

DIE GROSSE SPIELESAMMLUNG

PREMIUM-EDITION

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

Mensch ärgere Dich nicht®	1	Eckdame	8
Einigkeit macht stark	2	Wolf und Schafe	8
– zwei helfen zusammen –	2	Mauern	8
		Pyramiden-Dame	8
		Italienische Dame	8
		Schach	9

Spiele auf dem Halma-Brett

Sternhalma	3
Racado	3
Verfolgungsjagd	3
Tippy	3

Spiele auf dem Backgammon-Brett

Backgammon	3
Puff	5
Langes Puff	6
Russisches Puff	6
Zick-Zack	6
Tric-Trac	6

Spiele auf dem Dame-Brett

Dame	7
Polnische Dame	8
Englische Dame	8
Schlagdame	8

Spiele auf dem Mühle-Brett

Mühle	11
-----------------	----

Würfelspiele

Kniffel®	12
--------------------	----

Spiele mit einem Würfel

Jule	13
Stumme Jule	13
Hin und her	13
Plus-Minus	13
Hohe Hausnummer	13
Die böse Eins	13
Die böse Drei	14
Auf und ab	14

Spiele mit zwei Würfeln

Himmel und Hölle	14
Punkt löschen	14

Kreuze löschen	14
Dufte Hundert	14
Gestrichene Zwölf	14
Teure Sieben	14
Unter oder über sieben	14
Craps	14
Wieviel Augen? (Ein Zaubertrick)	15

Spiele mit drei Würfeln

Fenster würfeln	15
Chicago	15
Chicago hoch-tief	15
Rentmeister	15
Streichhölzer auswürfeln	15
Der Turm	15
Eins bis sechzehn	16
Wieviel Augen? (Ein Zaubertrick)	16

Spiele mit vier Würfeln

Pärchen	16
Beelzebub	16
Würfelstapel (Ein Zaubertrick)	16

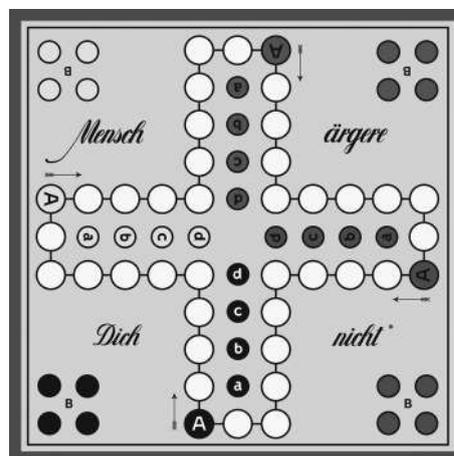
Spiele mit fünf Würfeln

Va banque (große Bank)	16
Würfelpoker	17

Kartenspiele

Spitz, pass auf!	17	Versteck-Patience	25
Herz Ass – Herz 10	17	Hochzeits-Patience	25
Schnipp, Schnapp, Schnurr	18	Schiebe-Patience	25
Herzeln	18	Die kleinen Fächer	25
Brandeln	18	Die Wunsch-Patience oder Orakel	25
Verirrter Ritter	18	Die Kletterpartie	25
Elfern	18	Die Päckchen	25
Mau-Mau	18	Das Versteckspiel	25
Fünf dazu!	19	Schwimmen	25
Siebzehn und Vier	19	Mogeln	26
Hund	19	Wegschnappen	26
Einundfünfzig	19	Rommé	26
Lasst fünf gerade sein	20	Krambambuli (3-5 Spieler)	27
Der letzte Stich gewinnt	20	Amerikanisches Rummy	27
Red Dog	20	Gin Rummy	27
Cameron-Skat	20	Buben	27
Dreiblatt	20	Canasta	27
Dreiblatt mit Schieben	20	Callabra	29
Zwanzig ab	20	Bridge	29
Leben und Tod	21	Quartett	32
Schlafmütze	21	Farbenjagd	32
Poker	21	Bezique	32
Der Jackpot	22	Yukon	32
Stud-Poker	22	Die Jagd	33
Karten-Domino	23	Russische Patience	33
Rot und Schwarz	23	Farbe oder Wert	33
Päckchen wenden	23	Letzter Stich	33
Fünferlei	23	Zwölf gewinnt	33
Zwickern	23	Offiziers-Skat	34
Die Reihe	24	Skat	34
Königs-Patience	24	Deutscher Schafkopf	36

Spiele auf dem Mensch-ärgere-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 würfeln, 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!

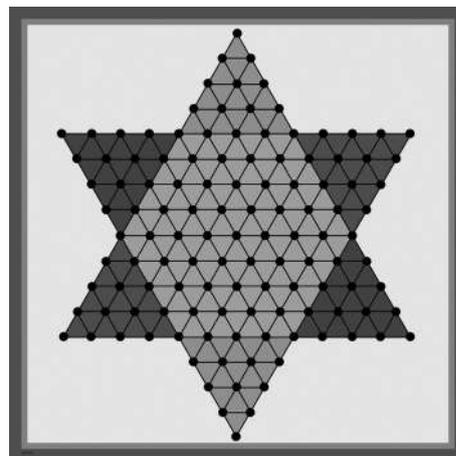
Änderungen zur Spielregel von „Mensch ärgere Dich nicht“®:

- 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 Gegenpartie, 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 Vorwärtkommens, 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.

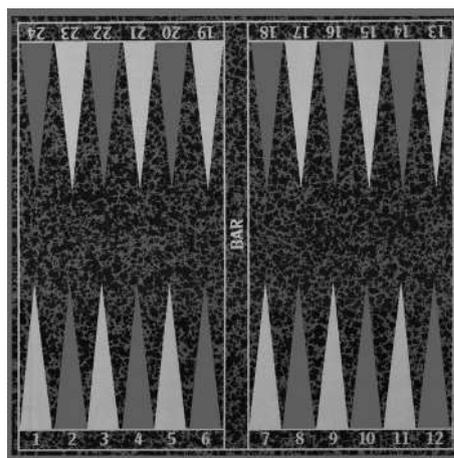
Tippy

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 Königsgrä-



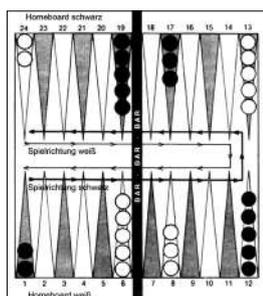
bern von Ur, der alten babylonischen Hauptstadt, weisen darauf hin, dass man ähnliche Spiele bereits vor 5000 Jahren gekannt haben muss. Auch die römischen Kaiser von Caligula über Claudius bis Nero sollen bei diesem Spiel, das sie Tabula nannten, gern ihr strategisches Geschick unter Beweis gestellt 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 Augwürfel, 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:

- 1 Stein 4 x 4 Zacken = 16 Zacken,
- 2 Steine 2 x 4 Zacken, jeder Stein 8 Zacken = 16,
- 4 Steine 4 Zacken = 16,
- 1 Stein 8 Zacken, 2 Steine je 4 Zacken = 16,
- 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 Zacken 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 Würfelaugenzahl 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

weitspielen 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 hinauszwerfen 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. Sitten 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 Hucke 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 Hucke angehäuft werden. Die Steine können auch wieder einzeln von der Hucke weiterziehen bis auf die beiden letzten Steine; diese müssen zusammen – mit einem Wurf – von der Hucke 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 außer-

dem 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.

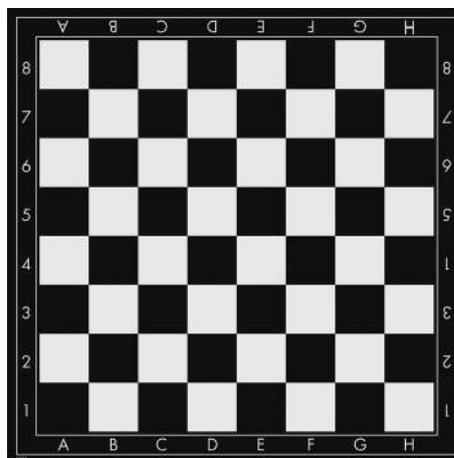
Bei einer fortgesetzten Partie werden zunächst alle Steine ausgespielt und dann zusammen wieder in drei Türmen auf die Startzacke gesetzt; dies gilt nicht als Zug. Anschließend setzt der betreffende Spieler sein Spiel wie bei einem völligen Neubeginn fort.

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 ei-



nem 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 weiter schlagen, 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 weitersprungen 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

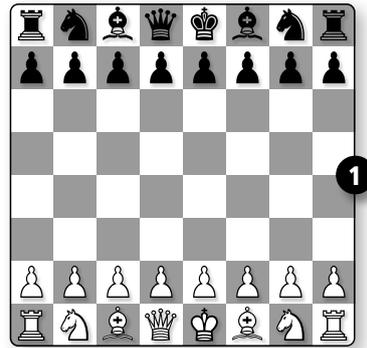
Genau wie bei der deutschen Dame werden bei dieser Spielart, die Ende des 16. Jahrhunderts bekannt wurde, je 12 Steine gesetzt. Die Steine dürfen sich auch hier nur vorwärts bewegen. Es gelten jedoch folgende Zusatzregeln:

- 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

Der Spielplan besteht aus 64 gleichgroßen Feldern, und zwar 8 senkrechten und 8 waagerechten Reihen. Bei der Aufstellung des Plans ist darauf zu achten, dass sich jeweils ein weißes Feld in der unteren rechten Ecke – vom Spieler aus gesehen – befindet.

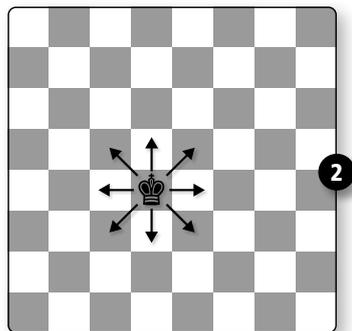
Die Spielsteine (Figuren) werden wie in der Abb. 1 aufgestellt. Die Dame steht immer auf der eigenen Farbe, d.h. die weiße Dame auf dem weißen Feld und die schwarze Dame auf dem schwarzen Feld. Ein Spieler führt die weißen Figuren, der andere die schwarzen Figuren. Der Spieler mit den weißen Figuren beginnt immer das Spiel. Man sagt er eröffnet die Partie.



Die Bewegung der Figuren

Der König

Kann jeweils in jede beliebige Richtung ein Feld weit ziehen (Abb. 2). Er hat gegenüber allen Figuren das Vorrecht, dass er nie wie die übrigen Steine geschlagen werden darf, sondern vorher immer durch den Ausspruch „Schach“ vor der Gefahr und der Bedrohung durch eine gegnerische Figur gewarnt wird.

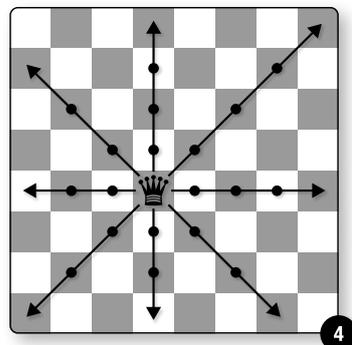


Beide Spieler haben die gleiche Anzahl von Spielfiguren (Abb. 3)

	1 König	
	1 Dame	
	2 Türme	
	2 Läufer	
	2 Springer	
	8 Bauern	

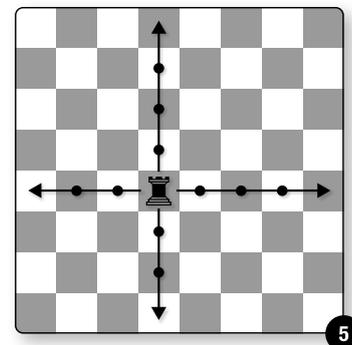
Die Dame

ist die stärkste Figur des Schachspiels, da sie nach allen 8 Richtungen beliebig viele Felder (bis an den Rand des Spielbrettes) ziehen kann (Abb. 4). Damit ist sie in ihrer Bewegungsfreiheit und Kampfkraft allen andern Figuren überlegen.



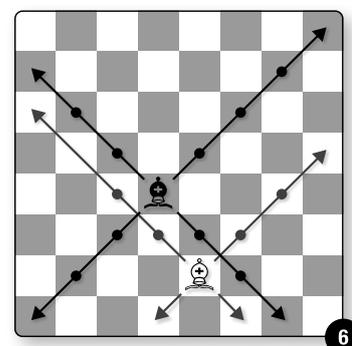
Der Turm

kann sich nach 4 Richtungen jeweils waagrecht oder senkrecht über beliebig viel Felder bewegen (Abb. 5). Figuren des Gegners kann er auch nur innerhalb dieser geraden Reihen schlagen, d.h. angreifen und vernichten.



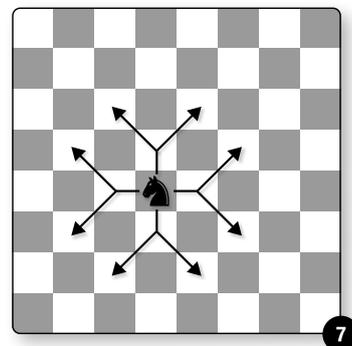
Der Läufer

Jeder Spieler besitzt zwei Läufer, von denen einer auf einem weißen, der andere auf einem schwarzen Feld steht. Während des Spiels dürfen die Läufer niemals ihre Feldfarbe wechseln. Der Läufer kann jeweils diagonal nach 4 Richtungen in beliebiger Felderzahl ziehen (Abb. 6). Der Läufer rechts neben dem König heißt „Königsläufer“, den links neben der Dame nennt man „Dameläufer“.



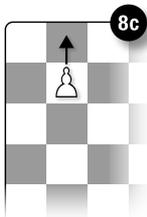
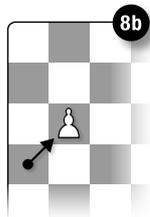
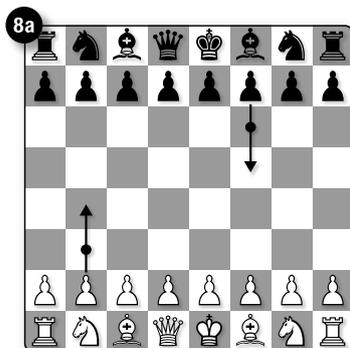
Der Springer

kann als einzige Figur fremde Figuren überspringen. Seine Bewegung kann man sich nach dem Grundsatz „ein Feld geradeaus – und ein Feld schräg“ am einfachsten merken. Das bedeutet, dass der Springer (auch Pferd genannt) nach seinem Zug immer auf einem andersfarbigen Feld landet, als seine Ausgangsposition war (Abb. 7). Damit hat der Springer einen sehr verzweigten Wirkungskreis, der ihm eine große Wendigkeit erlaubt.



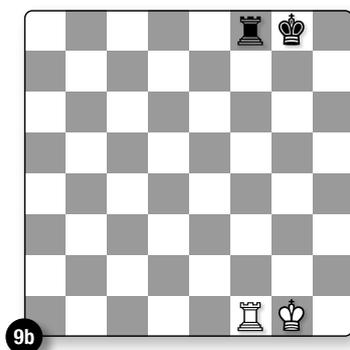
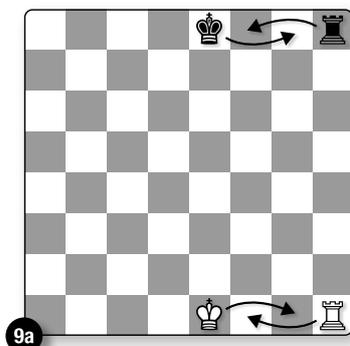
Der Bauer

kann von seinem Ausgangsfeld entweder ein oder zwei Felder gerade nach vorne ziehen (Abb. 8a). Danach kann er sich nur noch ein Feld nach vorne bewegen. Er ist die einzige Figur, die nur in eine Richtung ziehen darf. Gegnerische Figuren können aber nur diagonal vom Bauern geschlagen werden (Abb. 8b). Erreicht ein Bauer den gegenüberliegenden Spielbrettrand, so kann der Spieler hierfür eine Figur seiner Wahl einsetzen, ungeachtet dessen, ob gleiche Figuren bereits im Spiel sind oder nicht (Abb. 8c).



Die Rochade

Unter dem Begriff der Rochade versteht man einen wirksamen Doppelzug, bei dem zwei Figuren (König und Turm) gleichzeitig bewegt werden, um den König zu schützen. Wir unterscheiden zwischen der kurzen Rochade (Abb. 9a + b) und der langen Rochade (Abb. 10a + b). Bei der Rochade wird immer der Turm an den König herangeführt und dieser setzt über den Turm daneben.

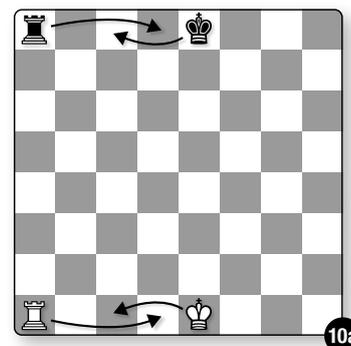


Die Rochade darf nur ausgeführt werden, wenn

- weder König noch der entsprechende Turm ihre Anfangspositionen verändert haben;
- der König nicht im „Schach“ steht;
- keine gegnerische oder eigene Figur zwischen König und Turm steht;
- der König über kein vom Gegner bedrohtes Feld ziehen muss, oder auf dem Feld, auf welchem er nach der Rochade steht, kein Schach geboten wird.

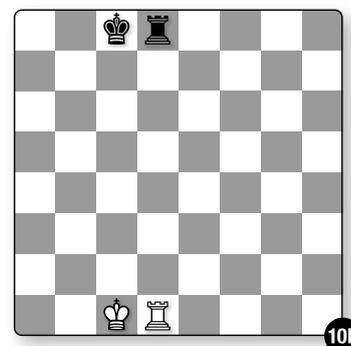
Schach/Matt

Wird der König durch eine gegnerische Figur bedroht, muss der Gegner dem König „Schach bieten“, und diesen Begriff aussprechen. Nun muss der König versuchen, sich aus dieser Bedrohung zu befreien.



Das Spielziel ist es, den gegnerischen König „matt zu setzen“. Zu einem „Matt“ gehören immer zwei Voraussetzungen bzw. Punkte:

- der König muss auf seinem Feld angegriffen sein, also im Schach stehen,
- alle Fluchtwege müssen ihm versperrt sein.



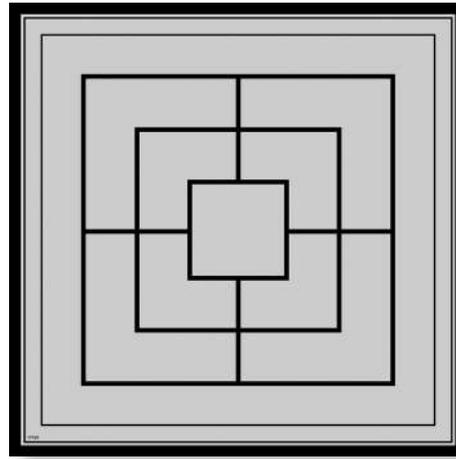
Remis

Beim Schachspiel kann es beispielsweise bei je 1 König oder noch einer zusätzlichen Figur durchaus zu einer Patt-Situation kommen, die keine endgültige Entscheidung mehr zulässt. Dann spricht man von einem Remis (Unentschieden).

Folgende allgemeinen Regeln und Tipps sollte man beachten:

- Nach der ersten Phase des Spiels (Eröffnung), in der man seine Figuren aus der Grundstellung heraus entwickelt, folgt das Mittelspiel. Jetzt beginnt der eigentliche Kampf um entscheidende Vorteile durch Figuren- und Positionsgewinn, um den König in der folgenden Schlussphase, dem Endspiel, matt zu setzen.
- Beim „Schlagen“ einer gegnerischen Figur tritt die angreifende Figur dann an die Stelle der geschlagenen, die vom Spielbrett genommen wird.
- Eine frühzeitige Rochade ist für den Schutz des Königs wichtig.
- Offene Felder – also Linien, die ohne Bauern sind – sollte man möglichst mit Figuren wie dem Turm, der Dame oder dem Läufer besetzen, weil man dadurch für den Gegner wieder mehrere Felder durch eigene Figuren bedroht und der Gegner in seinem Spiel eingengt wird.
- Außerdem sollte man immer darauf achten, dass man seine eigenen Figuren möglichst mehrfach durch andere deckt bzw. schützt.

Spiele auf dem Mühle-Brett



Mühle

Inhalt

- 12 schwarze Spielsteine
- 12 weiße Spielsteine
- 1 Spielplan

Spielziel

Die Spieler versuchen, möglichst viele Mühlen zu bauen, oder den Gegner zugunfähig zu machen. Durch Schließen eigener Mühlen verliert der Gegner jeweils einen Spielstein.

Spielvorbereitung

Die Spieler wählen ihre Farbe und nehmen sich je 9 Spielsteine ihrer Farbe. Der Spieler, der die weißen Steine spielt, 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, seine Steine so zu stellen, dass man eine Mühle bekommt. Eine Mühle sind 3 Steine in einer Farbe in einer Linie auf den vorgezeichneten Punkten. Der Gegner verhindert dies nach Möglichkeit, indem er rechtzeitig einen Stein dazwischensetzt. Gelingt es einem Spieler, schon beim Setzen seiner Steine eine Mühle zu bekommen, darf er seinem Gegner gleich einen Stein vom Spielbrett nehmen. Sobald sämtliche Steine gesetzt sind, beginnt man mit dem Ziehen. Abwechselnd zieht jeder mit einem beliebigen Stein auf einen angrenzenden freien Punkt und versucht auch dabei, Mühlen zu schließen oder gegnerische Mühlen zu verhindern.

Hat man eine Mühle geschlossen, so darf man 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 (siehe Abbildung): Durch Verschieben nur eines Steins wird eine Mühle geöffnet und gleichzeitig eine zweite geschlossen. Man kann dann mit jedem Zug einen Stein des Gegners entfernen. Hat man dem Gegner sämtliche nicht zu einer Mühle gehörigen Steine weggenommen, so darf man dann auch einen Stein von einer Mühle entfernen. Sobald ein Spieler nur noch 3 Steine hat,

darf er, anstatt zu ziehen, mit einem Stein auf jeden beliebigen freien Punkt springen.

Spielende

Hat ein Spieler weniger als 3 Steine, hat er verloren, da er nun keine Mühle mehr zustande bringen kann. Ein Spieler kann auch mit mehr als 3 Steinen verlieren, wenn er vom Gegner so eingemauert wurde, dass dieser nicht mehr ziehen kann.

Varianten

Gemischte Mühle

Bei dieser Variante werden die Setz- und Zugphase nicht voneinander getrennt. Das heißt der Spieler kann sich entscheiden, ob er einen Stein einsetzen möchte oder ob er einen Stein ziehen möchte.

Ceylonische Mühle

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

Würfelspiele

Im Allgemeinen gelten folgende Grundregeln:

- Es wird mit dem Becher gewürfelt.
- Vor dem Wurf sind die Würfel gut zu schütteln.
- Mit dem eigentlichen Spiel beginnt, wer zuvor die höchste Augenzahl geworfen hat.
- Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Jeder gibt also die Würfel an seinen linken Nachbarn weiter.
- Jeder füllt den Becher eigenhändig, weil das angeblich Glück bringen soll.
- Stehen Würfel auf der Kante, lehnen sie sich irgendwo an (es brennt) oder sind sie vom Tisch gefallen, muss der Wurf wiederholt werden.



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 Wurfresultat 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 Zweier zählen						
	nur Dreier zählen						
	nur Vierer zählen						
	nur Fünfer zählen						
	nur Sechser 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	→						

Die Punkte:

Der Kniffel®-Block ist unterteilt in einen oberen und einen unteren Teil. Im oberen Teil sind die Kästchen für Einsen, Zweien, Dreien, Vierern, Fünfen und Sechsen. Entschließt sich ein Spieler, sein Würfelresultat hier eintragen zu lassen, zählt er alle gewür-

felten 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 den 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.

= 22 Punkte

Viererpasch:

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

= 17 Punkte

Full-House:

Drei gleiche und zwei gleiche, andere Zahlen (z.B. drei Vierern und zwei Dreien). Für ein Full-House gibt es pauschal 25 Punkte.

= 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 Straße 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



Jule (ab 2 Spielern)

Reihum wird gewürfelt. Es kommt darauf an, so schnell wie möglich alle Augenzahlen von 1 bis 6 zu werfen. Und zwar in der richtigen Reihenfolge. Wer eine 1 würfelt, schreibt sie auf. Fällt bei seinem nächsten Wurf eine 2, schreibt er sie darunter, usw. bis zur 6. Dann werden die Zahlen bei entsprechenden Würfeln in fallender Reihenfolge von 6 bis 1 wieder ausgestrichen. Sieger ist, wer zuerst alle Zahlen aufschreiben und dann wieder durchstreichen konnte.

Stumme Jule (ab 2 Spielern)

Dieses Spiel wird wie Jule gespielt; mit einer Ausnahme: Es darf während des ganzen Spiels nicht gesprochen werden. Wer dennoch redet, muss wieder ganz von vorne anfangen.

Hin und her (ab 2 Spielern)

Jeder Spieler schreibt die Ziffern von 1 bis 6 untereinander auf ein Papier. Reihum wird gewürfelt. Die geworfene Augenzahl wird durchgestrichen. Ist diese Ziffer aber bereits gestrichen, muss sie wieder neu angeschrieben werden. Gewonnen hat, wer zuerst alle Ziffern durchstreichen konnte.

Plus-Minus (ab 2 Spielern)

Jeder Spieler würfelt neunmal hintereinander. Jeder dritte Wurf wird subtrahiert, also Wurf 1 + Wurf 2 - Wurf 3 + Wurf 4 + Wurf 5 - Wurf 6 + Wurf 7 + Wurf 8 - Wurf 9. Wer einen Minuswert erreicht, darf weitermachen.

Hohe Hausnummer (ab 2 Spielern)

Es kommt darauf an, die höchste Hausnummer zu erreichen. Jeder hat 3 Würfe. Nach jedem muss er sofort entscheiden, ob die gewürfelte Augenzahl an die Einer-, Zehner- oder Hunderterstelle einer dreistelligen Hausnummer kommen soll. Wer anfangs eine 1 wirft, wird sie an die Einerstelle setzen. Wer zu Beginn eine 6 würfelt, wird sie an die vorderste Stelle der Hausnummer schreiben.

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.

Punkt löschen

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.)

Kreuze löschen

Jeder Spieler malt 20 Kreuze auf ein Papier. Dann wird reihum mit zwei Würfeln geworfen. Jeder darf so viele Kreuze löschen (durchstreichen), wie er Augen wirft. Würfelt einer mehr Augen, als er Kreuze hat, muss er die Differenz dazumalen. Gewinner ist, wer als erster alle Kreuze weglöschen konnte.

Dufte Hundert

Gewürfelt wird reihum. Gewonnen hat, wer als erster 100 Augen erreicht hat. Bei jedem Wurf werden die Augenzahlen beider Würfel addiert, bei einem Pasch (2 gleiche Augenzahlen) sogar multipliziert und zur Gesamtsumme gezählt. Ein Sechserpasch bringt also auf einen Schlag 36 Augen, während 6 und 5 nur 11 Punkte ergeben.

Gestrichene Zwölf

Jeder Spieler schreibt die Zahlen 2 bis 12 nebeneinander auf ein Papier. Wer an der Reihe ist, würfelt so lange, so lange er auf seinem Zettel die geworfenen Augenzahlen durchstreichen kann. Dann kommt der Nächste dran. Nur die Sieben darf mehrfach durchgestrichen werden. Wer zuerst alle seine Zahlen streichen konnte, bekommt 10 Punkte sowie einen Punkt für jeden Siebenstrich auf seinem Blatt. Die Mitspieler bekommen ebenfalls für jeden Siebenstrich einen Punkt gutgeschrieben. Allerdings müssen sie auch für jede nicht durchgestrichene Zahl einen Minuspunkt kassieren. Der Spieler, der nach sechs Runden die meisten Punkte besitzt, ist der Sieger.

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.

Spiele mit drei Würfeln

Fenster würfeln

Jeder hat je Runde 3 Würfe. 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

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; x 5 = 85; + 2 = 87 (nennen).

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



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 Bier-

deckel 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.

Wieviel 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.

Würfeltapel (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 so-



fort, 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.

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.

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 Zwangsdivision 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).

Kartenspiele

Die hier beschriebenen Kartenspiele werden zum Teil mit unterschiedlich vielen Karten gespielt. So gibt es Kartenspiele, welche das französische Normalblatt zu 32 Karten benötigen (7,8,9,10, Bube, Dame, König, Ass). Andere Spiele werden mit 52, 55 oder mehr Karten gespielt. In den Spielbeschreibungen finden Sie hier einen Hinweis, mit welchen Karten jeweils gespielt wird.

Manche Spiele benötigen zusätzlich zu den Karten einen Spieleinsatz. Sie können als Spieleinsatz zum Beispiel Damefiguren, Halmafiguren, Münzen, Streichhölzer etc. verwenden.

Spitz, pass auf! (2, 4 oder 6 Spieler)

Dieses Spiel wird mit einem französischen Blatt zu 32 Karten gespielt. Der Kartengeber gibt jedem Spieler die gleiche Kartenzahl. Die Karten werden verdeckt von jedem Spieler vor sich auf den Tisch gelegt. Nun kommandiert ein als Spielleiter bestimmter Mitspieler: „Spitz, pass auf!“ oder „Eins, zwei, dreil!“

Im gleichen Augenblick deckt jeder die oberste Karte seines Stapels auf, sieht sie kurz an und vergewissert sich, ob ein anderer Spieler eine ranggleiche Karte aufgelegt hat. Ist das der Fall, legt der Spieler, der die Übereinstimmung zuerst bemerkt hat, seine Hand auf die Karte des Gegners, der sie ihm aushändigen muss. Schlagen beide zur gleichen Zeit zu, wird auf Unentschieden erkannt und beide erhalten ihre Karten. Die einkassierten Karten werden auf einem Stapel gesammelt. Wer irrtümlich zuschlägt, wird bei der nächsten Spielrunde einmal übersprungen. Farben werden nicht gewertet, es entscheidet ausschließlich die Ranggleichheit. Wer z.B. selbst einen König aufdeckt und bei einem Mitspieler ebenfalls einen König sieht, schlägt zu.

Herz Ass – Herz 10 (4 Spieler)

Dieses Spiel wird mit 32 Blatt gespielt. Jeder Spieler bekommt 8 Karten zugeteilt. Der Spieler, der das Herz Ass und derjenige, der die Herz 10 hält, spielen zusammen gegen die beiden anderen Mitspieler. Kein Spieler darf durch Worte oder Gesten verraten, ob er eine dieser Haupttrumpfkarten in der Hand hat. Die Farbe Herz ist immer Trumpf und sticht in der Reihenfolge Ass, 10, König, Dame, Bube, 9, 8, und 7. Trumpfzwang besteht nicht. Es

muss jedoch Farbe bedient werden. Sind Herz Ass und 10 in einer Hand, spielt diese ein Solo gegen die übrigen drei Mitspieler. In diesem Fall muss der betreffende Spieler sein Herzsolo ansagen. Gewonnen wird das Spiel von dem Solospieler bzw. der Partei, die Herz Ass und 10 hat, wenn mindestens 61 Augen erreicht werden. Dabei zählt das Ass = 11, die Zehn = 10, der König = 4, die Dame = 3, der Bube = 2, die restlichen Karten 9, 8 und 7 = 0 Punkte.

Schnipp, Schnapp, Schnurr (2-6 Spieler)

Dieses Spiel wird mit einem französischen Blatt zu 32 Karten gespielt. Jeder Spieler erhält die gleiche Kartenanzahl. Ein etwaiger Rest wird als Talon auf den Tisch gelegt. Er kommt zum Einsatz, wenn das Spiel nicht mehr weitergehen kann, weil eine bestimmte Karte fehlt. Der erste Spieler legt eine beliebige seiner Karten, z.B. Herz 7, und sagt „Schnipp!“. Der Spieler, der die Herz 8 hält, legt sie auf die 7 und sagt „Schnapp!“. Es folgen Herz 9 („Schnurr!“), Herz 10 („Basilorum!“) und Herz Bube („Burr!“), die von den Spielern gelegt werden, die diese Werte in der Hand halten. Weiter geht es mit Herz Dame (wieder „Schnipp!“), Herz König („Schnapp!“) und Herz Ass („Schnurr!“). Wer diese letzte Karte zugegeben hat, darf mit einer anderen Karte einer beliebigen Farbe weitermachen und „Basilorum!“ rufen. Vollständig gelegte Fünferreihen werden als Stoß, Rückseite nach oben, abgelegt. Wer zuerst alle Karten abgeworfen hat, ist Sieger.

Herzeln (3 oder 4 Spieler)

Dieses Spiel wird von 3 Spielern mit 24 Blatt (Ass, König, Dame, Bube, 10 und 9) oder von 4 Spielern mit 32 Blatt (mit 8 und 7) gespielt. Herzeln besteht aus einer Serie von 8 Spielen, die zusammen gewertet werden. Eine Trumpffarbe gibt es nicht, jedoch besteht Zwang zum Farbebekennen.

- **Im ersten Spiel** zählen die eingestochenen Herzkarten in dieser Wert- und Rangfolge als Minuspunkte: Ass = minus 11, Zehn = minus 10, König = minus 4, Dame = minus 3, Bube = minus 2, die 9, 8 und 7 = minus 1 Punkt.
- **Im zweiten Spiel** müssen möglichst viele Stiche, gleich welcher Farbe, gemacht werden. Jeder Stich zählt 10 Pluspunkte.
- **Im dritten Spiel** ist es genau umgekehrt, jeder Stich zählt 10 Minuspunkte.
- **Im vierten Spiel** bringt jeder Stich, in dem sich eine Dame befindet, 20 Minuspunkte.
- **Beim fünften Spiel** darf man den Herz König nicht stechen. Er zählt 40 Minuspunkte.
- **Beim sechsten Spiel** bedeutet der letzte Stich 40 Pluspunkte.
- **Beim siebten Spiel** umgekehrt 40 Minuspunkte.

Das achte Spiel ist ein Anlegespiel. Begonnen wird mit einem Buben, an den nach oben und nach unten in oben stehender Rangfolge angelegt wird. Der letzte Anleger bekommt null Punkte, der vorletzte 10, der drittletzte 20 usw. Wer aus allen Spielen die meisten Pluspunkte gesammelt hat, ist Sieger.

Brandeln (4 Spieler)

Brandeln wird mit einem französischen Blatt zu 28 Karten mit folgender Karten- und Rangfolge gespielt: Ass, König, Dame, Bube, Zehn, Neun, Sieben (die Achter werden herausgenommen). In

der Trumpffarbe gilt der Bube am meisten, dann folgt die Sieben, anschließend Ass, König, Dame, Zehn und Neun. Der Kartengeber gibt viermal zwei, viermal drei und viermal zwei Karten, pro Spieler also sieben. Vorhand (oder wenn dieser Spieler passt, sein linker Nebenmann) meldet brandeln, wenn er glaubt, drei Stiche machen zu können. Die folgenden Spieler dürfen der Reihe nach überbieten, und zwar mit den Worten vier Stiche, fünf Stiche oder sechs Stiche. Glauben die Vordermänner, das Übergebot halten zu können, müssen sie melden „ich behalte“. Wer das Spiel behält, bestimmt die Trumpffarbe. Sie wird erst dann genannt, wenn das Bieten beendet ist. Der Solospieler spielt als Erster aus. Im weiteren Verlauf des Spiels muss ausspielen, wer den letzten Stich gemacht hat. Es muss Farbe bekannt und überstochen werden; wer keine Karten in der gespielten Farbe hat, kann entweder trumpfen oder abwerfen. Gewinnt der Solospieler, müssen die Gegner an ihn zahlen. Verliert er, muss er an jeden Gegenspieler Chips in gleicher Menge zahlen. Die Höhe der Zahlung richtet sich nach folgenden Werten: Brandeln (3 Stiche für den Solospieler) = 1 Chip, vier Stiche = 2 Chips, fünf Stiche = 3 Chips, sechs Stiche = 4 Chips, Betteln (überhaupt keinen Stich) = 5 Chips, Durchmarsch (sieben Stiche) = 6 Chips. Betteln und Durchmarsch werden nicht ange-sagt bzw. gereizt, sondern ergeben sich aus dem Spielverlauf.

Verirrter Ritter (2-5 Spieler)

Dieses Spiel ist praktisch Schwarzer Peter mit 32 Skatkarten. Drei Könige werden herausgenommen, nur der Kreuz König bleibt im Spiel. Die Karten werden gemischt und gleichmäßig verteilt. Paare (= zwei Karten gleichen Ranges in schwarz oder rot; z.B. Herz 10 und Karo 10) dürfen abgelegt werden. Reihum darf nun jeder Mitspieler von seinem linken Nachbarn eine Karte ziehen. Bekommt er dadurch ein Paar, kann er dieses ebenfalls ablegen. Zuletzt bleibt nur der Kreuz König übrig - der verirrte Ritter. Seinem Besitzer wird zur Strafe ein Kochtopf als Helm aufgesetzt.

Elfern (2 oder 3 Spieler)

Elfern wird mit einem vollständigen französischen Blatt zu 32 Karten gespielt. Der Kartengeber gibt jedem Spieler dreimal zwei Karten. Der restliche Kartenstapel wird als Talon auf den Tisch gelegt. Gewertet werden in den Stichen nur die Bilder (Ass, König, Dame, Bube) und die Zehn von jeder Farbe. Da insgesamt 20 Karten dieser Werte im Spiel sind, muss der Gewinner mindestens 11 davon in seinen Stichen haben. Vorhand beginnt mit dem Ausspielen, Trumpf gibt es nicht, es muss weder bedient noch überstochen werden. Jeder spielt nach Belieben und versucht, möglichst viele Wertkarten nach der oben angeführten Reihe, die sich mit Neun, Acht und Sieben fortsetzt, zu gewinnen. Die Talonkarten werden nach jedem Stich reihum (pro Spieler jeweils eine Karte) aufgenommen. Bei den letzten sechs Stichen muss Farbe (nach Vereinbarung) bedient werden. Die beiden Verlierer zahlen dem Gewinner einen vorher festgelegten Betrag, falls es ihm gelingt, elf Wertkarten einzukassieren. Hat der Gewinner fünfzehn Wertkarten, wird der doppelte Betrag bezahlt, bei zwanzig Wertkarten der dreifache.

Mau-Mau (2-5 Spieler)

Mau-Mau wird mit einem normalen französischen Blatt zu 32 Karten gespielt. Stiche werden nicht gewertet, Trumpf gibt es

nicht. Der Kartengeber teilt einzeln reihum fünf Karten aus. Der restliche Kartenstapel wird verdeckt auf den Tisch gelegt, die oberste Karte dreht man um und legt sie neben den Stoß. Vorhand spielt als Erster aus. Er legt eine Karte auf die offen liegende Karte neben dem Stapel. Es muss eine Karte der gleichen Farbe oder des gleichen Ranges sein. Auf den Herz König kann z.B. eine beliebige Herzkarte oder ein beliebiger König gelegt werden. Kann ein Spieler keine der beiden Möglichkeiten nutzen, darf er einen beliebigen Buben auslegen und gleichzeitig eine neue Farbe für den nächsten Spieler bestimmen. In unserem Falle liegt z.B. Herz auf. Der Vorhandspieler legt beispielsweise den Karo Buben darauf und bestimmt Pik zur neuen Farbe. Der nächste Spieler muss dann, entsprechend den Regeln, zu Pik passend anlegen. Hat Vorhand keinen Buben, darf er vom Kartenstapel eine Karte aufnehmen und anlegen. Dann kommt der nächste Spieler an die Reihe. Lässt sich jedoch auch die vom Talon aufgenommene Karte nicht anlegen, steckt Vorhand sie zu seinen Handkarten und überlässt dem nächsten das Spiel. Mehr als eine Karte darf kein Spieler auf einmal anlegen. Eine Spielvariante macht das Spiel noch interessanter: Hat ein Spieler eine Sieben angelegt, muss der nächste zwei Karten vom Talon aufnehmen, darf aber nicht ablegen. Wurde dagegen eine Acht ausgelegt, muss der folgende Spieler einmal aussetzen. Wer zuerst alle Karten abgelegt hat, ruft „Mau-Mau“ und hat gewonnen. Die übrigen zählen die Werte der ihnen verbliebenen Karten nach den Werten Bube = 2, Dame = 3, König = 4 und Ass = 1 und notieren sie. Die Runde ist zu Ende, wenn ein Spieler 100 Minuspunkte erreicht hat. Er zahlt an die Mitspieler mit weniger Minuspunkten einen vorher festzulegenden Betrag.

Fünf dazu! (2-4 Spieler)

Dieses Spiel wird mit einem französischen Blatt zu 32 Karten gespielt. Die Rangfolge für das Stechen beim Ausspielen ist: Ass, Zehn, König, Dame, Bube, Neun, Acht, Sieben. Es werden nur Stiche gezählt, keine Werte. Der Kartengeber mischt und gibt jedem Spieler fünf Karten. Vorhand spielt als Erster aus. Die Mitspieler müssen Farbe zugeben und – wenn sie können – überstechen, sonst dürfen sie jede beliebige Karte abwerfen. Jeder versucht, möglichst viele Stiche zu machen. Der Spielleiter legt zu Beginn des Spiels eine Liste mit je einer Spalte für jeden Mitspieler an. Jeder Spieler bekommt 15 Vorgabepunkte. Wer im Laufe des Spiels alle seine Vorgabepunkte tilgen kann, gewinnt. Jeder Stich zählt einen Punkt. Wer bei einem Spiel gar keinen Punkt macht, wird mit fünf Strafpunkten belegt, die zur Vorgabepunktzahl addiert werden. Nach jedem Spiel wird eine Zwischenabrechnung erstellt. Der Gewinner steht meist erst nach mehreren Spielen fest. Jeder Spieler zahlt an jeden Mitspieler die Differenz zwischen seinem Punkteergebnis und dem des Mitspielers.

Siebzehn und Vier (2-6 Spieler)

Vor Beginn der Runde wird ein Bankhalter gewählt, der die Kasse mit einem größeren Betrag an Chips füllt. Aus dieser Kasse werden dann die Gewinne ausbezahlt, jedoch nicht mehr, als Bankgeld vorhanden ist. Jeder Mitspieler erhält ebenso einen vorher festgelegten Betrag an Chips. Die 32 Karten (7 bis Ass) werden als Stapel verdeckt auf den Tisch gelegt. Nun kommt es darauf an, mit 2 oder mehr Karten 21 Punkte zu erreichen. Wertung: Sieben = 7 Punkte, Acht = 8 Punkte, Neun = 9 Punkte, Zehn = 10

Punkte, Bube = 2 Punkte, Dame = 3 Punkte, König = 4 Punkte, Ass = 1 oder 11 Punkte. Der erste Spieler wird nun aufgefordert, den Betrag zu melden, um den er spielen will. Der Bankhalter gibt ihm verdeckt die oberste Karte aus seinem Stapel, legt die zweite Karte verdeckt vor sich hin und händigt eine dritte Karte wieder dem Spieler aus. Falls der Spieler weitere Karten verlangt, kann der Bankhalter sie offen reichen. Jeder Spieler kann so lange Karten kaufen, bis er entweder genau 21 Punkte hat, die er offen auf den Tisch legt, oder mehr als 21 Punkte - wodurch er sofort ausscheidet. Hat ein Spieler weniger als 21, kann er passen, ohne seine Karten aufzudecken. Passt ein Spieler oder hat er 21 Punkte, so muss der Bankhalter seinerseits die vor ihm liegenden Karten aufdecken und selbst kaufen, bis er passt oder sich verkauft hat (über 21 Punkte). Als Bankhalter kann er allerdings seine erreichte Punktzahl um einen Punkt erhöhen. Hält er also 20 Punkte, darf er ankündigen „21 gewinnt“ (seine 20 Punkte um einen Punkt erhöht). Wer der Punktzahl 21 am nächsten gekommen ist oder sie sogar genau erreicht hat, ist Sieger. Wenn Bankhalter und Spieler die gleiche Zahl erreicht haben, ist stets der Bankhalter der Sieger. Hat ein Spieler gewonnen, muss der Bankhalter seinen Einsatz und den aller Mitspieler auszahlen. Hat der Spieler verloren, kassiert der Bankhalter seinen Einsatz und den der Mitspieler. Jeder kann kaufen und passen, so oft er will. Da der Bankhalter bei gleicher Wertung jedoch immer im Vorteil ist, wird jeder Mitspieler versuchen, möglichst viele täuschende Züge durchzuführen, um den eigenen Vorteil zu wahren und das Glück auf seine Seite zu ziehen.

Hund (2-5 Spieler)

Hund wird mit 32 Karten gespielt. Alle Karten werden ausgeteilt. Wer die Pik Acht hat, legt als Erster aus und legt auf diese eine weitere Karte beliebiger Farbe und beliebigen Wertes. Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn muss auf die von der Vorhand zuletzt gelegte Karte eine Karte in gleicher Farbe, jedoch beliebigen Wertes legen und eine zweite, beliebiger Farbe und beliebigen Wertes darauf. Die anderen Mitspieler legen in analoger Folge zwei Karten ab. Sieger ist, wer als Erster alle seine Karten ablegen konnte. Ein Spieler, der keine Karte von der verlangten Farbe mehr ablegen kann, muss die oberste Karte des Talons in seine Handkarten aufnehmen. Nachdem der 1. bzw. 2. bzw. 3. Sieger ermittelt wurde, spielen die letzten 2 Spieler weiter, bis der Verlierer feststeht. Dieser muss an seine Mitspieler eine vorher fest zu vereinbarende, in der Siegerreihenfolge gestaffelte Prämie auszahlen.

Einundfünfzig (2-4 Spieler)

Gespielt wird mit 32 Skatkarten. Einer mischt und teilt jedem Mitspieler fünf Karten aus. Der Rest wird als Talon verdeckt auf den Tisch gelegt. Die oberste Karte des Talon-Stapels dreht man um und legt sie offen daneben. Der Kartengeber beginnt. Er nimmt eine Karte vom Talon und legt eine Handkarte auf die offen neben dem Talon liegende. Dabei addiert er die beiden Kartenwerte. Liegt z.B. ein König auf dem Tisch (Wert 4) und er legt ein Ass drauf (Wert 1), dann sagt er „Fünf“. Hier ist einzufügen, dass bei diesem Spiel die Kartenwerte von der üblichen Skala abweichen: Ass = 1, König = 4, Dame = 3, Bube = 2, Zehn = minus 1, Neun = 0, Acht = 8, Sieben = 1. Reihum nimmt nun jeder eine Karte vom Talon und zählt eine andere auf den offe-

nen Stapel. Wer eine Zehn ablegt, darf nichts addieren, sondern muss einen Punkt von der Gesamtsumme abziehen. Interessant wird das Spiel, wenn es dreißig überschritten hat. Denn Verlierer ist der Spieler, der mit seiner Karte den Gesamtwert von 51 erreicht oder überschreitet. Möglichst frühzeitig muss man also das Ablegen der Karten geschickt steuern, dass man nicht in die Gefahrenzone von 51 gerät!

Lasst fünf gerade sein (2-6 Spieler)

Gespielt wird mit 32 Skatkarten. Einer wird durch das Losverfahren zum Kartengeber bestimmt. Er mischt und gibt jedem Spieler die gleiche Anzahl Karten. Der Rest – falls vorhanden – wird als Talon auf den Tisch gelegt. Von ihm muss man abheben, wenn das Spiel ins Stocken gerät, weil eine bestimmte Karte fehlt. Der Spieler rechts neben dem Kartengeber beginnt. Er legt eine beliebige Karte auf den Tisch (z.B. Herz 7) und sagt „Eins“. Wer die Herz 8 hat, legt sie darauf und sagt „Zwei“. Es folgen Herz 9 („Drei“), Herz 10 („Vier“) und Herz Bube („Fertig“), zugelegt von den Spielern, die sie auf der Hand haben. Weiter geht es mit Herz Dame („Eins“), Herz König („Zwei“) und Herz Ass („Drei“). Der Spieler, der das Ass auflegte, darf mit einer anderen, beliebigen Karte und Farbe weitermachen und in diesem Falle „Vier“ rufen! Vollständige Fünfer-Reihen werden zusammengeschoben und umgedreht. Wer zuerst keine Karten mehr auf der Hand hat, hat gewonnen!

Der letzte Stich gewinnt (2 oder 4 Spieler)

Die 32 Skatkarten müssen restlos verteilt werden! Rangordnung der Karten: Ass, Zehn, Neun, Acht, Sieben, König, Dame, Bube. Einer mischt und verteilt. Die Farben sind gleichwertig, Trumpf gibt es nicht. Der Kartengeber spielt die erste Karte aus, und zwar eine möglichst niedrige Karte! Die anderen bedienen, d.h. sie geben Farbe zu, möglichst ohne zu überstechen. Wer keine Karte der angespielten Farbe hat, kann eine beliebige andere Karte abwerfen. Der Sinn des Spiels ist es, den letzten Stich zu machen. Und deshalb hebt man die höheren Werte bis zum Schluss auf! Man muss sich möglichst genau merken, welche Karten bereits abgeworfen wurden. Am besten, man behält eine Karte von einer Farbe, die bereits aus dem Spiel ist und eine möglichst hohe Karte einer anderen Farbe bis zuletzt. Mit der hohen Karte spekuliert man auf den vorletzten Stich. Und dann wirft man die Karte der Farbe auf den Tisch, die kein anderer Spieler mehr hat. Niemand kann sie überstechen!

Red Dog (2-9 Spieler)

Man braucht 32 Karten. Jeder erhält drei Karten, drei Karten werden verdeckt in die Tischmitte gelegt. Jeder Spieler zahlt einen Grundbetrag in den Pott. Vorhand beginnt das Spiel und deckt die erste Karte auf. Mit seinen Handkarten muss er nun versuchen, diese Karte (7 ist der niedrigste Wert, Ass der höchste; gestochen werden kann nur in derselben Farbe) zu stechen. Gelingt es, erhält er den doppelten Grundbetrag zurück, andernfalls darf der nächste Spieler die zweite Karte aufdecken und muss eine der beiden stechen. Wenn keiner der Spieler stechen kann, muss der jeweilige Einsatz verdoppelt werden. Die Runde ist beendet, wenn jeder Mitspieler einmal versucht hat, die aufliegenden Karten zu stechen. Ist kein Geld mehr im Pott, muss jeder Spieler wieder den Grundbetrag einzahlen.

Camerun-Skat (3-6 Spieler)

Es wird mit 32 Karten gespielt. Zunächst wird ausgelost, welcher Spieler Bankhalter ist. Jeder Spieler erhält drei Karten und legt diese offen vor sich hin. Nun beginnt der Bankhalter, die Karten des Talons nacheinander aufzudecken. Hat ein Spieler den gleichen Kartenwert wie die aufgedeckte Karte, so zahlt er einen vereinbarten Wert an den Bankhalter. Muss er ein zweites Mal zahlen, zahlt er doppelt so viel, beim dritten Mal das Dreifache. Ist ein Dreifachsatz gezahlt worden, kehrt sich das Spiel um: Jetzt muss der Bankhalter jeweils den Einsatz, das erste Mal doppelt, das zweite Mal dreifach und dann vierfach zurückzahlen. Ab da müssen die Spieler wieder Zahlen. Die Runde ist zu Ende, wenn alle Karten aufgedeckt sind, und der nächste Spieler übernimmt die Bank.

Dreiblatt (2-5 Spieler)

Man spielt mit 32 Karten. Jeder Spieler erhält drei Karten und muss einen Einsatz, der durch drei teilbar sein muss, einzahlen. Die oberste Karte des Talons wird umgedreht und bestimmt die Trumpffarbe. Anhand seines Blattes kann der Spieler aussteigen oder aber weiterspielen und aus dem Talon Karten austauschen. Nach dem Tausch wird ausgespielt, dabei muss Farbe bedient werden; wer nicht bedienen kann, muss trumpfen, andernfalls abwerfen. Für jeden Stich erhält der Spieler ein Drittel des Potts, hat ein Spieler keinen Stich gemacht, zahlt er drei Einheiten ein.

Dreiblatt mit Schieben (2-5 Spieler)

Um beim Dreiblatt die Einsätze hochzutreiben, kann man folgende Vereinbarung treffen: Wenn sich einer der Spieler vor dem Verteilen der Karten entscheidet, auf das spätere Kartentauschen zu verzichten, müssen dafür alle Spieler den doppelten Einsatz zahlen. Wenn sich mehrere Spieler gleichzeitig dafür entscheiden, müssen die Einsätze entsprechend mehrfach erhöht werden.

Zwanzig ab (2-5 Spieler)

Zwanzig ab wird mit 32 Karten gespielt. Die Reihenfolge der Karten ist von oben nach unten: Ass, Zehn, König, Dame, Bube, Neun, Acht, Sieben. Der erste Spieler mischt die Karten, lässt abheben und verteilt reihum im Uhrzeigersinn einzeln die Karten, bis jeder Mitspieler drei hat. Nun muss der Spieler links vom Geber die Trumpffarbe ansagen. Die Karten der Trumpffarbe stechen alle anderen Karten. Nach der Trumpfbestimmung erhält jeder Mitspieler zwei weitere Karten. Danach können reihum bis zu drei Karten, die den Spielern nicht gefallen, getauscht werden. Jetzt kann das Spiel beginnen. Vorhand spielt eine Karte aus. Alle Spieler müssen nun eine Karte gleicher Farbe zugeben, wenn sie keine solche haben, müssen sie mit einer Trumpfkarte stechen, haben sie auch keinen Trumpf, können sie eine beliebige Karte abwerfen. Der Stich gehört demjenigen, der die höchste Karte zugegeben hat, und dieser Spieler ist nun mit dem Ausspielen an der Reihe. Wenn alle fünf Stiche gemacht sind, beginnt die Abrechnung. Jeder Spieler hat zu Beginn 20 Punkte. Für jeden erzielten Stich wird dem Spieler ein Punkt abgezogen; wird der Stich durch eine Herzkarte gemacht, sogar zwei Punkte. Hat ein Spieler keinen Stich gemacht, werden ihm fünf Punkte

dazugezählt, war Herz Trumpf, sogar 10. Sobald ein Spieler null Punkte erreicht hat, hat er gewonnen.

Leben und Tod (2 Spieler)

Dieses Spiel wird mit 32 Karten gespielt. Alle Karten werden ausgeteilt. Die zuletzt ausgeteilte Karte wird von beiden Spielern aufgedeckt. Die Karte mit dem höheren Wert beginnt das Spiel. Der Beginner nimmt beide aufgedeckten Karten auf und legt sie verdeckt vor sich auf den Tisch. Farben spielen keine Rolle. Die 7 ist die höchste Karte. Die Werte zählen in der Reihenfolge 7 (höchste Karte), 8, 9, 10, Bube, Dame, König, Ass (niedrigste Karte). Das Spiel beginnt, indem der erste und zweite Spieler erneut eine Karte aufdecken. Beide Karten gehen an den, der den höheren Wert aufdeckte. Heben beide den gleichen Wert auf, wird je eine verdeckte Karte auf die wertgleiche Karte und dann wieder eine weitere offen darauf gelegt. Der Spieler, der jetzt den höheren Wert offen legte, darf beide Kartentals, in diesem Fall sechs Karten, an sich nehmen. Werden jedoch wiederum zwei gleiche Werte aufgelegt, wird die Prozedur analog fortgeführt, so dass beim nächsten Auflegen ein Gewinn von acht Karten im Spiel steht usw. Hat jeder Spieler den Stoß zugeteilter Karten aufgebraucht, spielt er mit seinem aufgemischtem Kartentalon in der gleichen Weise gegen den Mitspieler weiter. Sieger wird, wer dem Gegner alle Karten abgenommen hat.

Schlafmütze (2-13 Spieler)

Schlafmütze wird mit einem Kartenspiel zu 32 (2-8 Spieler) oder 52 Karten (9-13 Spieler) gespielt, das an die Mitspieler komplett ausgeteilt wird. In der Mitte liegen Chips, und zwar einer weniger, als Spieler am Tisch sitzen. Jeder versucht, möglichst rasch eine Viererserie (z.B. vier Könige, Zehner, Asse oder Buben) in die Hand zu bekommen. Wer schon zu Beginn bei der Kartenausteilung eine solche in die Hand bekommt, nimmt sich sofort einen der Chips. Alle anderen verfahren in der gleichen Weise. Wer den Abschluss verpasst und leer ausgeht, wird Schlafmütze. Wenn nach dem Kartengeben noch keine Viererserie zustande gekommen ist, lässt jeder seinen linken Nachbarn eine Karte ziehen (und bekommt gleichzeitig von seinem rechten Nachbarn eine Karte). Erhält er auf diese Weise eine Viererserie, folgt der Griff nach dem Chip. Sobald die Schlafmütze gefunden ist, legen alle ihren Vierer als verdeckten Kartenstoß vor sich auf den Tisch und geben die an sich genommenen Chips wieder an den Tisch zurück. Zu Spielende müssen sie den Nachweis führen, dass sie nicht gemogelt haben. Das Spiel geht weiter, bis die letzte Viererserie zustande gekommen ist.

Poker (2-7 Spieler)

Der elementare Grundsatz beim Pokern ist, dass der Meister in der Beherrschung und der richtigen Ausnutzung der durch die Spielregeln gebotenen taktischen Möglichkeiten, auch mit einem schlechten Blatt, ein wesentlich besseres besiegen kann. Poker wird allgemein mit dem langen Blatt, 52 Karten bzw. 53 (inkl. 1 Joker) oder bei weniger Teilnehmern auch mit 32 Karten (Ass, König, Dame, Bube, 10, 9, 8, 7) gespielt. Bei dem langen Blatt kann das Ass auch als Eins gewertet werden (Ass, 2, 3, 4, 5). Beim Poker wird nicht, wie bei anderen Kartenspielen,

ausgespielt, und gestochen. Poker ist ein Wettspiel. Sieger wird der Spieler, der das bessere Blatt in der Hand hat, bzw. der es versteht, durch seine Spielstrategie den Mitspielern die Überzeugung zu suggerieren, dass sein Blatt besser als das ihre sein müsse, und sie so zur Kapitulation treibt.

Bewertung der Kartenfolgen (von der niedrigsten bis zur höchsten Möglichkeit):

1) 1 Paar = One pair: Zwei gleiche Karten gleichen Wertes und drei beliebige Karten, z.B. Pik-Ass, Karo-Ass, Herz-6, Karo-4, Pik-3. Wenn zwei oder mehrere Blätter mit je einem Paar aufeinandertreffen, ist das Blatt mit dem höheren Wert das bessere (z.B. 2 Asse gehen über 2 Könige). Bei gleichen Paaren entscheidet die höchste der 3 toten (Neben-) Karten. Sind auch diese gleich, entscheidet die zweithöchste tote Karte.

2) 2 Paare = Two pairs: Zwei Karten gleichen Wertes mit zwei anderen Karten gleichen Wertes und einer toten Karte, z.B. Herz-Ass, Pik-Ass, Kreuz-6, Karo-6, Herz-4. Das höchste Paar entscheidet den Gewinn. Bei gleicher Höhe auch des zweiten Paares entscheidet die Höhe der fünften, toten Karte. Ist auch diese gleich, wird der Gewinn geteilt.

3) Der Drilling = Three of a kind: Drei Karten gleichen Wertes und zwei beliebige Karten, z.B. Pik-Ass, Herz-Ass, Kreuz-Ass, Karo-6, Herz-4. Wer den höchsten Drilling hat, ist Sieger. Tote Karten werden nicht berücksichtigt.

4) Gemischte Sequenz = Straight: Fünf Karten in einer Reihe von aufeinander folgenden Karten ohne Rücksicht auf Farbe, z.B. Herz-Ass, Karo-2, Kreuz-3, Kreuz-4, Pik-5. Das Ass kann auch als Eins angesetzt werden. Die höchste Karte entscheidet über den Gewinn. In unserem Beispiel aber nicht etwa das Ass, sondern die Fünf. Bei Sequenzen mit gleicher höchster Karte wird der Gewinn geteilt.

5) Farbe = Flush: Fünf beliebige Karten einer Farbe, z.B. Pik-Ass, -10, -8, -6, -3. Alle Farben sind gleichwertig. Die höchste Karte entscheidet über den Gesamtwert einer Farbe. In unserem Beispiel ist es das Ass. Bei gleicher höchster Karte entscheidet die zweithöchste Karte usw. Ein Flush Ass/10 ist Sieger gegen einen Flush Ass/9.

6) Full Hand = Full House: Ein Drilling und ein Paar, z.B. Pik-Ass, Herz-Ass, Karo-Ass, Karo-2, Kreuz-2. Die Höhe des Drillings bestimmt den Wert der Full Hand. So sind z.B. drei Asse und zwei Zweien in jedem Fall Sieger über z.B. die nächst höhere Full Hand mit drei Königen und einem beliebig hohen Paar, z.B. zwei Damen.

7) Der Vierer = Four of a kind: Vier Karten des gleichen Werts, z.B. Pik-Ass, Herz-Ass, Kreuz-Ass, Karo-Ass, Kreuz-3. Der höchste Vierer ist der Ass-Vierer.

8) Farbsequenz = Straight Flush: Eine Sequenz von fünf Karten in der gleichen Farbe, z.B. Herz-Ass, -2, -3, -4, -5. Das Ass kann also auch hier als Eins angesetzt werden. Die höchste im Straight Flush vorkommende Karte entscheidet über den Gesamtgewinn. In unserem Spiel also die Fünf. Trifft diese Karte auf einen gleichen Straight Flush, dessen höchste Karte z.B. Pik-5 ist, so wird der Pott geteilt.

9) Royal Flush: Der höchste Straight Flush, also z.B. Pik-Ass, -König, -Dame, -Bube, -10 wird Royal Flush genannt. Farbunterschiede spielen keine Rolle. Trifft z.B. ein Herz-Royal-Flush auf einen Pik-Royal-Flush, wird der Pott geteilt.

10) Fünfling: Wird Poker mit 52 Karten plus Joker, also 53 Karten gespielt, so gilt die Regel, dass ein Fünfling noch über dem Royal

Flush rangiert, z.B. mit Kreuz-2, Pik-2, Herz-2, Karo-2, Joker. Die höchste Kartenkombination, die in einem Spiel zu Gebote steht.

Der Joker kann für jede beliebige Karte irgendeines Wertes oder einer Farbe angesetzt werden, z.B.: Ein Spieler hat Herz-König, -Bube, -10, -9. Kauft er als fünfte Karte einen Joker, so kann er diesen als Herz-Dame zu Straight Flush einsetzen, nur gilt die Regel, dass ein gleichhoher, reiner Straight Flush, also z.B. Karo-König, -Dame, -Bube, -10, -9, den Pott vor dem Joker-Straight-Flush zieht.

Kartengeben: Durch das Ziehen einer Karte wird bestimmt, wer als Erster zu geben hat. Derjenige, der die Karte mit dem höchsten Wert zieht, gibt als Erster die Karten. Der Geber mischt und lässt den zu seiner Rechten sitzenden Spieler abheben. Dieser Spieler muss abheben. Klopfen ist nicht gestattet. Jeder Spieler erhält verdeckt fünf Karten, d.h. je eine Karte im Sinne des Uhrzeigers, bis jeder Spieler fünf Karten hat. Hat ein Spieler (inkl. Geber) mehr als fünf Karten erhalten, so ist er out und darf am Spiel nicht mehr teilnehmen. Hat ein Spieler zu wenig Karten erhalten, so ist er out, wenn er seine Karten angesehen hat. Wenn er seine Karten nicht angesehen hat, bekommt er als Letzter vom Geber die fehlenden zugeteilt. Keiner der Spieler soll seine Karten aufnehmen und ansehen, bevor das Geben beendet ist. Die nicht verteilten Karten legt der Geber als Stock vor sich auf den Tisch.

Das Einsetzen und das Bieten in der ersten Runde: Die Vorhand (der Spieler links neben dem Geber) gibt mit den Worten „Meine Eröffnung“ den ersten Satz. Der Einsatz ist vor Beginn des Spiels zu vereinbaren. Alle folgenden Spieler, die mitzuspielen wünschen, bringen den gleichen Einsatz in den Pott. Diejenigen, die nicht mitgehen wollen, sind out und legen ihre Karten nieder.

Das Kartenkäufen: Das Kaufen von Karten hat den Zweck, die Handkarten zu verbessern (siehe Bewertung der Kartenfolgen). Nachdem geklärt ist, wer von den Spielern mitgeht, beginnt das Kaufen von Karten. Jeder Mitspieler darf eine, zwei oder drei (nach Vereinbarung auch vier oder fünf) Karten ablegen und sich vom Geber die gleiche Anzahl Karten kaufen. Vorhand erhält die ersten Karten aus dem Stock. Sind alle Karten des Stocks verteilt, ohne dass alle Spieler kaufen konnten, werden die abgeworfenen Karten gemischt, und nach dem Abheben geht der Kauf weiter. Die letzte Karte des Stocks darf nicht gekauft werden. Der Kaufpreis für jede Karte (vor dem Spiel zu vereinbaren) kommt in den Pott.

Das Bieten in der zweiten Runde: Vorhand beginnt mit dem Bieten oder, wenn diese out geht oder schon in der ersten Runde out war, der folgende Spieler. Je nach dem Wert der Karte, die er hält, bestimmt er den Einsatz (und gibt ihn in den Pott). Der nächste Spieler geht mit (wenn er nicht out geht), indem er den gleichen Einsatz in den Pott gibt, oder wenn er eine starke Karte hält, den Einsatz mit den Worten „ich erhöhe“ steigert. Beispielsweise hat Vorhand 20 Einheiten gesetzt. Der nächstfolgende Spieler hält eine starke Karte und will deshalb nicht nur mitgehen, sondern erhöhen. Mit der Ankündigung: „die 20 und noch 20“ (straddeln) oder „die 20 und noch 40“ (überstraddeln), die er in den Pott bringt, zwingt er alle übrigen Mitspieler, den höchsten Einsatz in den Pott zu bringen bzw. nachzubringen. Spieler, die diesen Einsatz nicht bringen wollen, gehen out. Spieler, die den Einsatz weiter erhöhen wollen, straddeln oder überstraddeln mit der Ankündigung „die 40 und noch 40 bzw. 80“. Passen alle Mitspieler einschließlich der Vorhand, die den gesteigerten Einsatz nicht nachbringen wollen, so hat der Spieler, der am höchsten gesteigert hat, den Pott gewonnen.

Er ist nicht verpflichtet, seine Karten zu zeigen, ob er nun starke Karten hat oder nur geblufft hat. Hat Vorhand oder ein anderer Spieler den gesteigerten Einsatz ebenfalls in den Pott gebracht und nicht weiter erhöht, so werden die Karten aufgedeckt, und derjenige zieht den Pott, der die höchste Kartenfolge hat. Hat Vorhand oder ein anderer Spieler den gesteigerten Einsatz nicht nur mitgehalten, sondern seinerseits noch weiter gesteigert, so ist dieser Spieler in Führung gegangen. Wenn keiner der übrigen Mitspieler diesen Einsatz bringt, ist er der erste Gewinner. Bringen die Mitspieler jedoch auch diesen Einsatz, beginnt das Bieten in der dritten Runde.

Das Bieten in der dritten und weiteren Runden: Es läuft wie in der zweiten Runde. Das Setzen, Out-gehen, Mitgehen und Erhöhen geht immer weiter, bis zuletzt meist nur zwei Spieler übrig bleiben, von denen der eine, indem er den letzten Einsatz des Bieters nicht mehr überbietet, aber hält, mit den Worten „ich sehe“ die Karten zum Aufdecken bringt. Gewinner ist dann derjenige, der die höchste Kartenfolge hält.

Das Chippen: Wenn Vorhand bzw. wenn diese out ist, der nachfolgende Spieler, nicht die Absicht hat, als Erster zu bieten (ein beliebiger Bluff eines Spielers mit starken Karten), dann gibt er mit den Worten „ich chippe“ einen Chip in den Pott. Er ist dann immer noch im Spiel, wenn der nächstfolgende Spieler bietet und der Chipper das Gebot nachbringt. Wenn alle Spieler chippen oder out gehen, bleibt entweder der Pott für das nächste Spiel stehen, oder das höchste Blatt derjenigen Spieler, die gechippt haben, zieht den Pott.

Der Jackpot (2-7 Spieler)

Diese Variante des Pokers wird besonders oft in Amerika gespielt. Es kann nur ein Spieler eröffnen, der mindestens ein Paar Buben in der Hand hat. Diese Eröffnung muss er am Ende des Spiels nachweisen können. Kann der erste Spieler nicht eröffnen, gibt er die Eröffnung mit den Worten „ich eröffne nicht“ an den nächstfolgenden weiter. Alle folgenden Spieler haben sich in der gleichen Weise zu erklären. Hat keiner der Spieler eröffnet, wird neu gegeben. Hat ein Spieler eröffnet, so müssen die übrigen, auch wenn sie weniger als ein Paar Buben in der Hand haben, der Reihe nach erklären, ob sie out oder mitgehen wollen, was auch für diejenigen zutrifft, die vor dem Eröffnen gepasst haben. Alle Spieler, die nach dem Eröffnen ihr Mitspiel erklären, können den Einsatz des Eröffners erhöhen. Nach dem Eröffnungsgang beginnt das Kaufen und Bieten wie bei Poker beschrieben.

Stud-Poker (2-14 Spieler)

Diese Art des Spiels wird in Amerika dann bevorzugt, wenn es um hohe Einsätze geht oder eine hohe Zahl von Spielern (bis zu 14) teilnimmt. Der Geber gibt jedem Spieler die erste Karte verdeckt, die zweite Karte offen. Dann wird das Geben unterbrochen, und jeder Spieler muss sein Angebot machen. Derjenige, der die höchste offene Karte erhalten hat, beginnt mit dem Bieten. Bei zwei gleich hohen Karten beginnt derjenige, der zuerst die hohe Karte erhalten hat. Jeder Spieler kann out gehen, mitgehen oder erhöhen. Sodann wird wieder gegeben. Jeder Mitspieler (mit Ausnahme derjenigen, die out sind) erhält offen eine weitere Karte, und es beginnt eine neue Runde für das Out-gehen, Mitgehen, Bieten und Erhöhen. So geht es in der vierten und fünften Runde weiter, bis jeder Mitspieler seine 5 Karten

erhalten hat (eine verdeckt, vier offen). Nach Beendigung des Bietens in der letzten Runde, wenn kein höheres Gebot gemacht wurde und alle Spieler mitgehalten haben, werden die Karten aufgedeckt. Das beste Blatt gewinnt.

Karten-Domino (2-6 Spieler)

Dieses Spiel wird mit einem französischen Blatt zu 52 Karten gespielt. Die Karten werden gleichmäßig an die Mitspieler verteilt. Ein etwaiger Rest kommt als Talon unaufgedeckt auf den Tisch. Wer die Herz 7 hat, legt sie auf den Tisch. Reihum dürfen nun die anderen Spieler – wie beim Domino – anlegen, und zwar entweder einen höheren oder einen niedrigeren Wert. Die Farbe spielt dabei keine Rolle. Jeder darf so lange anlegen, bis er keine passende Karte mehr auf der Hand hat. Bevor der nächste Spieler an die Reihe kommt, sieht der Anleger nach, ob die oberste Talonkarte und weitere Karten aus dem Talon sich anlegen lassen. Ist das der Fall und bildet die Talonkarte das Domino zu weiteren Anlegekarten zu einer eigenen Karte, dürfen weitere Karten angelegt werden. Erst wenn weder im Blatt noch auf dem Talon eine passende Anlegekarte ist, ist der nächste Spieler mit Anlegen dran. Das Ass darf sowohl an einen König als auch an eine Zwei gelegt werden und umgekehrt. Gewonnen hat, wer zuerst keine Karten mehr hat.

Rot und Schwarz (ab 3 Spielern)

Rot und Schwarz wird mit 52 Karten gespielt. Ein Spieler wird ausgelost, der als Bankhalter fungiert. Er nimmt die Schmalseite des Spieltisches ein und halbiert diesen mit einem Kreidestrich in 2 Felder. Die Breitseiten nehmen die Mitspieler ein, einander gegenüber sitzend sind sie die Parteien Rot und Schwarz. Bei einer ungeraden Zahl von Spielern muss eine Partei den Moar übernehmen, d.h., ein Spieler muss für zwei spielen und setzen. Jeder Spieler setzt nun auf sein Feld Chips in beliebiger Höhe. Der Bankhalter mischt und teilt die Karten aus. Diese zählen nach ihren Werten: Ass = 1, Zwei = 2, Drei = 3 usw. bis Zehn = 10. Alle Bildkarten, also Buben, Damen und Könige zählen ebenfalls 10 Punkte. Der Bankhalter legt nun von dem Kartentalon laufend so viele Karten im Feld Rot auf, bis die aufgelegten Werte mindestens 30, höchstens 40 Punkte betragen. Dann legt er im Feld Schwarz genau die gleiche Anzahl Karten auf, wie im Feld Rot gelegt wurden. Sieger wird die Partei mit der niedrigsten Augenzahl. Der Bankhalter muss an jeden Spieler der Siegerpartei so viele Chips auszahlen, wie dieser eingesetzt hat. Dafür kassiert er alle Einsätze der Partei, der die höchste Augenzahl zugefallen ist. Ist die Augenzahl von Rot und Schwarz gleich hoch, muss jeder Spieler an den Bankhalter 2 Chips zahlen.

Päckchen wenden (3-7 Spieler)

Dieses Spiel wird von beliebig vielen Spielern mit 52 Karten gespielt. Ein Spieler fungiert als Bankhalter. Jeder Spieler setzt einen bestimmten, gleich hohen Betrag an Chips. Der Bankhalter teilt die Karten, eine nach der anderen, auf so viele Päckchen aus, wie Spieler anwesend sind. Jeder Spieler nimmt ein beliebiges Päckchen an sich und platziert es verdeckt vor sich auf den Tisch. Das letzte Päckchen erhält der Bankhalter. Er dreht das Päckchen um, so dass die unterste Karte nun offen nach oben zu liegen kommt. Die Mitspieler verfahren ebenso. Der Bankhalter muss an alle, die eine höhere Karte aufgedeckt haben, den Kar-

tenwert auszahlen. Diejenigen Spieler, die eine niedrigere Karte als die Bank haben, müssen an diese bezahlen. Die Kartenwerte zählen: Ass = 1, Zwei = 2, Drei = 3 usw. bis Zehn = 10, Bube = 11, Dame = 12, König = 13. Die schlechteste Karte ist also das Ass. Es muss immer bezahlen. Liegt die Karte eines Spielers wertgleich mit der Bank, wird darauf nichts gezahlt. Diese Karte wird abgenommen und zuunterst in das Päckchen gelegt. So dann gelten die neu aufgedeckten Karten.

Fünferlei (3-6 Spieler)

Man benötigt 52 Karten. Es müssen fünf Runden gespielt werden wie folgt: Alle Karten werden soweit möglich verteilt, überschüssige Karten kommen pro Runde aus dem Spiel. In der ersten Runde gilt es, möglichst wenig Stiche zu machen. Dabei muss beachtet werden, dass Farbe bedient werden muss. Jeder Stich zählt 10 Minuspunkte. In der zweiten Runde darf man keine Dame unter seinen Stichen haben. Jede Dame zählt 100 Minuspunkte. In der dritten Runde muss man möglichst viele Kreuzkarten stechen. Jede Kreuzkarte bedeutet 10 Pluspunkte. In der vierten Runde darf man weder den Kreuz König noch den letzten Stich machen: Beides bringt 200 Minuspunkte. In der fünften Runde werden die vier Neunen ausgelegt. Der Spieler, der die Herz 9 hat, darf beginnen und so lange seine Karten anlegen, bis keine mehr passt. Dann folgt der nächste Spieler usw. Wer zuerst alle Karten angelegt hat, erhält 400 Pluspunkte, der zweite 200 Pluspunkte. Nun wird das Gesamtergebnis addiert, die höchste Punktzahl gewinnt.

Zwickern (2-8 Spieler)

Zwickern wird mit einem bzw. zwei Sätzen Rommé-Karten ohne Joker gespielt. Die Kartenwerte von 2 bis 10 entsprechen dem Zahlenwert. Das Ass zählt 11, König zählt 14, Dame zählt 13, Bube zählt 12 Punkte. Die Farben spielen keine Rolle. Jedoch gibt es sogenannte Honneurs. Das sind Karten, die bei der Endabrechnung in jeder Runde zusätzliche Punkte bringen. Es sind die Karo-7, Pik-7 und die Karo-10. Jeder Mitspieler erhält vom Geber 4 Karten. In der Mitte des Tisches werden ebenfalls 4 Karten offen ausgelegt. Sie werden als Tischkarten bezeichnet. Der Kartenrest wird verdeckt beiseite gelegt. Aufgabe jedes Spielers ist es, aus den offen liegenden Tischkarten möglichst viele herauszustechen, sobald er an der Reihe ist. Das geschieht so: Der Spieler spielt eine Handkarte aus, die in ihrem Zahlenwert entweder einer oder mehrerer Tischkarten entspricht, z.B. es liegen eine 4, eine 7, eine 9 und eine Dame (= 13) auf dem Tisch. Spielt der Spieler also die Handkarte einer Dame aus, so kann er damit nicht nur die Tischkarten-Dame, sondern auch noch die Tischkarten-9 und -4 (= 13) stechen. Auf dem Tisch würde dann nur noch die 7 verbleiben. Liegen auf dem Tisch z.B. zwei Damen, eine 4 und eine 9, kann der Spieler durch das Ausspielen einer Dame den ganzen Tisch stechen, nachdem diese dem Wert sowohl jeder Dame sowie der Summe von 4 + 9 entspricht. Wer alle Tischkarten auf einmal sticht, macht einen Zwick. Die gestochenen Karten legt der Spieler verdeckt vor sich ab. Kann der Spieler keine Tischkarte stechen, legt er eine Karte als fünfte oder sechste Karte auf den Tisch oder legt sie auf eine der Tischkarten, deren Wert sich mit der aufgelegten Karte summiert. Ein höherer Wert als 14 darf sich jedoch dabei nicht ergeben. Sind die Tischkarten durch einen Zwick weggenommen worden, legen die nächstfolgenden Spieler je eine ihrer Handkarten als Basis für einen neuen Tisch aus. Dabei ist es erlaubt, neu ausgelegte, 2 oder 3 Tischkarten

ebenfalls einzeln herausstechen oder einen ganzen Zwick zu machen, egal wie viele Karten auf dem Tisch liegen. Liegen auf dem Tisch die sogenannten Honneurs (Karo-78, Pik-7, Karo-10), versucht natürlich jeder an der Reihe befindliche Spieler, diese herausstechen, da sie extra Punkte bringen.

Nach jedem Spiel wird abgerechnet:

- a) Der Spieler mit den meisten gestochenen Tischkarten erhält 1 Punkt,
- b) jede gestochene Ass-Karte = 2 Punkte,
- c) jeder Zwick = 3 Punkte,
- d) Karo-7 und Pik-7 = je 1 Punkt,
- e) Karo-10 (Cardinale) = 10 Punkte.

Der Spieler, der den letzten Stich einer Runde macht, bekommt den ganzen noch ausliegenden Tisch. Dieser Vorgang wird jedoch nicht als Zwick gewertet.

Die Reihe (1 Spieler)

Eine interessante, wenn auch schwierige Patience, also eine, die nur schwer aufgeht, ist die Reihe. Für sie braucht man ein einfaches, vollständiges Kartenspiel mit 52 Karten. Gespielt wird so: Zuerst nimmt man vom Talon 10 Karten und legt sie offen in eine Reihe. Kommt ein Ass oder ein König dazu, werden diese extra ausgelegt. Passt eine der in der Reihe liegenden Karten dazu, legt man sie entsprechend direkt unter den König oder das Ass. Und zwar in aufsteigender Folge bei einem Ass, also Zwei, Drei, Vier, und absteigend bei einem König, also, Dame, Bube, Zehn usw. Wie viele Karten man aus der Reihe anlegt (solange man kann) ist einem selbst überlassen; die Farben spielen dabei keine Rolle. Die Lücken, die durch das Wegnehmen der Karten entstehen, werden sofort wieder durch neue Karten vom Talon ergänzt. Liegen in der ersten Reihe schon 10 Karten und keine passt auf das Päckchen mit dem König oder dem Ass, legt man unter die erste Reihe eine zweite Reihe – immer darauf achtend, ob nicht vielleicht doch eine Karte aus der ersten Reihe auf die Päckchen passt. Denn sobald zwei Karten untereinander liegen, ist die darüber liegende Karte gesperrt. Ist auch die zweite Reihe voll, gibt es eine dritte Reihe usw., wobei natürlich die gleichen Regeln wie bisher gelten. Die aus den Reihen herausgenommenen Karten werden wie schon beschrieben durch andere des Talons ergänzt. Passt keine Karte mehr auf die Päckchen, ergänzt man die entstandenen Lücken; erst der ersten Reihe, dann der zweiten usw. Dadurch ergeben sich immer wieder neue Möglichkeiten für das Aufgehen der Patience.

Königs-Patience (1 Spieler)

Eine der interessantesten Patiences, die viel Überlegung erfordert und deren Gelingen nicht so leicht erreicht werden dürfte, darum aber auch um so mehr zu unterhalten vermag, ist ohne Zweifel die unter dem Namen Große Patience bekannte. Sie erfordert ein einfaches Kartenspiel von 52 Karten. Die erste Karte, die abgehoben wird, wird als Grundkarte in die Mitte gelegt, die übrigen dann nach ihrem Erscheinen im Talon senkrecht darunter. Wäre also z.B. die erste Karte eine Kreuz-Drei, so sind die Dreien die vier Grundkarten für die bildenden Stämme. Die übrigen Karten legt man in der Weise aus, dass in den ersten 4 Reihen auf jeder Seite der Grundkarten fünf Blätter liegen, in der letzten Reihe aber im Ganzen nur 8. Zwischen diesen 8 Blättern bleibt der Platz für eine Karte frei, so dass rechts und links von der leeren Stelle vier

Karten zu liegen kommen. Dieser leere Platz heißt der Keller. Er kann zeitweise eine Karte aufnehmen, die man hineinlegt, weil sie dem Fortgang des Spiels hinderlich ist. Diese darf nur dann wieder fortgenommen und verwendet werden, wenn eine der beiden Reihen rechts oder links aufgebraucht und leer ist. Um die Stämme zu bilden, dürfen nur die äußersten Karten, also die erste Karte der Reihe links und die letzte der Reihe rechts von den Grundkarten benutzt werden. Ob man sie in aufsteigender oder absteigender Reihe bilden will, hängt von dem Belieben des Spielers ab. Man wird also vorher nach den aufliegenden Karten überlegen müssen, was für den Fortgang des Spiels am vorteilhaftesten sein könnte. Passen die Endkarten der Reihe nicht auf die Grundkarten, so kann man sie in absteigender oder aufsteigender Ordnung auch aneinander anlegen, um auf diese Weise Karten frei zu bekommen und sie in der einen oder anderen Art zu verwenden. An die Karten der untersten Reihe darf nicht angelegt werden. Es kommt nun vor allen Dingen darauf an, die Reihen rechts und links von den Grundkarten ganz frei zu bekommen. Ist dies der Fall, so darf man eine Karte oder Kartenfolge anderer Reihen darin aus- und umlegen. Legt man eine Karte hinein, so muss die nächste der Farbe und Reihenfolge nach sich an die erste anschließen; zwei verschiedene dürfen nicht aufeinander folgen. Ist eine der beiden Reihen, die sich rechts und links im Keller befinden, aufgebraucht, so dürfen hier keine neuen gebildet werden. Der Keller aber kann bis zum Ende des Spiels benutzt werden.

Um Patience zu erlernen, legt man sie das erste Mal nach folgendem Schema:

Die erste Karte, die vom Talon heruntergenommen wird, ist eine Zwei. Folglich sind die Zweier die Grundkarten, die untereinander als solche, sobald sie erscheinen, ausgelegt werden.

In der ersten Reihe links von der Grundkarte: Herz-Zehn, Herz-König, Herz-Drei, Pik-Sechs, Kreuz-Vier.

Rechts: Pik-Zehn, Karo-Dame, Karo-Sechs, Kreuz-Bube, Herz-Bube.

In der zweiten Reihe links: Herz-Ass, Pik-Vier, Pik-Ass, Pik-Bube, Herz-Sechs.

Rechts: Herz-Acht, Herz-Fünf, Pik-König, Kreuz-Acht, Karo-König.

In der dritten Reihe links: Kreuz-Fünf, Herz-Sieben, Herz-Vier, Pik-Sieben, Karo-Acht.

Rechts: Kreuz-Neun, Karo-Drei, Kreuz-Drei, Karo-Neun, Pik-Fünf.

In der vierten Reihe links: Kreuz-Dame, Karo-Sieben, Pik-Neun, Karo-Zehn, Herz-Neun, Kreuz-Zehn, Kreuz-Ass.

In der fünften Reihe links: Karo-Ass, Karo-Fünf, Herz-Fünf, Herz-Dame, Kreuz-Sechs

Rechts: Pik-Drei, Karo-Bube, Pik-Dame, Kreuz-König.

Kreuz-Ass legt man auf Kreuz-Zwei, Kreuz-König auf Kreuz-Ass, Herz-Zehn an Herz-Bube, Herz-Ass auf Herz-Zwei, Herz-König auf Herz-Ass, Karo-Ass auf Karo-Zwei, Karo-König auf Karo-Ass, Kreuz-Dame auf Kreuz-König, Herz-Drei in den Keller, Pik-Fünf an Pik-Vier, Pik-Sechs an Pik-Fünf und Kreuz-Vier an Kreuz-Fünf.

In die leere Reihe: Herz-Zehn an Herz-Bube, Kreuz-Bube auf Kreuz-Dame, Kreuz-Zehn auf Kreuz-Bube, Karo-Sechs an Karo-Sieben, Karo-Dame auf Karo-König, Karo-Fünf an Karo-Sechs, Herz-Dame auf Herz-König, Herz-Bube an Herz-Dame, Herz-Zehn auf Herz-Bube und Herz-Neun auf Herz-Zehn.

In die leere Reihe: Karo-Fünf, -Sechs und -Sieben, Karo-Zehn an Karo-Neun, Pik-Neun an Pik-Zehn und Pik-Acht an Pik-Neun.

Versteck-Patience (1 Spieler)

52 Karten werden gemischt und in zwei Reihen à 6 Karten offen ausgelegt. Eine Karte wird verdeckt neben diese beiden Reihen gelegt. Dies wird noch dreimal wiederholt, bis alle Karten ausgelegt sind. Es sind also 13 Päckchen à 4 Karten. Nun werden die 12 Päckchen von Ass bis Dame nummeriert. Die Karte des ersten Päckchens wird nun ihrem Wert entsprechend unter das Päckchen geschoben (oberste Karte ist 7, so wird sie unter das Siebener-Päckchen geschoben). Könige werden unter das versteckt liegende dreizehnte Päckchen gelegt. Ist es möglich, alle Karten zuzuordnen, ist die Patience aufgegangen.

Hochzeits-Patience (1 Spieler)

Aus den 52 Karten werden Herz-Dame und Herz-König herausgezogen. Die Dame wird aufgelegt, der König kommt als letzte Karte unter den Stapel. Es werden nun 13 Karten rechts an die Dame gereiht. Liegen nun ein oder zwei Karten gleichen Wertes oder derselben Farbe, dürfen die beiden mittleren entfernt werden, und alle Karten werden nachgerückt und aus dem Talon wieder aufgefüllt. Gelingt es am Ende den König an die Dame heranzurücken, ist die Patience aufgegangen.

Schiebe-Patience (1 Spieler)

Aus 52 Karten werden die 13 Karten einer Farbe herausgenommen und in zwei Reihen (erste Reihe 7, zweite Reihe 6 Karten) wahllos ausgelegt. Nun gilt es durch geschicktes Schieben die 13 Karten in ihre Reihenfolge – Ass bis König – zu bringen. Gelingt dies, ist die Patience aufgegangen.

Die kleinen Fächer (1 Spieler)

Aus 52 Karten werden Assen aussortiert und nebeneinander gelegt. Auf ihnen soll in aufsteigender Folge die Familie gelegt werden. Alle übrigen Karten werden jeweils in Dreiergruppen als Fächer ausgelegt, wobei die oberste Karte des Fächers spielbar ist. Nun kann man Karten aus den Fächern (allerdings nur jeweils die oberste) zum Aufbau verwenden oder aber in sinkender Reihenfolge an andere Fächer anlegen. Gelingt es, alle vier Sequenzen – Ass bis König – aufzubauen, ist die Patience aufgegangen.

Die Wunsch-Patience oder Orakel (1 Spieler)

Man benötigt 32 Karten, es werden 8 Päckchen à 4 Karten gebildet, deren oberste aufgedeckt wird. Sind unter den 8 Karten zwei gleichwertige (z.B. zwei Damen), werden sie abgelegt und die darunter liegenden Karten aufgedeckt. Die Patience ist gelungen, wenn alle Karten abgelegt werden können.

Die Kletterpartie (1 Spieler)

Diese Patience erfordert viel Überlegen und Nachdenken, ist aber sehr unterhaltend. Man spielt sie mit einem einfachen Kartenspiel mit 52 Karten. Die gut gemischten Karten werden in vier Reihen zu je 13 Karten offen nebeneinander auf den Tisch gelegt. Das Ziel ist, die 52 Karten so zu ordnen, dass hinterher die Karten folgendermaßen auf dem Tisch liegen: In der obersten Reihe von links

nach rechts die Kreuz-Zwei, -Drei, -Vier usw. bis zum Kreuz-Ass, in der zweiten Reihe die Pik-Zwei, -Drei usw. bis zum Pik-Ass, in der dritten Reihe alle Herz-Karten und in der vierten Reihe alle Karo-Karten in derselben Reihenfolge. Um dies zu erreichen, lässt man die Karten von einer Reihe zur anderen klettern, d.h., man darf eine beliebige Karte mit einer neben ihr liegenden tauschen, wenn die Karten im Wert benachbart sind, und zwar unabhängig von der Farbe. Man darf also einen Buben mit einer Dame oder einer Zehn tauschen, eine Sieben mit einer Acht oder einer Sechs und eine Zwei mit einer Drei oder einem Ass. Auf diese Weise muss man versuchen, die Karten nach und nach auf ihre Plätze zu bringen, aber es ist gar nicht so einfach, wie es klingt!

Die Päckchen (1 Spieler)

Diese Patience wird mit einem einfachen Kartensatz aus 52 Karten gespielt. Man legt die vier Assen als Grundkarten heraus, denn auf diese sollen, jeweils in passender Farbe, die Karten mit steigendem Wert aufgebaut werden. Die verbleibenden 48 Karten werden in 12 Päckchen zu je vier Karten offen aufgelegt, so dass nur die oberste Karte zu sehen ist. Als Erstes wird überprüft, ob irgendwelche Folgekarten offen liegen, und diese werden sofort auf das passende Ass gelegt, also die Herz-Zwei auf das Herz-Ass, danach die Herz-Drei auf die Herz-Zwei usw. Sind keine solche Karten mehr sichtbar, versucht man als Nächstes, durch Umlegen passende Karten zum Ablegen zu bekommen. Beim Umlegen darf man nur Karten gleicher Farbe in absteigender Reihenfolge aufeinanderlegen, z.B. den Herz-Buben auf die Herz-Dame oder die Kreuz-Acht auf die Kreuz-Neun. Hierbei frei werdende Karten werden sofort auf die Stapel mit Assen gelegt. Die Patience ist aufgegangen, wenn alle Karten auf die Stapel mit Assen gelegt worden sind.

Das Versteckspiel (1 Spieler)

Diese Patience spielt man mit einem einfachen Spiel zu 52 Karten. Man legt 13 Päckchen zu je vier Karten mit der Bildseite nach unten auf den Tisch und merkt sich das linke Päckchen als Asspäckchen, das nächste als Königspäckchen usw. bis zum Zweierpäckchen ganz rechts. Nun hebt man die oberste Karte des linken Päckchens ab und schiebt sie mit der Bildseite nach oben unter den entsprechenden Stapel. Wird z.B. eine Acht aufgedeckt, so gehört sie unter das Achterpäckchen, also den siebten Stapel links. Dann hebt man die oberste Karte vom Stapel auf, unter den man die letzte Karte geschoben hat. Angenommen, die nächste Karte ist ein Ass, so gehört sie unter den Stapel ganz links. So werden der Reihe nach die Karten aufgenommen und den entsprechenden Päckchen zugeordnet. Diese Patience – eine typische Zufallspatience – geht auf, wenn alle Päckchen geordnet sind, d.h., wenn im linken Stapel alle vier Assen liegen, im nächsten alle vier Könige usw.

Schwimmen (3-9 Spieler)

Man benötigt 32 Karten. Jeder Spieler bekommt zu Beginn 3 Karten. Vorhand erhält weitere 3 Karten und guckt sich einen der beiden 3er-Sätze an. Er entscheidet dann, ob er ihn behalten will. Entscheidet er sich für diesen Satz, legt er die anderen 3 Karten offen auf den Tisch. Möchte er diesen Satz nicht behalten, so legt er sie aufgedeckt auf den Tisch. Er nimmt sich die anderen

3 Karten, die er jetzt natürlich nicht mehr tauschen kann. Das Ziel für jeden Spieler besteht darin, möglichst viele Punkte zu sammeln. Für 3 Asse erhält man 33 Punkte; 2 Bildkarten (Bube, Dame, König) und 1 Ass der gleichen Farbe (oder Zehn und Bildkarte und Ass der gleichen Farbe) erhält man 31; 3 ranggleiche Karten bringen 30 1/2 Punkte. Alle übrigen Kombinationen aus 3 farbgleichen Karten zählen entsprechend ihres Aufdrucks. Jeder Spieler hat, wenn er an der Reihe ist, die Möglichkeit, 1 oder alle 3 Karten mit den auf dem Tisch liegenden Karten zu tauschen.

Wichtig:

Farbgleiche Karten zählen immer, auch wenn man nicht 3 farbgleiche Karten hat. Beispiel: Pik-Bube, Pik-Acht, Herz-Neun = 18.

Ranggleiche Karten hingegen zählen nur zu dritt (= 30 1/2).

Glaut ein Spieler, dass er gute Karten hat, klopft er, wenn er an der Reihe ist, einmal auf den Tisch. Das ist das Zeichen für seine Mitspieler, dass er das Spiel in der nächsten Runde beenden wird. Sie dürfen alle noch einmal tauschen. Für den Spieler, der geklopft hat, gilt das jedoch nicht; man kann nur klopfen oder tauschen! Wenn der Spieler, der zuerst geklopft hat, wieder an der Reihe ist, deckt er seine Karten auf. Die Mitspieler tun das Gleiche, und es wird geprüft, wer die wenigsten Punkte hat. Dieser Spieler zahlt einen seiner Chips in den Pott.

Ausnahme, bei der alle Spieler bis auf den Gewinner zahlen müssen: Hat ein Spieler 3 Asse, ruft er „Feuer“. Das Spiel ist sofort beendet, und alle bis auf den Sieger zahlen 1 Chip in den Pott. Hat ein Spieler 31 Punkte, ist das Spiel auch sofort beendet, aber es zahlt nur der Spieler mit den wenigsten Punkten. Sollte ein Spieler die 31 Punkte in der ersten Runde zusammen haben, dann dürfen die Mitspieler, die bisher noch nicht an der Reihe waren, noch einmal tauschen. Man sollte nicht mehr als etwa 3 bis 5 Chips je Spieler austeilen. Nachdem ein Spieler alle seine Spielmarken in den Pott zahlen musste, schwimmt er, d.h., er kann noch weiterspielen, darf jedoch auf keinen Fall mehr verlieren. Er müsste dann ja einen Chip bezahlen, und den hat er nicht mehr. Folge: Er würde ausscheiden! Das Spiel geht so lange, bis nur noch ein Spieler übrig geblieben ist, der dann den Inhalt des Potts kassiert!

Mogeln (3-9 Spieler)

Bei diesem Kartenspiel ist erlaubt, was man sonst nie tun sollte - mogeln! Jeder Spieler, gespielt wird mit 3 und mehr Spielern und einem Skatblatt (bei mehr als 3 Spielern mit einem 52er-Blatt), erhält die gleiche Anzahl Karten. Der links neben dem Kartengeber sitzende Spieler (Vorhand) beginnt. Er legt eine Sieben verdeckt auf den Tisch und sagt dabei den Kartenwert auch an. Die Farbe der Karte bleibt unbeachtet. Sein Nachbar muss nun eine Acht ablegen, verdeckt natürlich. Der nächste Spieler legt eine Neun usw. Da nicht jeder Spieler immer genau die Karte besitzt, die an der Reihe ist, darf er auch mogeln, d.h., er sagt den Wert an, der kommen müsste, legt aber eine ganz andere Karte ab. Hat ein Mitspieler den Verdacht, dass jemand mogelt, sagt er schnell (bevor der nächste Spieler ablegt): „Du mogelst.“ Das Spiel ist dann unterbrochen. Die letzte Karte wird umgedreht. Zeigt sie einen anderen Wert als den, der angesagt wurde, muss der Mogler den ganzen Stapel nehmen. Stimmt sie jedoch mit dem angesagten Wert überein, hat der andere Spieler Pech und muss den ganzen Stapel nehmen. Es gibt jetzt zwei Möglichkeiten weiterzuspielen. Entweder fährt man dort fort, wo man aufgehört hat oder aber man beginnt erneut mit einer Sieben. Eine weitere Mogel-Variante erfordert Fingerfertigkeit. Es kommt da-

rauf an, unbemerkt von den anderen mehrere Karten auf einmal abzulegen. Der Spieler, der als Erster alle seine Karten ablegen konnte, ist Sieger!

Wegschnappen (3-9 Spieler)

Vor Spielbeginn wird ein Spieler ausgelost, der die Karten ausgibt und die Bankgeschäfte führt. Dazu gehört, dass er vor Beginn einer jeden Runde einen Spielchip in die Mitte des Tisches legt. Danach gibt er aufgedeckt jedem Spieler eine Karte, die dieser offen vor sich auf den Tisch legt. Jeder Spieler muss ganz genau aufpassen, ob nicht vielleicht ein Mitspieler eine ranggleiche Karte erhält wie die, die er selbst vor sich liegen hat. Wenn dieser Fall eintritt, ruft er „schnapp“ und greift gleichzeitig nach dem Chip. Wenn er Glück hat und der andere betroffene Spieler nicht so schnell reagiert, kann er den Chip behalten. Sollten einmal beide Spieler nicht aufpassen, ruft ein dritter Spieler „weg“. In diesem Fall muss die Spielmarke auf dem Tisch liegen bleiben. Der Spieler, der nach einer bestimmten Zeit die meisten Chips schnappen konnte, hat das Spiel gewonnen.

Rommé (3-5 Spieler)

Für Rommé gibt es keine Standardspielregel. Wir beschreiben hier die gebräuchlichste. Gespielt wird mit zwei 52er-Blättern und 6 Jokern, mit dem Ziel, als erster Spieler alle Karten abzulegen, wobei dies nur in Form von Folgen (Sequenzen), z.B. Herz-Vier, -Fünf, -Sechs, -Sieben, oder von Sätzen, z.B. Kreuz-König, Herz-König, Karo-König, geschehen kann. Hat ein Spieler alle Karten angelegt, so werden den anderen Spielern die Karten, die sie auf der Hand haben, als Minuspunkte angeschrieben. Die Zwei zählt 2 Punkte, die Drei 3 usw.; Bube, Dame, König zählen 10 Punkte, und das Ass zählt 11 Punkte, wenn es in einer Sequenz dem König folgt, und 1 Punkt, wenn es als Eins vor der Zwei steht. Ein Joker zählt 20 Punkte, wenn ein Spieler ihn am Ende des Spiels in der Hand hat. Jeder Spieler erhält zu Beginn des Spiels 13 Karten. Der Rest wird als Talon in die Mitte des Tisches gelegt, und die oberste Karte wird offen neben den Talon gelegt. Der Spieler links vom Geber (Vorhand) beginnt das Spiel. Er entscheidet, ob er die oberste Karte des Talons oder die offene Karte des Ablagestoßes nehmen will. Nachdem er die Karten geprüft hat, muss er eine Karte auf den Ablagestoß legen. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe und nimmt eine Karte auf.

Beim Auslegen müssen folgende Regeln beachtet werden:

- Ein Spieler darf nur auslegen, wenn die erste Auslage mindestens 40 Punkte umfasst.
- Eine ausgelegte Folge oder ein Satz muss mindestens 3 Karten umfassen, wobei es möglich ist, fehlende Karten durch Joker zu ersetzen. Der Joker zählt in der Auslage immer so viele Punkte wie die Karte, die er ersetzt.

Hat ein Spieler seine erste Auslage gemacht, so darf er in späteren Spielzügen auch einzelne Karten an bereits vorhandene Folgen oder Sätze anlegen; es spielt keine Rolle, ob es eigene oder gegnerische Folgen oder Sätze sind. Es können auch Joker, in ausgelegten Sätzen oder Folgen, durch die passende Karte ersetzt werden. Ein Spieler hat auch das Recht, nicht nur die oberste Karte vom Ablagestoß zu nehmen, sondern auch die folgenden, wenn er diese sofort, d.h. noch in demselben Spielzug an eine vorhandene Auslage anlegen kann. Das Spiel endet dadurch, dass ein Spieler, der am Zug ist, seine letzten Karten ab-

legt. Dabei muss er seine letzte Karte auf den Ablagestoß legen. Es werden dann bei den anderen Spielern die Minuspunkte gezählt und aufgeschrieben. Gelingt es einem Spieler, alle Karten in einem Zug auszulegen, so nennt man das aus der Hand Schluss machen. Der Spieler braucht dabei keine 40 Punkte auszulegen, und die Minuspunkte der Mitspieler werden verdoppelt.

Krumbambuli (3-5 Spieler)

Bei dieser Rommé-Variante kann man besonders gut die Pläne seiner Mitspieler durchkreuzen. Jeder Spieler bekommt 11 Karten. Die Übrigen werden als Stapel verdeckt in der Mitte gelegt. Der Spieler, der an der Reihe ist, nimmt sich vom Stapel immer jeweils eine Karte. Nun sieht er nach, ob er 3 aufeinander folgende, farbgleiche Karten besitzt. Hat er einen oder sogar mehrere solcher Sätze, legt er ihn (sie) auf den Tisch. Ein Spieler, der schon mindestens einen Satz ausgelegt hat, kann an seine eigenen oder an die Sätze der Mitspieler beliebig viele passende Karten anlegen. Außerdem darf er die Randkarten seiner eigenen Sätze und die der Mitspieler wegnehmen und sie mit Karten, die er noch auf der Hand hat, zu einem neuen Satz kombinieren. Einschränkung: Randkarten können nur weggenommen werden, wenn mindestens 3 Karten liegen bleiben. Derjenige, der zuerst alle seine Karten ablegen kann, macht Krumbambuli, und das Spiel ist beendet. Jeder zählt die Punkte der Karten in seiner Hand – Bube, Dame, König und Ass je 10 Punkte, die übrigen Karten entsprechend ihres Aufdrucks. Wer die wenigsten Punkte hat gewinnt.

Amerikanisches Rummy (3-5 Spieler)

Jeder erhält 15 Karten. Es wird keine Karte zu Beginn des Spiels offen neben den Talon gelegt. Bei diesem Spiel darf nur aus der Hand Schluss gemacht werden. Derjenige, der das kann, legt seine 15 Karten in Folgen und Sätzen aus und wirft die sechzehnte Karte auf den Abwurfstoß. Danach legen die anderen ihre möglichen Folgen und Sätze aus. Die restlichen Karten werden als Minuspunkte notiert. Der Spieler, der Schluss gemacht hat, bekommt die Summe der Minuspunkte als Pluspunkte gutgeschrieben.

Gin Rummy (2 Spieler)

Bei diesem Spiel benötigt man ein 52er-Blatt. Jeder erhält 10 Karten. Die oberste Karte des Talons legt man offen aus. Der zweite Spieler hat die Wahl, ob er die offene Karte nehmen will oder nicht. Nimmt der Spieler sie, so beginnt er das Spiel und wirft eine nicht benötigte Karte ab. Nimmt er die offene Karte nicht, so kann der Geber sie nehmen und das Spiel selbst beginnen. Ziel ist es, mit einem Gin das Spiel zu beenden. Gin bedeutet, alle Karten in Folgen und Sätzen aus der Hand auf einmal abzulegen. Allerdings muss die letzte Karte wieder auf den Ablagestapel gelegt werden! Der Gegenspieler kann noch die Karten ablegen, die bereits in fertigen Folgen und Sätzen vorhanden sind. Es darf nicht mehr beim Mitspieler angelegt werden. Die restlichen Karten werden ihm als Minuspunkte angeschrieben, wobei das Ass 1 Punkt und die Buben, Damen und Könige je 10 Punkte zählen. Ein Spieler kann das Spiel auch dadurch beenden, dass er die Folgen und Sätze auslegt und dabei fast alle Karten unterbringen kann. Die Punktzahl der in der Hand verbliebenen Karten darf 10 nicht überschreiten. Der Gegenspieler legt jetzt seine Folgen und Sätze aus und darf nun auch Karten an die Auslagen des Mitspielers anlegen. Es gewinnt derjenige, der die geringste Punktzahl

in der Hand behalten hat. Sind nur noch 2 Karten im Talon, endet das Spiel ebenfalls. Der Spieler, der am Zug ist, kann die oberste Karte des Abwurfstapels nur dann aufnehmen, wenn er mit ihr Gin machen und das Spiel beenden kann. Ist dies nicht möglich, darf er keine Karte mehr aufnehmen. Das Spiel wird dann als unentschieden gewertet; den Spielern werden keine Punkte angeschrieben. Üblicherweise wird Gin Rummy mehrmals gespielt und folgendermaßen gezählt: Gewinnt der Spieler mit Gin, erhält er die Punkte des Gegenspielers plus 20 Punkte. Hat ein Spieler ohne Gin das Spiel beendet, bekommt er die Punktdifferenz zwischen beiden Spielern gutgeschrieben. Erreicht einer der beiden 100 Punkte, ist die Partie beendet. Der Sieger der Partie erhält zusätzliche 100 Punkte. Beide Spieler schreiben sich noch einmal für jedes gewonnene Spiel 25 Punkte gut. Der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl gewinnt, und der Verlierer muss die Differenz bezahlen.

Buben (3 Spieler)

Bei diesem Spiel geht es darum, möglichst viele Stiche zu gewinnen, aber ohne Buben darin. Gespielt wird mit einem normalen Blatt mit 52 Karten. Jeder Spieler erhält 17 Karten. Die letzte wird offen aufgelegt, sie bestimmt die Trumpf-Farbe. Der Spieler links vom Geber beginnt, indem er eine Karte ausspielt. Die anderen Spieler müssen der Reihe nach eine Karte zugeben, wenn möglich eine Karte der gleichen Farbe. Andernfalls müssen sie Trumpf spielen und, wenn auch das nicht geht, kann eine Farbe abgeworfen werden. Der Stich geht an den Spieler, der die höchste Karte der geforderten Farbe oder die höchste Trumpfkarte gespielt hat und dann die nächste Runde beginnt. Sind alle 17 Stiche genommen, zählt jeder seine Stiche – pro Stich erhält man einen Punkt.

Für jeden Buben verliert man Punkte:

- vier Punkte für den Pik-Buben,
- drei Punkte für den Herz-Buben,
- zwei Punkte für den Karo-Buben und
- einen Punkt für den Kreuz-Buben.

Canasta (2-6 Spieler)

Canasta kann mit 2 bis 6 Personen gespielt werden, am besten jedoch zu viert. Dazu werden 2 komplette Kartenspiele zu je 52 Blatt und 2 Jokern benötigt.

Punktwertung:

1) Werte der einzelnen Spielkarten:

Rote Drei	100 Punkte
Joker	50 Punkte
Ass und Zwei	je 20 Punkte
König bis Acht	je 10 Punkte
Sieben bis Vier	je 5 Punkte
Schwarze Drei	je 5 Punkte

2) Erforderliche Punkte für die erste Meldung (siehe Spielregeln):

Bei Beginn des Spiels	50 Punkte
Nach Überschreitung von 1500 Punkten in der Gesamtwertung	90 Punkte
Nach Überschreitung von 3000 Punkten in der Gesamtwertung	120 Punkte
Ziel des Spiels: Erreichung von 5000 Punkten durch eine Partei.	

3) Bewertung der einzelnen Spielvorkommnisse (siehe Spielregeln):

Unechter Canasta (bis zu 3 wilde Karten)	300 Punkte
Echter Canasta (ohne wilde Karten)	500 Punkte
Echter Canasta nur aus wilden Karten (Joker und Zweier)	1000 Punkte
4 rote Dreier auf einer Seite	800 Punkte
Ausmachen	100 Punkte
Ausmachen mit Canasta aus der Hand	200 Punkte

4) Strafpunkte:

- Aufnehmen des Possos, ohne vorher das entsprechende Paar vorgezeigt zu haben, minus 50 Punkte
- Beim Aufnehmen einer Karte versehentliches Anheben einer weiteren Karte, so dass das Kartenbild erkenntlich wird, minus 50 Punkte
- Auslegen der Karten, ohne die erforderliche Punktzahl zu besitzen (die Karten sind wieder zurückzunehmen), minus 100 Punkte
- Anfragen beim Partner für Erlaubnis zum Ausmachen, ohne anschließend tatsächlich ausmachen zu können, minus 100 Punkte
- Aus- und Anlegen von Karten, ohne vorher eine neue Karte abgenommen zu haben, minus 100 Punkte
- Vergessen, rote Dreier auszulegen, minus 500 Punkte

Jeder Spieler zieht eine Karte. Die 2 Spieler, die die höchste Karte gezogen haben, spielen zusammen. Die Partner setzen sich gegenüber. Der die höchste Karte gezogen hat, gibt jedem Spieler 11 Karten. Spielfolge rechts herum. Die 45. Karte legt er offen neben den in der Mitte des Tisches liegenden, verdeckten Haufen. Sollte die aufgedeckte Karte eine rote Drei, eine Zwei oder ein Joker sein, so ist noch eine 2. Karte aufzudecken und auf die erste aufgedeckte Karte zu legen. Diese abgelegten Karten bilden dann den Posso (Haufen). Hat einer eine oder mehrere rote Dreier erhalten, so hat er sie, sobald er an der Reihe ist, offen quer vor sich auf den Tisch zu legen und eine entsprechende Anzahl Ersatzkarten vom verdeckten Haufen zu nehmen. Ist man an der Reihe, muss man eine Karte aufnehmen. Der erste Spieler (links vom Geber) kann entweder die bereits offen liegende 45. Karte oder die oberste Karte vom verdeckten Haufen nehmen. Ist die 45. Karte eine rote Drei, eine Zwei oder ein Joker, die, wie bereits erwähnt, durch eine weitere Karte verdeckt ist, so kann er wohl die 46. Karte aufnehmen, wenn er sie gebrauchen kann, jedoch nicht die darunter liegende 45. Karte. Mit Ausnahme dieses ersten Spielers kann der Posso nur aufgenommen werden, wenn der Spieler mindestens eine Karte gleicher Art und eine wilde Karte oder 2 Karten gleicher Art wie die oberste des Possos vorzeigen kann, die er aber dann anschließend zusammen mit der obersten Karte des Possos, unter Berücksichtigung der für die erste Meldung erforderlichen Punktzahl, auflegen muss. Ihm gehört dann der gesamte Posso.

Ziel des Spiels ist es, möglichst bald 7 Karten gleicher Art (7 Asse, 7 Könige, 7 Neuner, 7 Vierer usw. evtl. auch 7 Joker und Zweier, jedoch nie Dreier) zu erhalten. Die 7 natürlichen Karten bilden einen echten Canasta. Natürliche Karten sind die Kartenblätter Ass, König, Dame, Bube, Zehn bis Vier. Die Zweier und Joker sind wilde Karten und können beliebig zur Vervollständigung des Canastas als Ersatz für noch fehlende natürliche Karten der betreffenden Art benutzt werden. Ein Austausch bereits

ausgelegter Joker und Zweier ist nicht statthaft. Ein mit Hilfe von wilden Karten gebildeter Canasta ist ein unechter Canasta. Hierbei dürfen jedoch nicht mehr als 3 Joker bzw. Zweier verwandt werden. Die Bildung mindestens eines Canastas ist die Voraussetzung zum Ausmachen. Zur Bildung eines Canastas ist zunächst die Meldung erforderlich. Die Meldung besteht aus mindestens 3 oder mehr Karten gleicher Art, von denen jedoch 2 Karten ein echtes Paar, d.h. Karten gleicher Art sein müssen. Die 3. Karte kann ggf. durch eine wilde Karte ersetzt werden. Will ein Spieler die erste Meldung mit der von dem verdeckten Haufen abgenommenen oder mit der bereits ersten aufgelegten bzw. obersten Karte des Possos machen, so muss er mit den auf dem Tisch vor sich offen auszulegenden Karten einen Gesamtwert von mindestens 50 Punkten erzielen. Nach Überschreitung der 1500 bzw. 3000 Punkte in der Gesamtwertung muss er jedoch mindestens 90 bzw. 120 Punkte zum Auslegen nachweisen. Soll die erste bereits aufgelegte Karte oder die oberste des Possos mit zur Meldung benutzt werden, kann deren Punktwert zur Erreichung der 50, 90 bzw. 120 Punkte mit einbezogen werden. Ein Canasta aus der Hand kann ohne Berücksichtigung der Punktwertung gleich ausgelegt werden. Die Karten gleicher Art werden beim Auslegen zweckmäßigerweise vor dem Spieler mit leichter Staffelung nach unten offen auf den Tisch gelegt, wobei darauf zu achten ist, dass zur besseren Übersicht immer eine natürliche Karte als unterste Karte offen daliegt. Die auf Grund der Meldung ausgelegten Karten wie auch die roten Dreier und die weiteren im Verlauf des Spiels auszulegenden Karten sind immer nur bei einem der Partner auszulegen, und zwar bei dem, der die erste Meldung der beiden Partner getätigt hat.

Hat einer der Partner nach Erfolgung der Meldung seine ausgelegt, so kann er selbst, wie auch sein Partner, im weiteren Verlauf des Spiels, jeweils, wenn er an der Reihe ist, die bereits ausgelegten Karten durch Anlegen von Karten gleicher Art oder wilder Karten ergänzen mit dem Ziel, möglichst bald einen Canasta zu vollenden. Hierbei ist darauf zu achten, dass bei 3 und 4 heraus zu legenden Karten mindesten 2 natürliche Karten sein müssen. Ist ein echter oder unechter Canasta erreicht, so werden die Karten dieses Canastas zusammen geschoben und bei einem echten Canasta eine rote, bei einem unechten Canasta eine schwarze, natürliche Karte des gebildeten Canastas oben aufgelegt. Ein bereits vollendeter Canasta kann noch ergänzt werden, wenn man eine Karte gleicher Art erhält, indem diese Karte unter den abgeschlossenen Canasta gelegt wird.

Nach erfolgter erster Meldung kann sowohl der Spieler, der die 1. Meldung durchgeführt hat, als auch sein Partner unter gleichen Bedingungen, wie im Absatz Meldung erläutert, weitere Karten zur Bildung zusätzlicher Canastas auslegen, ohne dass hierbei eine bestimmte Punktzahl erforderlich ist. Nach Aufnahme einer Karte und ggf. erfolgter Meldung, Anlegen usw. ist als Letztes eine Karte in den Posso abzulegen. Nach erfolgtem Ablegen darf keine Karte mehr angelegt werden oder sonst irgendeine Handlung durchgeführt werden. Es ist darauf zu achten, dass die Karten im Posso genau übereinander liegen und sich völlig decken.

Schwarze Dreier und wilde Karten sind Stoppkarten. Sie lassen den Posso einfrieren, und zwar:

Eine schwarze Drei nur für den nächstfolgenden Spieler, der daher nur die oberste Karte des verdeckten Haufens aufnehmen kann.

Eine wilde Karte (wird nicht auf den Posso, sondern seitlich schräg unter den Posso gelegt) lässt den Posso für alle Spieler einschließlich des Sperrenden einfrieren, bis es einem Spieler möglich ist, mit Hilfe eines echten Paares in den Besitz des ganzen Possos einschließlich des Jokers oder der Zwei zu gelangen.

Voraussetzung für das Beenden ist das Vorhandensein eines Canastas. Selbst wenn ein Spieler durch Aus- und Anlegen die Möglichkeit hat, alle Karten aus der Hand zu geben, darf er es nicht, bevor nicht er oder sein Partner einen Canasta gebildet hat. In diesem Falle muss er stets wenigstens eine Karte in der Hand behalten und eine ablegen, selbst wenn er sich dadurch ein Paar zerreißt oder sogar an bereits ausgelegten Karten mit anlegen könnte.

Beabsichtigt ein Spieler zu beenden, muss er vorher, wenn er an der Reihe ist, seinen Partner um dessen Einwilligung bitten. Dieser kann sie verweigern, wenn er noch Karten in der Hand hat, die er beim nächsten Mal ab- oder bei den schon ausliegenden Karten anlegen kann, um dadurch ggf. noch einen weiteren Canasta zu bilden oder eine höhere Punktzahl in der Gesamtbewertung zu erreichen. Ausgemacht ist, wenn nach vorhergegangenem Aufnehmen einer Karte alle noch in der Hand befindlichen Karten aus- oder abgelegt werden können bzw. noch die letzte Karte in den Posso abgelegt werden kann. Beim Ausmachen ist es auch statthaft, 3 schwarze Dreier oder 2 schwarze Dreier mit einer wilden Karte abzulegen. Ist das Spiel beendet, gibt der nächste Spieler die Karten und die nächste Runde beginnt. Hat eine Partei in der Gesamtpunktwertung 5000 Punkte erreicht, so ist das Spiel abgeschlossen.

Bei der Punkteberechnung wird gemäß Abschnitt Bewertung der einzelnen Spielvorkommnisse zunächst für beide Parteien getrennt vorgegangen. Dann werden die Pluspunkte der ausgelegten Karten nach Abzug der Punktwerte der noch in der Hand der einzelnen Parteien befindlichen Karten gemäß Abschnitt Wert der einzelnen Spielkarten zusammengestellt und evtl. Strafpunkte in Anrechnung gebracht. Bei dieser Zusammenrechnung ist neben dem Punktwert des echten Canastas zu 500 Punkten und des unechten Canastas zu 300 Punkten auch noch der Wert der einzelnen Karten mitzuzählen, aus denen der Canasta zusammengesetzt ist. Ist ein Spiel beendet, bevor die Gegenpartei eine Meldung erstattet hat, jedoch rote Dreier auslegen konnte, zählt jede heraus gelegte Drei minus 100 Punkte, 4 rote Dreier 800 Minus-Punkte. Außerdem ist der Kartenwert jeder roten Drei noch zusätzlich mit minus 5 Punkten zu bewerten. Das Zusammenrechnen dieser Werte ergibt dann die Gesamtwertung.

Callabra (2-4 Spieler)

Für Callabra benötigt man ein Spiel mit 52 Karten (das halbe Rommé-Blatt ohne Joker). Jeder Spieler erhält drei Karten. Danach werden die nächsten fünf Karten offen nebeneinander auf den Tisch gelegt. Vorhand, der Spieler links neben dem Geber, beginnt. Hat der Spieler einen Kartenwert auf der Hand, der auch auf dem Tisch liegt, so kann er die Tischkarte mit seiner Handkarte rauben und wie einen Stich einheimsen. Er raubt also beispielsweise mit einer Zehn eine beliebige andere Zehn auf dem Tisch, mit einer Dame eine Dame usw. Das Pfiffige daran: Man kann nicht nur gleichwertige Karten rauben, sondern auch mehrere, deren Wert zusammengerechnet dem Wert der Handkarte entspricht. Dabei zählen: Ass = 1, Zwei = 2 und so weiter bis

Zehn = 10, Bube = 11, Dame = 12 und König = 13. Mit einem Buben kann man also auch eine Zehn und ein Ass ($10 + 1 = 11$) oder eine Fünf, eine Drei, eine Zwei und ein Ass ($5 + 3 + 2 + 1 = 11$) rauben. Liegt eine gleichwertige auf dem Tisch und zugleich eine Kombination, die zusammengerechnet dem Wert entspricht, so kann man beide rauben, mit einem König z.B. einen König und zugleich die Kombination Zehn-Ass-Zwei ($10 + 1 + 2$), also vier Karten auf einmal. Wer nicht rauben kann, muss eine seiner Handkarten an die Tischkarten offen anlegen. Sind die drei Handkarten verspielt, so erhält jeder vom Reststapel drei weitere. Das wird wiederholt, bis alle Karten aufgebraucht sind. Bleiben zuletzt noch Karten auf dem Tisch liegen, so gehören sie dem Geber. Gewonnen hat derjenige, der zuerst 11 Punkte hat. Wer die meisten Karten (nicht Punkte) geraubt hat, erhält einen Punkt. Wer die Karo-Zehn geraubt hat, erhält ebenfalls einen Punkt. Der Raub der Pik-Zwei wird mit zwei Gutpunkten honoriert.

Bridge (4 Spieler)

Bridge wird grundsätzlich mit einem 52er-Blatt gespielt.

Kartenwerte: Ass, König, Dame, Bube, Zehn (= Honneurs), Neun, Acht, Sieben, Sechs, Fünf, Vier, Drei, Zwei.

Rangfolge der Farben: Edel oder Majorfarben: 1. Pik (höchste Farbe), 2. Herz. Unedel oder Minorfarben: 3. Karo, 4. Kreuz.

Jeweils zwei Spieler treten gegen die beiden anderen an. Die Plätze der Spieler pflegt man nach den Himmelsrichtungen zu benennen. Diese Sitzfolge ist bindend. Da jeweils zwei Partner aufeinander angewiesen sind, also eine Art Kontrakt oder Vertrag miteinander abgeschlossen haben, nennt man diese Hauptform des Bridge auch Kontraktbridge zur Unterscheidung von älteren, heute kaum noch üblichen Spielarten des Bridge. Die Augenzahlen der Karten spielen beim Bridge keine Rolle. Es werden nur Stiche gewertet. Bei 13 Karten pro Spieler sind also insgesamt 13 Stiche möglich. Ein Spieler jeder Paarung sammelt die von ihm und seinem Partner gemachten Stiche und legt sie verdeckt so vor sich hin, dass die Stichzahl während des Spiels jederzeit nachgerechnet werden kann. Es herrscht Farbzwang, aber kein Trumpfzwang, d.h., die ausgespielte Farbe muss zugegeben bzw. nach Möglichkeit überstochen werden, man braucht aber nicht zu trumpfen, sondern kann eine beliebige Karte zugeben, wenn man die angespielte Farbe nicht besitzt. Dem Auspielen geht das Bieten oder Reizen voraus. Für dieses Vorspiel gibt es zahlreiche Varianten. Beim Reizen sollte man nicht weiter gehen, als es das Blatt erlaubt, weil ein verlorenes Spiel (ein nicht erfüllter Kontrakt) dem Gegner erhebliche Vorteile bringt.

Zählung der Stiche: Es hat sich so eingebürgert, dass nicht mit Stichzahlen, sondern mit Trickzahlen operiert wird. Sechs Stiche nennt man ein Buch. Da erst der siebente Stich (von dreizehn möglichen) den Gewinn eines Spiels bedeutet, werden der Einfachheit halber nur die über das Buch hinausgehenden Stiche gereizt und gewertet:

- 1 Trick = 7 Stiche,
- 2 Tricks = 8 Stiche,
- 3 Tricks = 9 Stiche,
- 4 Tricks = 10 Stiche,
- 5 Tricks = 11 Stiche,
- 6 Tricks = 12 Stiche,
- 7 Tricks = 13 Stiche.

Je nach der Trumpffarbe werden die Tricks verschieden hoch bewertet: in Kreuz und Karo (Minorfarben) mit je 20 Punkten, in Pik und Herz (Majorfarben) mit je 30 Punkten. Bei einem Ohne-Trumpf-Spiel (abgekürzt ohne) zählt der erste Trick 40, alle weiteren nur je 30 Punkte. Wie der Grand beim Skat hat das Ohne-Spiel beim Bridge den höchsten Wert, liegt also beim Reizen über allen Farbenspielen.

Partie und Robber: Die Spieleinteilung geht von der Partie und vom Robber aus. Ziel jedes Paares ist es, möglichst bald einen Robber zu machen. Zu einem gewonnenen Robber gehören zwei gewonnene Parteien. Eine Partie hat jene Partei gewonnen, die zuerst 100 Trickpunkte beisammen hat, und zwar entweder in einem oder in mehreren Spielen. Vier Tricks in Herz bringen beispielsweise 120 Punkte (4 x 30), vier Tricks in Karo dagegen nur 80 Punkte (4 x 20). Wenn eine Partei die erste Partie gewonnen und die zweite verloren hat, muss sie in der dritten Partie siegen, wenn sie den Robber gewinnen will. Wurde ein Robber gewonnen, kann sofort ein Gegenrobber als Revanchespiel angehängt werden. Das Biete-Vorspiel ist beim Bridge von entscheidender Bedeutung. Wird zu hoch geboten, d.h., geht das Spiel für die Partei mit dem Höchstgebot verloren, wird auch der Kontraktpartner mit hineingerissen. Bleibt man dagegen mit seinem Gebot unter den Möglichkeiten seines Blattes, kann man die Initiative an seinen Gegner verlieren. Überdies werden bei Spielende nicht die tatsächlich erzielten, sondern nur die gereizten Tricks mit Auswirkung auf den Partiegewinn gutgeschrieben. Wer also drei Tricks gereizt und das Spiel mit fünf Tricks gewonnen hat, kann bei Spielschluss nur die gereizten drei Tricks geltend machen. Alle anderen Punkte stehen über dem Strich, sie gelten zwar bei der Ermittlung der Gewinnzahlung, nicht aber bei der Gewinnermittlung. Der Kartengeber beginnt mit dem Bieten. Es steht ihm frei, mit dem Mindestgebot (z.B. 1 Kreuz = 1 Trick in Kreuz = insgesamt 7 Stiche) anzufangen, das in der Regel von den Mitspielern überboten wird, oder gleich ein höheres Angebot zu machen. Im zweiten Fall liefert der Charakter des Gebots dem Partner des Bietenden gleich Anhaltspunkte für die Lagebeurteilung und das Mitbieten. Nach dem Kartengeber nennt der links neben ihm sitzende Spieler sein Gebot. Auf diese Weise wird reihum weitergeboten, bis schließlich drei Spieler auf das Gebot des vierten passen. Wer nicht wenigstens einen Trick (= 7 Stiche) erzielen kann, bietet nicht mit, sondern passt von vornherein. Wenn alle vier Spieler passen, wird zusammengeworfen und neu verteilt. Der Spieler mit dem Höchstgebot bestimmt die Trumpf-Farbe und spielt als Erster aus. Mit seinem Partner zusammen muss er mindestens die gereizte Trickzahl erreichen. In der Regel beurteilt man sein Blatt vor der Abgabe eines Angebotes danach, ob es a) genügend Karten einer langen Farbe enthält, die als Trumpf-Farbe infrage kommt, und b) so viele Figuren (Honneurs) aufweist, dass unabhängig von der gewählten Trumpf-Farbe genügend sichere Stiche zu erwarten sind. Welche Stiche von den Figurenkarten zu erwarten sind, lässt sich mit einiger Sicherheit erst nach längerer Bridge-Erfahrung beurteilen. Es gibt aber Systeme, die gute Anhaltspunkte liefern.

Am besten durchdacht ist die Berechnungsweise Ely Culbertsons:

2 Figurenstiche: Ass und König von gleicher Farbe.

1 1/2 Figurenstiche: Ass und Dame von gleicher Farbe.

1 Figurenstich: König und Dame (oder König, Bube, Zehn) von gleicher Farbe.

1/2 Figurenstich: besetzter König (König und beliebige andere Karte der gleichen Farbe) oder zwei besetzte Damen (zwei Damen und zwei beliebige farbgleiche Karten) oder Dame + Bube + beliebige andere Karte der gleichen Farbe.

1/4 Figurenstich: Dame und beliebige andere Karte der gleichen Farbe oder Bube zusammen mit einer höheren Figur der gleichen Farbe oder eine einzige Karte einer Farbe oder gar keine Karte in einer Farbe. Der Viertelstich wird auch als 1 Pluswert bezeichnet.

Wenn man sein Blatt nach dem angegebenen Berechnungssystem überprüft, um sich schließlich für eine bestimmte Angebotsgröße zu entscheiden, darf man für jede vierte Karte einer Farbe zusätzlich 1/2 Stich, für die fünfte und jede weitere Karte je 1 ganzen Stich ansetzen, weil man ja davon ausgehen kann, dass man das Spiel übernehmen und dann die lange Farbe zur Trumpffarbe machen wird. Eine Farbe, in der man nicht mindestens 4 Karten, dabei einige Figuren, besitzt, lässt sich nicht zur Trumpffarbe machen. Entscheidung für ein Gebot: Der praktische Wert des Figurenstich-Überblicks besteht für den Anfänger darin, dass er sich an feste Regeln halten kann und bei der Abgabe seines Gebotes nicht auf gefühlsmäßige Entscheidungen angewiesen ist. Bei weniger als 2 1/2 Figurenstichen sollte man passen. Mit 2 1/2 Figurenstichen kann man 1 Trick bieten, wenn man eine lange Farbe besitzt, die sich als Trumpf-Farbe eignet. Wer ein Erstgebot von 2 abgeben will, muss in seiner Karte mehr Figurenstiche als Verluststiche haben. 3 oder 4 als Erstgebot (um den Gegner abzuschrecken) kann nur riskieren, wer eine lange, wiederholbare Farbe hält und sich nicht auf etwaige Stiche des Partners verlässt. Beim Überbieten muss man entweder eine höhere Trickzahl oder die gleiche Trickzahl in einer besseren Farbe ansagen. Je später man mit dem Bieten an die Reihe kommt, desto leichter kann man sich schon ein ungefähres Bild von den Blättern der Mitspieler machen.

Bieten und Partnerschaft: Die Reaktion auf ein Gebot des Partners muss man sich gut überlegen, um den Mitspieler nicht zu schädigen. Wenn z.B. der eine Spieler eines Paares 1 Pik geboten hat, wird der Mitspieler passen, wenn er nicht auf das Gebot eingehen kann. Ist er jedoch in dieser Farbe ebenfalls stark (hat er mindestens 1 Figurenstich), antwortet er „1 ohne“, hält also das Gebot. Besser ist es, wenn der Partner in einer höheren Farbe bieten kann. Ist der Partner jedoch in der gebotenen Farbe besonders stark oder besitzt er selbst mindestens 3 1/2 Figurenstiche, erhöht er sprunghaft in der vom Partner gemeldeten Farbe oder in seiner eigenen spielfähigen Farbe. Im zweiten Fall geht er um einen Trick höher, als sein Blatt eigentlich zulässt (zwingendes Gebot), und ermutigt seinen Partner auf diese Weise, weiterzubieten. Im Partnerschaftsverhältnis kommt es also beim Bieten darauf an, dass jeder der beiden Partner dem anderen durch sein Gebot die Stärken seines Blattes klarzumachen versucht. Schon beim Bieten versucht die stärkere Partei, auf ein Schlemm hinzuarbeiten. Man unterscheidet dabei:

Klein-Schlemm: Der Gegner darf nur einen Stich machen, d.h., die bietende Partei muss 6 Tricks ansagen.

Groß-Schlemm: Der Gegner darf überhaupt keinen Stich machen, d.h., die bietende Partei muss 7 Tricks ansagen.

Für Schlemm gibt es nur Zusatzpunkte, wenn Schlemm auch geboten wurde. Ein sich zufällig ergebendes Schlemm ist also nicht so viel wert wie ein angesagtes.

Kontra und Re: Ähnlich wie beim Skat kann die Gegenpartei auch beim Bridge kontrieren oder Kontra ansagen. Sie wird das

tun, wenn sie glaubt, dass die spielende Partei die gebotene Trickzahl nicht erreichen kann. Ein Kontra-Spiel wird doppelt bewertet. Die Kontra-Ansage wird durch ein höheres Gebot oder durch eine Rekontra-Ansage (Re) wieder aufgehoben. Wenn ein Spieler kontriert hat, müssen die drei anderen in der Spielreihenfolge zum Kontragebot Stellung nehmen, d.h. entweder passen, rekontrieren oder höher bieten. Rekontra-Spiele werden doppelt so hoch bewertet wie Kontra-Spiele.

Gefahrenzone: Eine Partei, die bereits eine Partie gewonnen hat, muss sich also bemühen, diesen Vorsprung zu halten und auch den Robber zu gewinnen, befindet sich in der Gefahrenzone. Dieser Partei werden in einigen Fällen höhere Punktzahlen gutgeschrieben.

In der Regel verwendet man beim Bridge zwei Kartenpäckchen abwechselnd. Wer bei der Auslosung der Partner die höchste Karte gezogen hat, bestimmt, mit welchem Päckchen zuerst gespielt werden soll. Er überreicht es seinem linken Nachbarn zum Mischen, nimmt es zurück, mischt nochmals und lässt seinen rechten Nachbarn abheben. Dann gibt er reihum und einzeln jedem 13 Karten, die erst nach beendetem Geben aufgenommen und angesehen werden dürfen. Während des Gebens wird bereits das zweite Päckchen für das nächste Spiel gemischt. Nun beginnt der beschriebene Bietprozess. Der Spieler, der die am höchsten gereizte Farbe zuerst geboten hat, gilt als Alleinspieler, sein Partner als Strohhmann, der sich nicht am Spiel beteiligt, sondern die Führung seiner Karte dem Alleinspieler abtritt. Nur in bestimmten, in den internationalen Regeln genau festgelegten Fällen darf der Strohhmann protestieren oder seinen Partner auf Fehler aufmerksam machen. Sobald das Ausspielen begonnen hat, legt der Strohhmann seine Karten offen auf den Tisch. Der Alleinspieler bedient sich a) aus seinen eigenen Handkarten, b) aus den Tischkarten, d.h., er spielt aus seiner Handkarte aus, wenn er an der Reihe ist, und gibt aus dem Blatt des Strohhmanns zu, wenn der Partner an der Reihe gewesen wäre.

Für das Ausspielen sind folgende Verfahren und Ausdrücke wichtig:

Farbenspiel: Die am höchsten gereizte Farbe ist Trumpf.

Ohne-Trumpf-Spiel: Es gibt keinen Trumpf, der Alleinspieler muss die gebotene Stichzahl ohne Trumpfkarten machen.

Impass (Schneiden): So heißt der Versuch, einer Karte einen Stich zu sichern, die nicht die höchste der betreffenden Farbe im eigenen Blatt ist. In der Regel spielt der Alleinspieler eine niedrigere Karte der betreffenden Farbe aus, veranlasst damit den ersten Gegner, höher zu gehen, und sticht mit einer noch höheren Karte vom Tisch. Dieser Versuch, einen zusätzlichen Stich zu erzielen, geht natürlich nur gut aus, wenn der zweite Gegenspieler nicht überstechen kann.

Decken: Gibt einer der Gegenspieler beim Impass-Versuch eine sehr hohe, stechende Karte zu, spricht man vom Decken.

Revoke: So nennt man den Regelfehler, wenn einer der Spieler nicht Farbe bedient, sondern eine andere Farbe abwirft oder sogar trumpft, obwohl er noch über eine Karte der angespielten Farbe verfügt. Solange der Stich noch nicht eingezogen ist, kann die Revoke berichtigt werden. Im anderen Fall werden der schuldigen Partei für den ersten Verstoß 2 Stiche, für jeden weiteren 1 Stich abgezogen, insgesamt aber nicht mehr, als die betreffende Partei nach der Regelwidrigkeit noch gemacht hat.

Wertungstabelle: Plus- und Minuspunkte werden nach der internationalen Regel folgendermaßen bewertet:

Stichpunkte	unkontriert	kontriert	rekontriert
Zählstiche:			
Kreuz, Karo	20	40	80
Herz, Pik, ohne Trumpf	30	60	120
weitere Stiche je ohne Trumpf	40	80	160
1. Stich	30	60	120
Überstiche:			
1. Partie:			
Kreuz, Karo	20	100	200
Herz, Pik, ohne Trumpf	30	100	200
Gefahrenzone:			
Kreuz, Karo	20	200	400
Herz, Pik, ohne Trumpf	30	200	400
Unterstiche:			
1. Partie:			
Jeder Stich	50		
der erste Unterstich		100	200
jeder weitere Unterstich			
Gefahrenzone:			
Jeder Stich	100		
der erste Unterstich		200	400
jeder weitere Unterstich		300	600

Prämienpunkte	Punktezahl
Klein-Schlemm geboten und gemacht:	
1. Partie	500
Gefahrenzone	750
Groß-Schlemm geboten und gemacht:	
1. Partie	1000
Gefahrenzone	750
Figurenprämien	
4 Honneurs in einer Hand	750
5 Honneurs in einer Hand	30
4 Asse in einer Hand bei Ohne-Trumpf-Spiel	150
Robber:	
in 2 Spielen	700
in 3 Spielen	500
nicht zu Ende gespielt (für Gewinner einer Partie)	500

Gefahrenzone berührt die Punkte für Zählstiche nicht. 100 Stichpunkte machen eine Partie aus. Rekontrieren und Kontrieren wirkt sich auf Figuren-, Schlemm- oder Robber-Punktzahlen (Figuren-Prämien) nicht aus. Bei der Abrechnung führt jede Partei über die eigenen und gegnerischen Punkte Buch. Auf einem Zettel wird eine waagerechte und eine senkrechte Linie gezogen. Das linke Feld wird mit „Wir“ beschriftet, das rechte mit „Sie“. Über dem waagerechten Strich stehen die Gesamtpunkte, die für die Ermittlung des Partie-Gewinns nicht maßgebend sind. Unter dem Strich stehen lediglich die Trickpunkte, und zwar nur in Höhe des Gebots. Die Punktwerte über dem Strich werden für jede Partei addiert. In Höhe der Differenz muss der Verlierer an den Gewinner Zehntelcents oder auch Cents zahlen. Die Addition der Punktwerte unter dem Strich zeigt, wann eine Partie (= 100 Punkte) gewonnen wurde. Nach zwei (oder drei) Partien (= 1 Robber) wird abgerechnet und ausgezahlt. Jede Partie wird unter dem Strich gesondert abgerechnet. Überschüssige Punkte können also nicht auf die nächste Partie vorgetragen werden.

Quartett (3-6 Spieler)

Es wird mit 52 Karten gespielt und geht darum, möglichst viele Sätze von vier Karten mit gleichem Wert zu sammeln. Die Karten werden verdeckt an alle verteilt. Die Spieler sehen sich ihre Karten an, und der links vom Geber sitzende beginnt. Er lässt sich von einem Spieler seiner Wahl alle Karten eines bestimmten Wertes geben; z.B. alle Zehner. Der Spieler darf aber nur solche Karten verlangen, von denen er selbst mindestens eine besitzt: Wer nach Zehner fragt, muss selbst eine besitzen. Der Spieler, von dem die Karten verlangt werden, muss alle Karten mit diesem Wert abliefern. Es darf so lange nach Karten gefragt werden, wie man erfolgreich ist. Vierer-Sätze werden sofort vor sich abgelegt. Es gewinnt derjenige, der die meisten Sätze gesammelt hat.

Farbenjagd (4-6 Spieler)

Die Karten werden gemischt und dann einzeln verdeckt verteilt. Bei 4 Spielern wird mit 32 Karten, bei 5 Spielern mit 40 Karten (ohne Zwei, Drei, Vier) und bei 6 Spielern mit 48 Karten (ohne Zwei) gespielt. Der Spieler links vom Geber wählt eine Karte aus und legt sie offen mitten auf den Tisch. Im Uhrzeigersinn folgen die anderen, und jeder muss eine Karte derselben Farbe darauf legen. Können alle Spieler eine Karte der entsprechenden Farbe spielen, so wird dieser Stich aus dem Spiel genommen: Die Karten werden beiseite gelegt. Die nächste Runde wird mit dem Spieler fortgesetzt, der an der Reihe ist. Kann ein Spieler nicht Farbe bekennen, so muss er die bereits ausgespielten Karten an sich nehmen. Dann wählt er eine Karte aus seiner Hand und spielt aus, er beginnt damit die nächste Runde. Das Spiel endet, sobald der erste Spieler alle seine Karten los ist. Dieser Spieler gewinnt.

Bezique (2 Spieler)

Die beiden Spiele (2 x 32 Karten) werden gemischt und an jeden der beiden Spieler acht Karten wie folgt verteilt: Zuerst drei Karten für jeden, dann zwei und schließlich wieder drei Karten. Die siebzehnte Karte wird offen auf den Tisch gelegt, sie gibt die Trumpffarbe an, die restlichen Karten werden als Talon verdeckt daneben gelegt.

Es gelten folgende Kartenwerte: Ass = 11, Zehn = 10, König = 4, Dame = 3, Bube = 2, Neun, Acht, Sieben jeweils = 0.

Die offene Trumpfkarte darf jederzeit gegen eine Trumpf-Sieben ausgetauscht werden. Dazu muss man nicht am Ausspielen sein. Da aber auch die Trumpf-Sieben zweimal vorkommt, ist es möglich, dass beide Spieler gleich nach dem Geben diese Karte haben. In diesem Fall hat der Geber das Vorrecht. Der Umtausch bringt nicht nur eine höhere Trumpfkarte ein, sondern auch eine Tauschprämie von 10 Punkte. Wird die Trumpf-Sieben gleich zu Beginn aufgedeckt, so erhält der Geber sofort Vorhand und ohne Umtausch die 10 Augen Prämie.

Vorhand spielt aus, der Geber gibt eine Karte dazu. Jeder Spieler versucht, möglichst viele Stiche mit vielen Augen zu bekommen. Solange der Talon nicht aufgebraucht ist, muss Farbe nicht bedient werden. Man kann also eine andere Farbe abwerfen, man kann aber auch mit einem Trumpf stechen. Nach jedem Stich zieht jeder Spieler eine Karte vom Talon, der Gewinner des Stichs zuerst. Ist der Talon aufgebraucht, muss Farbe bedient werden.

Darüber hinaus ist man jetzt gezwungen, den Stich zu nehmen, also eine höhere Karte zu spielen. Hat man keine ranghöhere Karte der ausgespielten Farbe, so muss man Trumpf spielen (stechen). Wenn auch das nicht möglich ist, kann man eine Karte anderer Farbe abwerfen. Da jede Karte zweimal vorkommt, gilt die zuerst ausgespielte Karte höher als die nachgespielte. Wird zum Beispiel ein Kreuz-Ass ausgespielt, so kann man nicht mit dem zweiten Kreuz-Ass den Stich nehmen – man muss trumpfen.

Entscheidend für den Ausgang des Spiels sind meist die Meldeprämien. Der Spieler, der als Gewinner eines Stichs am Ausspielen ist, kann – solange noch Karten im Talon liegen – folgende Meldungen ansagen:

Mariage (Dame und König in einer Farbe)	20 Punkte
Mariage in der Trumpffarbe	40 Punkte
4 verschiedenfarbige Buben	40 Punkte
4 verschiedenfarbige Damen	60 Punkte
4 verschiedenfarbige Könige	80 Punkte
4 verschiedenfarbige Asse	100 Punkte
Einfache Familie (Ass, Zehn, König, Dame, Bube)	100 Punkte
Trumpf-Familie	150 Punkte
Bezique (Pik-Dame, Karo-Bube)	40 Punkte
Doppel-Bezique (jeweils beide)	300 Punkte

Bei jedem Ausspielen darf immer nur eine Meldung abgegeben werden. Die gemeldeten Karten müssen vorgezeigt, aber nicht ausgespielt werden. Für den letzten Stich werden 10 zusätzliche Punkte gutgeschrieben. Nach Spielende werden zunächst die Punkte gezählt, die jeder Spieler in seinen Stichen hat, dann werden die Prämien aus den Meldungen dazugezählt. Der Spieler, der zuerst 1000 Punkte erreicht, gewinnt die Partie.

Yukon (3-4 Spieler)

Kartenwerte:

Pik-Bube = der große Yukon = 15 Punkte,

Bube = Yukon = 10 Punkte,

Zehn = 10 Punkte,

Ass = 5 Punkte,

König = 3 Punkte,

Dame = 2 Punkte.

Die vier Buben eines normalen Kartenspiels haben besondere Namen. Der Pik-Bube, der große Yukon, sticht alle anderen Yukons (Buben). Die Yukons stechen alle anderen Karten. Bei drei Spielern wird eine Zwei entfernt. Ziel des Spiels ist, Stiche zu machen und als Erster 250 Punkte zu erreichen. Jeder Spieler erhält 5 Karten, die restlichen Karten werden als Talon verdeckt auf den Tisch gelegt. Beim Spieler links vom Geber beginnend wird eine Karte offen ausgelegt und jeder andere muss, wenn möglich, eine Karte der gleichen Farbe ausspielen. Wer die Farbe nicht besitzt, muss einen Yukon spielen. Ist auch das nicht möglich, kann man eine Karte abwerfen. Den Stich erhält der Spieler, der die höchste Karte der geforderten Farbe oder einen Yukon gespielt hat. Wer einen Stich gewonnen hat, nimmt die oberste Karte des Talons auf, dann der Reihe nach die anderen. Der Gewinner des Stichs spielt dann die nächste Karte aus. Es wird so lange gespielt, bis der Talon aufgebraucht ist. Es werden die Punkte gezählt (pro Runde max. 125 Punkte). Sobald ein Spieler 250 Punkte erreicht hat, ist das Spiel beendet.

Die Jagd (1 Spieler)

Die Karten (1 Skatblatt) werden in 4 Reihen mit je 8 Karten offen ausgelegt. Der Spieler beginnt links oben und zählt: 7, 8, 9, 10, Bube, Dame, König, Ass. Stimmt eine der aufgezählten Werte mit dem Wert der Karte überein, so legt der Spieler diese beiseite. Das Ziel ist, alle Karten wegzulegen. Stellt man nach mehrmaligem Durchzählen fest, dass man keine Karte mehr aufnehmen kann, so geht die Patience nicht auf.

Russische Patience (1 Spieler)

Alle Karten (2 Skatblätter) werden offen ausgelegt, und zwar in 9 senkrechten Reihen. Die Karten sollen sich dabei überlappen. Das erste beim Auslegen auftauchende Ass wird aus dem Spiel genommen. Das Ziel des Spiels ist, mit den Assen beginnend, 8 Stapel mit steigender Folge aufzubauen, d.h. Ass, Sieben, Acht, Neun, Zehn, Bube, Dame, König in einer Farbe. Nur wenn diese 8 Folgen gebildet werden können, geht die Patience auf. Nur die Karten können aufgenommen werden, die jeweils am unteren Ende der Reihe liegen. In einem Spielzug darf immer nur eine Karte gelegt werden; dabei muss man folgende Regeln beachten:

- Eine Karte darf nur an eine der beiden Nachbarreihen angelegt werden.
- Das geht nur, wenn die Karte einen geringeren Wert hat als die dort bereits am Ende liegende Karte.
- Die Karte muss schwarz sein, wenn die bisherige Endkarte rot war und umgekehrt.
- Assen am Ende einer Reihe werden herausgenommen; das gleiche gilt für Karten, die zum Aufbau einer Folge gebraucht werden können.
- Gelingt es, eine Reihe aufzulösen, so kann man in einem der nächsten Spielzüge eine beliebige Karte auf diesen Platz legen, möglichst eine, die man weder an eine Reihe an noch auf einem Stapel ablegen kann.

Farbe oder Wert (2 Spieler)

Man spielt mit einem normalen Skatblatt und jeder Spieler benötigt zusätzlich dieselbe Anzahl an Chips. Ziel des Spiels ist es, den Wert oder die Farbe von verdeckten Karten richtig zu erraten, um in den Besitz von möglichst vielen Chips zu kommen. Zunächst werden die Chips gleichmäßig an beide verteilt. Dann werden die 32 Karten gut durchgemischt und einzeln ausgeteilt. Jeder der beiden Spieler bekommt demnach 16 Karten, die er verdeckt in zwei Achterreihen vor sich hinlegt. Spieler A beginnt, tippt auf eine der verdeckten Karten von B und sagt „rot“ oder „schwarz“. Da gleich viele rote und schwarze Karten im Spiel sind, stehen die Chancen, richtig zu raten, fünfzig zu fünfzig. (Herz und Karo gleich rot, und Kreuz gleich schwarz). Hat A richtig getippt, bekommt er von B einen Chip. Die Karte wird beiseite gelegt. Nun darf Spieler B auf eine Karte von A deuten und die Farbe zu erraten versuchen. Errät auch er die richtige Farbe, bekommt er von A eine Zählleinheit, und die Karte kommt aus dem Spiel. Wird dagegen die Farbe nicht erraten, dann wird die betreffende Karte wieder verdeckt beim jeweiligen Spieler abgelegt. Wer eingutes Gedächtnis hat, tippt sicher das nächste Mal richtig. Man kann aber beim Raten auch versuchen, den Wert

einer Karte zu erraten und nicht die Farbe. Die Chancen sind hier viel geringer, da es ja acht verschiedene Kartenwerte in einem Kartenspiel gibt: König, Ass, Dame, Bube, Zehn, Neun, Acht, Sieben. Jeder Wert kommt viermal vor. Ein Spieler, der also beispielsweise auf König tippt und tatsächlich einen König aufhebt, hat den Wert erraten und bekommt vom Gegenspieler dafür vier Chips. Ansonsten wird genauso gespielt, wie beim Farbenraten: Richtig getippte Karten werden entfernt, nicht erratene Karten werden verdeckt an ihren alten (!) Platz zurückgelegt. Man spielt solange, bis alle Karten eines Spielers vom Gegenspieler erraten wurden. Wer zu diesem Zeitpunkt am meisten Chips besitzt, hat das Spiel gewonnen.

Letzter Stich (3-4 Spieler)

Ein Spiel, bei dem man vorausdenken muss. Es werden ein Skatblatt und für jeden Spieler fünf Chips benötigt. Wenn man zu dritt spielt, müssen die Siebener und Achter aus dem Spiel herausgenommen werden; es sind dann nur noch 24 Karten im Spiel. Zu viert braucht man alle 32 Karten. Als erstes bekommt jeder Spieler seine fünf Chips. Nun verteilt der Geber, nachdem er gut gemischt hat, an jeden Spieler vier Karten und anschließend noch einmal vier, so dass zum Schluss jeder Spieler acht Karten in seinen Händen hält. Die Karten werden natürlich verdeckt verteilt, niemand soll die Karten der anderen Spieler sehen. Der linke Nachbar des Gebers darf jetzt die erste Karte zum ersten Stich ausspielen. Reihum gibt jeder Spieler ebenfalls eine Karte dazu. Dabei gilt: Es muss Farbe bedient werden! Spielt z.B. ein Spieler eine Kreuzkarte heraus, müssen die anderen Kreuz zu geben. Ebenso ist es bei Pik, Herz und Karo. Nur wer die ausgespielte Farbe nicht im Blatt hat, darf eine beliebige andere Karte abwerfen, kann damit aber nicht stechen! Haben alle Spieler ihre Karte für den ersten Stich in die Tischmitte gelegt, wird derjenige ermittelt, der den Stich gemacht hat und die Karten einstreichen darf. Die Rangfolge der Karten sind folgende: Ass (höchste Karte), König, Dame, Bube, Zehn, Neun, Acht, Sieben (niedrigste Karte). Wer gestochen hat, spielt die nächste Karte aus, die Anderen bedienen wieder – usw., bis alle acht Karten gespielt sind. Und nun das Wichtigste: Wer den letzten Stich macht, hat das Spiel verloren! Er muss einen Chip in den Pott zahlen. Einzige Ausnahme: Ein Spieler macht einen Durchmarsch, d.h. er macht alle acht Stiche. In diesem Fall bekommt er aus dem Pott zwei Chips. Wenn einer keine Chips mehr hat, ist das Spiel aus. Wer zu diesem Zeitpunkt die meisten Chips besitzt, ist der Gewinner.

Zwölf gewinnt (3-7 Spieler)

Wer kommt der Zwölf am nächsten? Man braucht ein Skatblatt und Chips. Bei diesem Spiel geht es darum, mit beliebig vielen Karten zwölf Augen zu erreichen, aber nicht zu überschreiten. Vor Beginn des Spiels erhält jeder Spieler die gleiche Menge Chips. Durch Auslosen wird der erste Bankhalter bestimmt. Dieser mischt nun die Karten und gibt jedem eine Karte, sich selbst auch. Reihum darf jeder Spieler weitere Karten fordern, um möglichst nahe an die zu erreichende Zahl Zwölf zu kommen, sie aber nicht zu überschreiten.

Die einzelnen Karten haben folgende Punktwerte:

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

Hat also jemand als erstes ein Ass erhalten, wird er auf keinen Fall eine zweite Karte verlangen, da er sonst mit großer Wahrscheinlichkeit über 12 Augen bekäme. Hat jedoch jemand als erstes einen König erhalten, so kann er ruhig eine zweite Karte fordern, denn nur mit einer Zehn oder einem Ass würde er die Zwölf überschreiten. Die Karten werden vom Spieler immer solange einzeln angefordert, bis er meint, genug zu haben. Dann ist der nächste dran, zuletzt der Bankhalter selbst. Wer durch Nachfordern auf mehr als 12 Augen kommt, muss seine Karten aufdecken und dem Bankhalter zwei Chips bezahlen. Wenn alle bedient sind, werden die Karten offen auf den Tisch gelegt. Wer weniger oder gleich viele Augen in seinem Blatt erreicht hat wie der Bankhalter, muss ihm einen Chip bezahlen. Wenn ein Spieler mehr Augen als der Bankhalter auf der Hand hat, erhält er vom Bankhalter einen Chip. Ist das Ausbezahlen beendet, wird der nächste Spieler neuer Bankhalter. So wandert die Bank im Laufe des Spiels von einem Spieler zum anderen. Es gewinnt derjenige, der nach einer vereinbarten Anzahl von Spielrunden die meisten Chips besitzt. Wichtig ist, dass alle Spieler gleich oft Bankhalter waren.

Offiziers-Skat (2 Spieler)

Skat – etwas vereinfacht. Man benötigt ein Skatblatt und für beide Spieler die gleiche Anzahl von Chips. Ziel der beiden Spieler ist es, mindestens 61 Punkte durch Stechen zu erreichen.

Als erstes werden die Chips gleichmäßig an beide Spieler verteilt. Die Karten werden gut gemischt, der Geber teilt dem Ausspieler acht Karten zu, die dieser in zwei Reihen verdeckt vor sich hinlegt. Dann nimmt der Geber die nächsten acht Karten vom Talon und legt sie ebenfalls verdeckt vor sich hin. Dies wird noch einmal wiederholt, jedoch werden die nächsten je acht Karten offen auf die anderen je acht Karten gelegt. Der Ausspieler darf nun die Farbe bestimmen, die Trumpf sein soll. Neben der gewählten Trumpffarbe sind die Buben stets die höchsten Trümpfe, und zwar in folgender Reihenfolge: Der höchste ist der Kreuz-Bube, dann folgen Pik-Bube, Herz-Bube und Karo-Bube. Dann käme das Trumpf-Ass, der Trumpf-König usw., bis zum niedrigsten Trumpf, der Trumpf-Sieben, die trotzdem jede Nicht-Trumpfkarte sticht. Wenn man den Wert einer seiner Stiche nach Punkten zählen muss, muss man die Punktwerte der einzelnen Karten nach folgenden Werten addieren:

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

Die Buben sind zwar die höchsten Trümpfe, zählen aber nur zwei Punkte. Beim Spielen muss immer Trumpf bedient werden, nur wer keinen Trumpf besitzt, darf abwerfen. Wenn ein Spieler die obere, offene Karte gespielt hat, muss er die darunter liegende Karte umdrehen. Wer gestochen hat, kommt wieder heraus. Es gilt, möglichst viele Stiche mit hoher Punktzahl zu machen. Wenn alle Karten gespielt sind, zählt jeder den Punktwert seiner Stiche. Wer 61 und mehr Punkte erreicht hat, hat gewonnen und erhält vom Gegenspieler fünf Chips ausgezahlt. Hat der Verlierer 30 oder weniger Punkte, ist er Schneider und muss zehn Chips zahlen. Wer gar keinen Stich macht, ist schwarz und zahlt 15 Chips an den Gewinner. Bei 60 Punkten gewinnt der Spieler, der den letzten Stich gemacht hat. Man spielt eine vorher vereinbarte Anzahl von Spielen. Wer zum Schluss die meisten Chips hat, ist Gesamtsieger.

Skat (3-4 Spieler)

Man braucht bei diesem beliebten und bekannten Spiel die 32 Skat-Karten.

Die Kartenwerte in jeder Farbe sind:

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

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

Ziel des Spiels: Der Alleinspieler muss 61 Augen in seinen Stichen haben, dann ist er Sieger. Ausnahme: Nullspiele.

Das Spiel:

1) **Das Geben:** Wer die höchste Karte zieht, ist Kartengeber, genannt Hinterhand. Er mischt, lässt seinen rechten Nachbarn, genannt Mittelhand, abheben und legt den unteren Teil des Stapels auf den abgehobenen Teil. Dann verteilt der Geber entgegen dem Uhrzeigersinn an jeden Spieler 3 Karten. Die folgenden 2 Karten legt er verdeckt auf den Tisch. Es ist der Skat. Danach bekommt jeder Teilnehmer 4 und zum Schluss noch 3 Karten. Jeder Spieler hat insgesamt 10 Karten. Beim nächsten Spiel wird der linke Nachbar von Hinterhand, genannt Vorhand, der Kartengeber. Die Spieler stecken ihre Karten nach Farbe und Wert zusammen und stellen den Spielwert ihres Blattes fest.

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

A) Vom Grundwert:

Kreuz = 12	Pik = 11	Herz = 10
Karo = 9	Grand (Großspiel) = 24	Grand ouvert = 36

Die Nullspiele haben unveränderliche Spielwerte:

Null = 23	Null Handspiel = 35
Null ouvert = 46	Null ouvert Hand = 59

B) Vom Vorhandensein oder Fehlen der vier Buben:

Sie können eine Verstärkung durch die Karten der Farbe bekommen, die zur Trumpf-Farbe erklärt worden ist. Die 4 Buben mit den 7 Farbkarten ergeben insgesamt 11 Trümpfe.

C) Von den Gewinnstufen: Beispiel:

Hat ein Spieler in seinem Blatt alle 4 Buben, die höchsten Trümpfe, so sagt man, er spielt mit vieren, besitzt er keinen einzigen, so spielt er ohne viere. Hat er die beiden höchsten Buben (= Kreuz- und Pik-Bube), so spielt er mit zweien, hat er aber den Herz- oder Karo-Buben, so spielt er ohne zwei. Die Bezeichnung mit oder ohne ist gleichrangig für die Berechnung des Spielwertes.

Beispiel:

Mit vieren, gespielt 5,	ohne vier, gespielt 5.
Mit dreien, gespielt 4,	ohne drei, gespielt 4.
Mit zweien, gespielt 3,	ohne zwei, gespielt 3.
Mit einem, gespielt 2,	ohne einen, gespielt 2.

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

Bei Kreuz: Mit zwei, gespielt $3 = 3 \times 12 =$ Spielwert 36.

Bei Pik als Trumpffarbe: Mit zwei, gespielt $3 = 3 \times 11 =$ Spielwert 33.

Bei Herz = 30.

Bei Karo = 27.

Das Reizen beginnt immer mit dem niedrigsten Spielwert: Mit oder ohne einen, gespielt $2 \times$ Karo (9) = 18. Dadurch ist der Gegner nicht genau über die tatsächliche Stärke des Blattes informiert.

Tipp: Wenn Sie bessere Karten haben, können Sie höher reizen. Sie sollten jedoch auch bei einem günstigen Blatt mit 18 beginnen – um sich nicht selbst zu überreizen – um zu beobachten, was der Gegner riskiert. Fahren Sie erst dann langsam mit dem Reizen fort. Vorhand wird von Mittelhand gereizt, bis dieser passt. Dann reizt Hinterhand den Spieler, der beim Reizen übrig geblieben ist. Jeder Spieler kann durch ein höheres Gebot überboten werden. Bei zwei gleichwertigen Spielen hat der Erstbietende das Vorrecht. Alleinspieler wird, wer ein Spiel mit dem höchsten Zählwert ansagt. Er erklärt, ob er ein Handspiel oder ein Guckspiel machen will.

Handspiele: Der Alleinspieler nimmt den Skat nicht auf, er spielt nur aus der Hand, zählt aber am Schluss den Augenwert des Skats seinem Spiel zu.

Es gibt folgende 7 Gewinnstufen:

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

Das Ansagen von Schneider und Schwarz ist nur bei Handspielen möglich. Die Ansage muss vor Spielbeginn gemacht werden. Schneider ist eine Partei, die nur 30 oder weniger Augen in ihren Stichen erreicht. Man ist aus dem Schneider, wenn man mehr als 30 Augen hat. Schwarz ist eine Partei, wenn sie keinen einzigen Stich macht. Macht der Alleinspieler keinen Stich, so zählt auch der Skat nicht mit. Bei der Berechnung gilt immer die tatsächlich erreichte Gewinnstufe, nicht die angesagte. Die Ansage von Schneider und Schwarz wird nur berücksichtigt, wenn sie vor Spielbeginn gemacht wurde.

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

Es gibt 3 Gewinnstufen:

1. Spiel einfach gewonnen (oder verloren)
2. Spiel mit Schneider gewonnen (oder verloren)
3. Spiel mit Schwarz gewonnen (oder verloren)

Einfach gewonnen ist das Spiel, wenn der Alleinspieler 61 Augen oder mehr erzielt hat.

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

Farbspiel – Grandspiel – Nullspiel.

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

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

Der Grundwert eines Grand ouvert = 36

Der Grundwert eines Grand = 24

Der Grundwert von Kreuz = 12

Der Grundwert von Pik = 11

Der Grundwert von Herz = 10

Der Grundwert von Karo = 9

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

Kartenrangordnung: Ass, König, Dame, Bube, Zehn, Neun, Acht, Sieben.

Die Punktebewertung:	Guckspiel	Handspiel
Spiel einfach	1	2
Schneider	2	3
Schneider ang.	-	4
Schwarz	3	5
Schwarz ang.	-	6
offen	-	7

Wertpunkte:

Null = 23

Null ouvert = 46

Null Hand = 35

Null ouvert Hand = 59 (ouvert = französisch für offen)

Es besteht Farbzwang. Wer nicht bedienen kann, spielt eine beliebige Karte aus oder trumpft. Wird Trumpf ausgespielt, muss Trumpf bedient werden. Sonst besteht kein Trumpfzwang. Der Alleinspieler zählt am Ende die Werte der gewonnenen Stiche zusammen. Er muss mindestens 61 Augen haben. Hat er mehr als 90 Augen, sind die Gegner Schneider. Hat der Alleinspieler Schneider angesagt, muss er auch 90 Augen erreichen, wenn er gewinnen will. Dasselbe gilt für Schwarz. Der angesagte Wert muss in jedem Fall erreicht werden. Bei offenen Spielen (Grand ouvert, Null ouvert und den offenen Farb-Handspielen) muss der Alleinspieler seine 10 Karten auflegen, bevor Vorhand das erste Blatt ausgespielt hat. Bei Grand ouvert und allen Handspielen muss der Alleinspieler alle 10 Stiche machen. Wenn feststeht, welches Spiel gemacht wird, spielt Vorhand eine beliebige Karte aus. Die anderen bedienen. Es besteht Farbzwang. Den Stich macht derjenige Spieler, der die Karte mit dem höchsten Farb- oder Trumpfwert ausgespielt hat. Er legt den Stich verdeckt vor sich auf den Tisch und spielt zum nächsten Stich aus. Nach 10 Spielen muss der Alleinspieler feststellen, ob er die angesagte Augenzahl erreicht hat.

Tipps:

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

Grundregeln:

- 1) Die Karten müssen so gegeben werden, dass sie von niemandem eingesehen werden können.
- 2) In die Karten anderer Spieler darf nicht eingesehen werden; die Spieler einer Partei dürfen sich nicht durch Worte oder Mimik beim Spiel verständigen.
- 3) Die eingebrachten Stiche dürfen während des Spiels nicht eingesehen oder nachgezählt werden.
- 4) Die Karten müssen sofort nachgezählt werden. Spätere Reklamationen werden nicht berücksichtigt.
- 5) Eine ausgespielte Karte darf nicht zurückgenommen werden.
- 6) Wird der Skat von einem Spieler aufgedeckt, so geht das Spiel für seine Partei verloren.
- 7) Erklärungen, die beim Reizen und Passen gemacht wurden, können nicht widerrufen werden.

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

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

Deutscher Schafkopf (4 Spieler)

Für dieses beliebte Kartenspiel benötigt man die 32 Skatkarten.

Kartenwerte:

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

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

Ziel des Spiels: Wer Trumpf meldet, muss zusammen mit seinem Partner mindestens 61 Augen erreichen.

Spielvorbereitung und Spielverlauf: Für eine Spielrunde werden jeweils 2 Parteien durch das Los bestimmt. Alle Teilnehmer ziehen vom verdeckt aufgefächerten Kartenpack eine Karte. Die Besitzer der höchsten spielen gegen die Inhaber der niedrigsten Karten. Jeder Spieler bekommt $2 \times 4 = 8$ Karten. Dann prüft jeder Teilnehmer, ob er aufgrund seiner Handkarten mindestens fünf Trümpfe ansagen kann. Das ist möglich, wenn er zusammen mit mindestens einem Buben und einer beliebigen Farbe, die zur Trumpffarbe bestimmt werden könnte, fünf Trümpfe besitzt und sagt: „Ich melde 5 Trümpfe.“ Die Farbe wird nicht angesagt. Wer die höchste Trumpfzahl meldet, bestimmt die Trumpffarbe und beginnt das Spiel. Sagen zwei Spieler eine gleich hohe Trumpfzahl an, entscheidet die höhere Augenzahl der angesagten Trümpfe. Erreicht keiner der vier Spieler fünf Trumpfkarten, bestimmt der Besitzer des Kreuz-Buben, der die höchste Trumpfkarte darstellt, die Trumpffarbe. Dieses Spiel ist ein so genanntes Zwangspiel und wird anders berechnet. Der Besitzer der Trumpfkarte spielt als erster aus. Es herrscht Farb- und Stichzwang. Es muss Farbe bedient oder getrumpft werden. Wer beides nicht kann, darf beliebig abwerfen.

Abrechnung: Gewonnene oder verlorene Stiche werden in Strichen auf ein Blatt Papier gezeichnet. Die Trumpfpartei muss mindestens 61 Punkte erzielen, um zu gewinnen. In diesem Falle darf sie einen Strich an ihrem Schafkopf zeichnen. Verliert sie, bekommt die Gegenpartei an ihrem Schafkopf zwei Striche. Bei einem verlorenen Zwangspiel darf die Gegenpartei nur einen Strich zeichnen. Gewinnt die Partei, die Trumpf angesagt hat, mit Schneider (Gegner unter 30 Augen), so bekommt sie zwei Striche, verliert sie mit Schneider, darf die Gegenpartei 4 Striche machen. Gewinnt die Trumpfpartei mit Schwarz (Gegner ohne Stich), darf sie einen Schafkopf aus neun Strichen malen; verliert sie Schwarz, bekommt die Gegenpartei einen Schafkopf. Am Ende werden von den Parteien die Köpfe und die Striche begonnener Schafsköpfe addiert. Jede Partei muss möglichst viele Schafsköpfe einbringen.

Ende des Spiels: Wer bei Spielende die meisten Schafsköpfe vorweist, ist Sieger. Er erhält den gesamten Einsatz, der vor Spielbeginn für jeden Schafkopf vereinbart wurde, in Chips ausbezahlt.

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstr. 21
D-12055 Berlin

® Kniffel, 1972, registered trademark,
Schmidt Spiele GmbH

® Mensch ärgere Dich nicht, MädN,
registered trademarks,
Schmidt Spiele GmbH

www.schmidtspiele.de

