlungsmittel benutzt man am besten die Chips, Spielfiguren, Spielsteine und Schachfiguren.

Craps

Dieses Wett- und Würfelspiel kommt aus den USA. Man benutzt dazu keinen Becher, sondern wirft die Würfel mit der Hand auf den Tisch oder gegen eine Mauer. Zunächst wird eine Runde gewürfelt, um den ersten Spielmacher zu bestimmen. Dieser nennt eine beliebige Zahl von 2 bis 12 und setzt darauf einen Betrag. Die Gegenspieler setzen zusammen in gleicher Höhe dagegen.

Wirft der Macher die von ihm genannte Zahl, so hat er gewonnen. Wirft er eine andere Zahl, so hat er jedoch noch nicht verloren! Es wird weitergewürfelt! Nun ist die gewürfelte Zahl diejenige, die ihm Glück bringt, wenn sie noch einmal fällt. Fällt vorher aber die ursprünglich genannte Zahl, so hat der Macher verloren. Dann kassieren die Gegenspieler entsprechend ihren Einsatz-Anteil. Beim nächsten Spiel wird der Nächste in der Runde zum neuen Spielmacher.

Wieviele Augen? (Ein Zaubertrick)

Ein Spieler wirft mit 2 Würfeln, verdoppelt die Augen des ersten Würfels, zählt 5 hinzu, multipliziert mit 5, zählt die Augen des zweiten Würfels dazu und nennt dem Magier das Ergebnis. Der zieht von der genannten Zahl 25 ab und weiß dann genau die Augenzahlen, die geworfen wurden.

Beispiel: 6 und 2 wurden gewürfelt.

6 verdoppeln = 12; + 5 = 17; $\times 5 = 85$; + 2 = 87 (nennen).

Der Zauberer rechnet $87 - 25 = 62$; also 6 und 2.

Spiele mit drei Würfeln



Fenster würfeln

Jeder hat je Runde 3 Würfel. Nur die Zweien (die „Gefängnisfenster“) werden gewertet. Wenn sie einzeln vorkommen, gelten sie einfach. Wenn sie als Zweierpasch ($2 + 2$) erscheinen, gelten sie doppelt, also als 4 Zweien. Wenn sie als Dreierpasch ($2 + 2 + 2$) gewürfelt werden, zählen sie dreifach, also als 9 Zweien. Gewonnen hat, wer als Erster 30 Zweien wirft.

Chicago

Hier ist eines der beliebtesten Würfelspiele. Für die Augen gibt es eine Sonderregelung: Die 1 zählt = 100, die 6 zählt = 60 und die übrigen Werte gelten entsprechend ihrer Augenzahl. Der erste Spieler wirft zunächst mit 3 Würfeln. Ist er mit der geworfenen Summe zufrieden, hört er auf. Er kann aber wahlweise mit 1 bis 3 Würfeln noch ein zweites und drittes Mal werfen, wobei die nicht mehr benutzten Würfel „stehen“ bleiben und am Schluss mitzählen. Wirft er z.B. 1-4-2, kann er die 1 stehen lassen und mit 2 Würfeln ein zweites Mal werfen. Erzielt er dann 6-3 und hört dann auf, so hat er 163 Punkte erzielt. Die anderen Spieler dürfen nun nicht öfter werfen als der Erste. Gewonnen hat der Spieler mit der höchsten Punktzahl bzw. bei gleicher Punktzahl derjenige, der am wenigsten Würfe benötigte. Die höchste Punktzahl, die man erreichen kann, ist dreimal die 1 („Chicago“) = 300. Der Verlierer bekommt einen Bierdeckel (Chip). Der Sieger startet die nächste Runde. Wer als Erster drei Bierdeckel (Chips) kassieren musste, scheidet aus. Gewinner ist, wer am Schluss übrig bleibt.

Eine zusätzliche Regel ist wahlweise folgende: Wer beim ersten oder zweiten Wurf zwei Sechser wirft, kann dafür einen Würfel mit der 1 nach oben (= 100) stehen lassen.

Chicago hoch-tief

Eine Variante vom einfachen „Chicago“:

Der erste Spieler bestimmt nach seinem ersten Wurf, ob es bei der Endabrechnung auf hoch (höchste Punktzahl wie beim einfachen Chicago) oder auf tief (niedrigste Punktzahl) ankommt.

Beim Tiefspiel zählen die Augen normal, die 1 also = 1 und die 6 = 6. Gewonnen hat bei tief, wer die niedrigste Punktzahl erreichte, und den Bierdeckel (Chip) bekommt der Spieler mit der höchsten Augenzahl.

Rentmeister

Jeder Spieler schreibt auf ein Papier die Zahlen von 3 bis 8 untereinander. Dann wird reihum gewürfelt. Jeder hat 6 Würfe. Die Ergebnisse werden neben die notierten Zahlen geschrieben. Die nebeneinander stehenden Zahlen werden multipliziert und die Produkte zusammengezählt. Gewonnen hat, wer am meisten Punkte erreichte.

Streichhölzer auswürfeln

Jeder Spieler bekommt 10 Streichhölzer. Dann wird reihum gewürfelt. Entscheidend sind die Augenzahlen auf den einzelnen Würfeln. Bei jeder geworfenen 1 geht ein Hölzchen an den linken Nachbarn. Bei jeder 6 wandert ein Hölzchen in die Kasse (in die Mitte des Tisches). Alle anderen Werte (2, 3, 4 und 5) haben keine Bedeutung in diesem Spiel. Kann ein Spieler seine Schulden nicht mehr begleichen, wird erst eine 6, dann eine zweite 6 und schließlich erst eine 1 ausgezahlt. Wer kein Holz mehr hat, muss pausieren, bis er durch seine Nachbarn wieder zu Hölzchen kommt. Verlierer ist, wer das letzte Hölzchen hat, während alle übrigen in die Kasse gewandert sind.

Der Turm

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 zwei oder mehr Spieler dieselbe Stichzahl haben. Dann wird reihum mit drei Würfeln gewürfelt, 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, nimmt jeder, der die Stichzahl Fünf hat, zwei Bierdeckel vom Turm; und jeder, der die Stichzahl Zwei hat, einen Deckel. Ist der Turm abgebaut, wird umgekehrt verfahren. Jetzt kommt es darauf an, den eigenen Bestand an Bierdeckeln möglichst schnell loszuwerden. Verloren hat, wer als Letzter noch Bierdeckel besitzt.

Eins bis sechzehn

Hier ist eines der kompliziertesten und interessantesten Würfelspiele, bei dem es darauf ankommt, aus den gewürfelten Augenzahlen die Zahlen 1 bis 16 zu kombinieren. Diese Zahlen können direkt gewürfelt oder auch durch Addition und Subtraktion von Augenzahlen gebildet werden.

Beispiel: 1-3-6 wurden gewürfelt:

- 1: direkt aus 1,
- 2: 3 minus 1,
- 3: direkt aus 3,
- 4: 3 plus 1,
- 5: 6 minus 1,
- 6: direkt aus 6,
- 7: 6 plus 1,
- 8: 6 plus 3 minus 1,
- 9: 6 plus 3,
- 10: 6 plus 3 plus 1.

Gewonnen hat, wer als Erster (nach mehreren Würfeln) alle Zahlen von 1 bis 16 und wieder zurück kombinieren konnte. Bei einer Variante dürfen auch Multiplikation und Division einbezogen werden.

Wieviele Augen? (Ein Zaubertrick)

Mit 3 Würfeln werfen und die Augen der oberen und unteren Seiten als sechsstellige Zahl aufschreiben lassen. Diese Zahl wird durch 37 geteilt, und das Resultat wird nochmals durch 3 dividiert. Das Ergebnis wird dem Magier genannt. Der zieht von der genannten Zahl 7 ab, teilt die Differenz durch 9 und weiß dann genau die geworfenen Augenzahlen.

Beispiel: 1-5-3 wurden geworfen, das ergibt die sechsstellige Zahl $153624 : 37 = 4152 : 3 = 1384$ (nennen). Der Zauberer rechnet $1384 - 7 = 1377 : 9 = 153$, also 1-5-3.

Spiele mit vier Würfeln



Pärchen

Zu diesem Spiel werden 2 der 4 Würfel mit Bleistift grau eingefärbt. Die weißen sind die positiven, die grauen die negativen Würfel, d.h. Folgendes: Die Augen der beiden weißen Würfel zusammenzählen und davon die Augen der beiden grauen Würfel abziehen. Jeder hat 5 Würfel. Auch negative Zwischensummen müssen aufgeschrieben werden. Gewonnen hat der Spieler mit der höchsten Endsumme.

Beelzebub

Diesmal spielen 3 weiße Würfel gegen einen grauen, den „Beelzebuben“. Die Summe der 3 weißen Würfel wird gebildet und davon werden die Augen des grauen Würfels abgezogen. Es werden 5 Runden gespielt.

Würfelstapel (Ein Zaubertrick)

Ein Spieler wirft mit 4 Würfeln, stapelt sie zu einem Turm und nennt dem Magier, der ihm den Rücken zugekehrt hat, die Augenzahl der obersten Würfelseite. Der Zauberer weiß dann sofort, wie viele Augen auf den versteckt liegenden Würfelseiten sind. Da die gegenüberliegenden Würfelseiten eines Würfels immer zusammen 7 Augen haben, rechnet er so: 28 (viermal 7 Augen) minus genannte Zahl = Ergebnis. Dieser Trick kann natürlich auch mit 2, 3, 5 oder mehr Würfeln durchgeführt werden. Die Ausgangszahl für Magier ist dann 14, 21, 35 der das entsprechende Vielfache von sieben.

Spiele mit fünf Würfeln



Va banque (große Bank)

Jeder Spieler erhält 8 Chips oder Spielsteine. Jeder ist reihum einmal der Bankhalter. Die restlichen Spieler setzen je eine vorher vereinbarte Anzahl an Chips. Der Bankhalter würfelt für jeden seiner Mitspieler. Und zwar mit jedem der Würfel extra. Der Gegenspieler entscheidet beim zweiten, dritten und vierten Wurf, ob Zwischensummen und Augen addiert, subtrahiert, multipliziert oder dividiert werden sollen. Da jede dieser 4 Rechnungsarten je einmal verwendet werden muss, ergibt sich die vierte Rechnungsart beim fünften Würfel von selbst. Man trachtet natürlich danach, mit hohen Augenzahlen, wie mit einer 6, möglichst zu multiplizieren und mit einer 1 möglichst zu dividieren, weil sich dadurch die Zwischensumme nicht verringert.

Beispiel:

Erster Wurf 3 = 3,
zweiter Wurf 5, der Spieler entscheidet sich für Addition = 8,
dritter Wurf 6, der Spieler entscheidet sich für Multiplikation = 48,
vierter Wurf 1, der Spieler lässt dividieren = 48,
fünfter Wurf 4, nun muss automatisch subtrahiert werden = 44.

Divisionen müssen ohne Rest aufgehen. Eine Ausnahme gilt beim fünften Wurf, bei dem ein sich eventuell ergebender Rest vernachlässigt wird. Der Spieler mit der höchsten Endsumme gewinnt den Einsatz.

Der Bankhalter selbst ist am Einsatz nicht beteiligt, es sei denn, man vereinbart folgende Variante: Kann ein Spieler während der ersten 4 Würfe nicht dividieren und ergibt auch die Zwangsddivision nach dem fünften Wurf einen Rest, so fällt der Einsatz dieses Spielers an den Bankhalter.

Würfelpoker

Jeder Spieler erhält 8 Chips oder Spielsteine. Jeder bezahlt an die Kasse einen vorher vereinbarten gleich hohen Einsatz, und dann wird reihum gewürfelt. Es kommt darauf an, eine möglichst hohe Pokerkombination zu würfeln. Der Spieler mit der höchsten Kombination gewinnt den Pott. Die Pokerkombinationen sind – von der niedrigsten bis zur höchsten – folgende:

1) Ein Paar

Würfel mit gleicher Augenzahl (ein Pasch) und 3 Würfel mit anderen Werten. Haben zwei Spieler ein Paar, so gewinnt das mit dem höheren Augenwert. Sind die Paare gleichwertig, entscheidet der höchste der 3 „toten“ Würfel, bei weiterer Gleichheit der zweithöchste und der dritthöchste.

2) Zwei Paare

Zweimal zwei Würfel mit gleicher Augenzahl und ein anderer Wert. Haben zwei Spieler zwei gleiche Paare, entscheidet der „tote“ Würfel.

3) Drei Gleiche (Drilling)

Drei Würfel mit gleicher Augenzahl und zwei Würfel mit anderen Werten. Bei gleichen Drillingen entscheiden wieder die „toten“ Würfel.

4) Sequenz (Folge)

Fünf Würfel mit aufsteigenden Augenwerten. 2-3-4-5-6 ist höher als 1-2-3-4-5.

5) Full House (volles Haus/volle Hand)

Ein Drilling und ein Paar. Bei gleichwertigen Drillingen entscheidet der Wert des Paares.

6) Vier gleiche (Poker)

Vier Würfel mit gleicher Augenzahl und ein anderer Wert. Bei gleichen Vierlingen entscheidet der „tote“ Würfel.

7) Fünf gleiche (Super-Poker)

Fünf Würfel mit gleicher Augenzahl.

Haben zwei oder mehrere Spieler absolut die gleiche Pokerkombination, wird der Pott geteilt. Eine besonders reizvolle Variante erlaubt das Steigern des Einsatzes. Ein Spieler, der eine hochwertige Kombination gewürfelt hat, erhöht seinen Einsatz. Die anderen müssen dann entweder „mitgehen“ (also auch erhöhen) oder „passen“ (ausscheiden).

© Schmidt Spiele GmbH
Ballinstraße 16
D-12359 Berlin

www.schmidtspiele.de
www.gameob.de

