

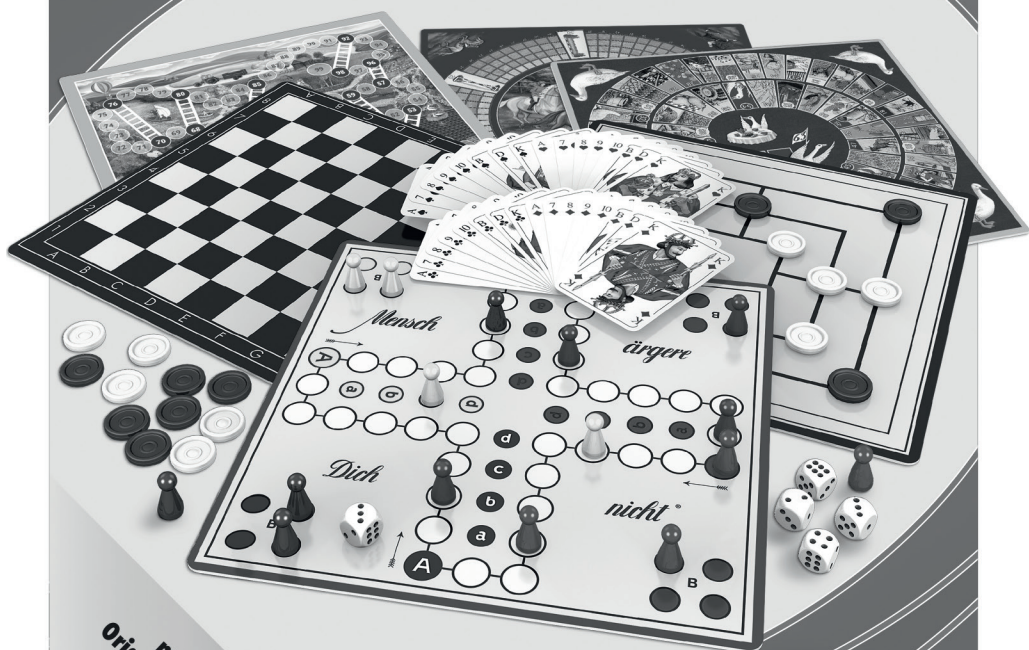
Spielanleitung

idena®

spielclub

Die große Spiele- Sammlung

für die ganze Familie



Original mit
Mensch
und *ärger-Dich nicht*
Kniffel
(als Kopiervorlage)

150
SPIELMÖGLICHKEITEN

150 Spielelesammlung

Inhalt:

- 5 Würfel
- 1 Spielplan Mühle/Dame/Schach
- 1 Spielplan Mensch-ärger-Dich-nicht-/Leiterspiel
- 1 Spielplan Gänsespiel/Pferderennen
- 30 Mühle-/Damesteine
- 16 Spielkegel
- 32 Spielkarten
- 1 Kniffel-Gewinnkarte (Rückseite der Anleitung)
- Anleitung

BRETTSPIELE

1. Leiterspiel..... 4

Spiele auf dem

Mensch-ärger-Dich-nicht-Spielplan

- 2. Mensch ärger Dich nicht 4
- 3. Einigkeit macht stark –
zwei helfen zusammen..... 4
- 4. Sperre..... 5
- 5. Kette..... 5
- 6. Springen..... 5
- 7. Buntes Ärgern 5
- 8. Wer den Cent nicht ehrt..... 5
- 9. Schneller Pasch 5
- 10. Gänsespiel..... 5

Spiele auf dem Dame-Spielplan

- 11. Dame..... 6
- 12. Acht Ritter 7
- 13. Draught (Checkers) 7
- 14. Polnische Dame 7
- 15. Englische Dame 7
- 16. Türkische Dame 7
- 17. Schlagdame 7
- 18. Eckdame 7
- 19. Halma-Dame 8
- 20. Schach-Halma..... 8
- 21. Go-Dame..... 8
- 22. Wolf und Schafe..... 8
- 23. Mauern 8
- 24. Pyramiden-Dame 8
- 25. Italienische Dame..... 9
- 26. Räuberdame..... 9
- 27. Kesselschlacht 9
- 28. Hasami Yogi 9
- 29. Frösche und Kröten 9

Spiele auf dem Mühle-Spielplan

- 30. Mühle..... 10
- 31. Ceylonesisches Mühlespiel..... 10

32. Pferderennen 10

WÜRFELSPIELE

Spiele mit einem Würfel

- 33. Jule..... 11
- 34. Stumme Jule 11
- 35. Kuhschwanz 11
- 36. Ochsenchwanz 11
- 37. Hin und her..... 11
- 38. Läuse würfeln..... 11
- 39. Die böse Eins 12
- 40. Die böse Drei..... 12
- 41. Auf und ab..... 12
- 42. Plus-Minus 12
- 43. Justitia 12
- 44. Die 21. Eins 12
- 45. Marathon 12
- 46. Quinze (Fünfzehn)..... 12
- 47. Zeppelin..... 12
- 48. Nackter Spatz..... 12
- 49. Sultan 13
- 50. Das große Herz 13
- 51. Sechsserspiel..... 13
- 52. Mariechen vorwärts..... 13
- 53. Mariechen verdreht 13
- 54. Filzlaus..... 13
- 55. Doppelte Liebe 13

Spiele mit zwei Würfeln

56. Himmel und Hölle.....	14
57. Tollpatsch und Xanthippe.....	14
58. Lustige Sieben	14
59. Todessprung.....	14
60. Kreuze löschen.....	14
61. Punktlöschen.....	14
62. Finke (Finke berupfen/Pinke).....	14
63. Händchen	15
64. Elf hoch	15
65. Gestrichene Zwölf	15
66. Die Spinne.....	15
67. Teilen	15
68. Schluck, Hansel	15
69. Glückspeter	15
70. Duft Hundert.....	16
71. Teure Sieben.....	16
72. Unter oder über sieben	16
73. Einfacher Pasch	16
74. Craps.....	16
75. Wieviel Augen? (Ein Zaubertrick)	16
76. Plus-Minus	16
77. Pasch	17

Spiele mit drei Würfeln

78. Blaue Augen.....	17
79. Sterne würfeln.....	17
80. Um den Stern.....	17
81. Fensterwürfeln.....	17
82. Einundzwanzig	17
83. Chicago	17
84. Sequenzen	18
85. Pasch	18
86. Gleichpasch	18
87. Einmaleins	18
88. Rentmeister	18
89. Streichhölzer auswürfeln.....	18
90. Der Turm.....	18
91. Kleeblatt	18
92. Tausend	19
93. Doppeltes Lottchen.....	19
94. Siamesische Zwillinge.....	19
95. Faule Sechs.....	19
96. Turmbläser.....	19
97. Zentavesta (Die gute Zehn).....	19
98. Zehnerspiel.....	19
99. Familie Meier	19
100. Gerade und aufwärts	19
101. Gerade und abwärts	19
102. Fünf-Finger-Spiel.....	19
103. Hoch gewinnt	20
104. Tief gewinnt.....	20
105. Einer gleich zwei	20
106. Wieviel Augen? (Ein Zaubertrick)	20
107. Verflixte 66.....	20

Spiele mit vier Würfeln

108. Pärchen	20
109. Beelzebub	21
110. Würfelstapel (Ein Zaubertrick).....	21

Spiele mit fünf Würfeln

111. Kniffel	21
112. Va banque (Große Bank).....	21
113. Würfelpoker.....	22
114. Zehntausend	22
115. Vabanquespiel.....	22

KARTENSPIELE

116. Préférence.....	23
117. Spitz, pass auf!.....	24
118. Herz Ass - Herz 10.....	24
119. Schnipp, Schnapp, Schnurr	24
120. Herzeln	24
121. Brandeln	25
122. Verirrter Ritter.....	25
123. Meine Tante - deine Tante.....	25
124. Elfern	25
125. Mau-Mau.....	26
126. Fünf dazu!	26
127. Siebzehn und Vier	26
128. Hund.....	27
129. Einundfünfzig.....	27
130. Ecarté.....	27
131. Lasst fünf gerade sein.....	27
132. Der letzte Stich gewinnt.....	27
133. Sechsendsechzig	28
134. Sechsendsechzig zu dritt.....	28
135. Das Säbel-Spiel.....	28
136. Red Dog.....	28
137. Camerun-Skat	29
138. Dreiblatt.....	29
139. Dreiblatt mit Schieben.....	29
140. Zwanzig ab.....	29
141. Trouper	29
142. Leben und Tod	30
143. Schlafmütze.....	30
144. Kartenhaus	30
145. Mogeln	30
146. Quartett	30
147. Orakel	31
148. Die Jagd	31
149. Farbe oder Wert	31
150. Skat	31

1. Leiterspiel

Der Spielplan wird für alle Spieler gut erreichbar in die Mitte des Tisches gelegt. Jeder Spieler erhält eine Spielfigur und stellt sie auf das gleichfarbige Startfeld. Der jüngste Spieler beginnt. Danach wird reihum im Uhrzeigersinn weitergespielt.

Spielverlauf: Wer an der Reihe ist, würfelt. Entsprechend der gewürfelten Augenzahl darf man mit seiner Spielfigur vorrücken. Landet ein Spieler am Ende seines Zuges auf einem roten Feld, benutzt er die Leiter, die an diesem Feld beginnt oder endet, klettert sie hinauf oder hinab und stellt seine Spielfigur auf das rote Feld am anderen Ende der Leiter. Das Feld mit der Nummer (3) ist eine Ausnahme: Wer sich gleich zu Beginn ein Eis gönnt, muss leider eine Runde aussetzen.

Spielende: Wer als Erster mit seiner Spielfigur das Zielfeld erreicht, hat gewonnen. Allerdings kann man nur mit der passenden Augenzahl ins Ziel ziehen, ansonsten muss man die überzähligen Punkte rückwärts ziehen. Steht ein Spieler zum Beispiel auf Feld (97) muss er eine 2 würfeln, um ins Ziel zu gelangen. Würfelt er aber ein 6, muss er die zwei Felder vor und die restlichen vier Felder zurücklaufen und landet auf Feld (95).

SPIELE AUF DEM MENSCH-ÄRGER-DICH-NICHT-SPIELPLAN

2. Mensch ärgere Dich nicht

Man spielt zu zweit, zu dritt oder zu viert. Jeder nimmt die vier Steine einer Farbe; einer davon kommt auf das A-Feld der jeweiligen Farbe, die restlichen auf die gleichfarbigen B-Felder. Außerdem braucht man noch einen Würfel. Wer die höchste Zahl würfelt, fängt an; gespielt wird im Uhrzeigersinn. Wer dran ist, würfelt einmal und zieht seinen Spielstein vor. Und zwar, um so viele Felder in Pfeilrichtung, wie der Würfel Punkte zeigt. Eigene und fremde Steine können übersprungen werden, zählen aber mit. Wer mehrere Spielsteine „draußen“ hat, kann sich aussuchen, mit welchem er läuft. Auf jedem Feld darf immer nur eine Figur stehen. Landet man also mit dem letzten Punkt seines Würfels auf einem besetzten Feld, „wirft“ man diese Figur raus – sie kommt auf das B-Feld ihrer Farbe – und stellt sich selbst auf deren Platz. Aufpassen: Es herrscht kein Schlagzwang! Eigene Steine können nicht geschlagen werden, in diesem Fall muss der Spieler mit einer anderen Figur ziehen. Solange noch Steine auf dem B-Feld stehen, muss das dazugehörige A-Feld immer sofort freigemacht werden. Denn würfelt man eine Sechs, muss ein B-Feld-Stein sofort aufs A-Feld der gleichen Farbe gesetzt werden. Ist das noch von einer anderen eigenen Figur besetzt, wird diese erst mit der Sechs weitergezogen; eine fremde Figur wird rausgeworfen. Außerdem wird bei einer Sechs nach dem Ziehen gleich noch mal gewürfelt. Hat man eine Sechs und keinen Stein mehr auf den B-Feldern, zieht man mit einer beliebigen seiner Figuren auf der Laufbahn sechs Felder weiter. Dann erst noch mal würfeln. Wer einmal eine Runde ums Spielbrett gedreht hat, zieht seine Spielfigur auf die Zielfelder seiner Farbe. Auch diese zählen beim Vorrücken einzeln; Spielsteine können übersprungen werden. Wer mit einer Sechs seinen letzten Stein ins Ziel bringt, braucht nicht noch einmal zu würfeln. Der Erste, der alle seine Figuren ins Ziel gebracht hat, gewinnt. Die anderen spielen um die nächsten Plätze weiter.

3. Einigkeit macht stark – zwei helfen zusammen

Zunächst mal gelten die gleichen Regeln wie bei „Mensch ärgere Dich nicht“ – jedoch mit Ausnahmen: Gespielt wird zu viert. Die beiden diagonal gegenüberliegenden Farben spielen als Partner zusammen. Partner können sich nicht rauswerfen. Würfelt man eine Sechs, kann man sich aussuchen, ob man mit seiner Figur lieber auf der Laufbahn zieht oder eine seiner Figuren vom B-Feld aufs A-Feld setzt. Übersieht ein Spieler der Konkurrenz, dass er rauswerfen konnte, muss seine Figur zurück auf die entsprechenden B-Felder. Kommen zwei eigene – oder eine Figur des Partners – auf einem Feld zusammen, bilden sie eine Mauer. Diese darf weder übersprungen noch rausgeworfen werden – auch nicht mit eigenen Figuren. Mauert man auf dem A-Feld eines Gegners, fliegen die Maurer raus, wenn der blockierte Spieler eine Sechs würfelt. Ansonsten kann eine Mauer beliebig lange stehen bleiben. Es sei denn die Baumeister können selbst keine Figur mehr bewegen; dann müssen sie die Mauer abreißen. Können die Gegner vor einer Mauer nicht mehr ziehen, müssen sie aussetzen. Drei Figuren dürfen nie auf einem Feld stehen. Wer keine Figuren mehr im Spiel hat, z. B. weil alle wieder auf den B-Felder sitzen, darf dreimal würfeln. Gewonnen hat das Partner-Paar, dessen acht Figuren zuerst auf den Zielfeldern stehen.

4. Sperre

Zieht man eine zweite Figur auf ein Feld, auf dem bereits eine andere steht, kann eine Sperre aufgebaut werden, statt die Figur zu schlagen. Die Sperre kann von anderen Figuren nicht übersprungen werden. Zu hohe Würfelzahlen können nicht gesetzt werden. Sie muss aufgelöst werden, nachdem eine Figur direkt davor zum Stehen kommt und „anklopft“, oder wenn sie geschlagen wird. Die beiden Figuren in der Sperre dürfen die Sperre nur verlassen, wenn es die letzte Figur auf dem Plan sein sollte. (Variante nach Fritz Schön und Herta Köppen)

5. Kette

Die Figuren, die direkt hinter oder vor einer anderen stehen und somit eine Kette bilden, werden gemeinschaftlich gezogen. Wenn also eine Figur der Kette gezogen wird, dürfen alle anderen in der Kette mitgehen, ohne dass dafür gewürfelt werden müsste. Innerhalb einer solchen Kette darf nicht geschlagen werden. Von außen darf sehr wohl geschlagen werden und auch die Kette schlägt. Dabei können mehrere Figuren gleichzeitig geschlagen werden. Durch Rückwärtsziehen kann man aus der Kette ausscheiden, wenn dabei kein anderer geschlagen wird. Man darf nicht über sein A-Feld zurückgehen, sehr wohl aber „angekettet“ darüber hinaus gezogen werden. (Variante nach Wolfgang Rückers und Herta Köppen)

6. Springen

Figuren dürfen übersprungen werden, ohne dass das Überspringen einen Bewegungspunkt zählt. Das Spiel wird dadurch etwas schneller. Wenn man auf ein Feld kommt, das bereits besetzt ist, kann man sich aussuchen, ob man schlagen will oder springt und seine Figur davor platzieren möchte. (Variante nach Familie Pieplak)

7. Buntes Ärgern

Ist für 2 - 4 Spieler spielbar. Die Spielfiguren eines jeden Spielers werden auf alle vier Häuschen verteilt. Die Startplätze sind also unterschiedlich, eine Figur steht dem Ziel am nächsten, eine am weitesten entfernt. Wer rausfliegt, kommt in das zuletzt passierte Häuschen. Wenn das voll ist (wenn darin so viele Figuren wie Mitspieler sind), kommt die geschlagene Figur in das darauf folgende Haus. Das „normale Spiel“ wird dadurch erheblich kürzer. (Variante nach Sandra Zydek)

8. Wer den Cent nicht ehrt

Zusätzliches Spielmaterial: Einige Cent-Stücke

Jede Figur bekommt beim Raussetzen auf dem A-Feld ein Cent-Stück untergelegt. Wird sie geschlagen, verliert sie das Cent-Stück an die andere Figur. Dabei können auch riesige „Centabsätze“ entstehen. Erst im Ziel sind die Cents sicher. Wer am Ende die meisten Cent-Stücke hat, gewinnt. (Variante nach Michael Dickenscheid)

9. Schneller Pasch

Es wird mit zwei Würfeln gewürfelt. Beide Würfel gelten. Die Augen können auf zwei Figuren verteilt werden oder nur von einer gezogen werden. Bei jedem Pasch wird nach dem Setzen noch mal gewürfelt. Bei drei Paschen hintereinander muss die eigene Figur zurück auf die B-Felder, die dem Ziel am nächsten steht. (Variante nach Ferdinande Strauß, Eva Jussen, Familie Alexy und der Projektgruppe Spiele des Marie-Curie-Gymnasiums Düsseldorf)

10. Gänsepiel

In diesem unruheren Würfelspiel geht es um die Gans. Wenn auch die Erlebnisgeschichte der Gans etwas abenteuerlich anmutet, so spornt sie doch an, einmal nachzuspielen, was sich im Leben dieses Federviehs so alles abspielt. Das Gänsepiel ist ein Spiel für 2 - 4 Personen ab 4 Jahren. Jeder Spieler benötigt eine Spielfigur in der Farbe seiner Wahl; außerdem braucht man einen Würfel. Die Spieler kommen reihum im Uhrzeigersinn an die Reihe. Wer die höchste Zahl würfelt, beginnt. In seinem Zug würfelt der Spieler einmal und bewegt seine Spielfigur beginnend auf Feld 1 um die angegebene Anzahl an Feldern fort. Landet er auf einem Ereignisfeld, muss er nachschauen, was ihm dort passiert. Das Ereignis tritt sofort in Kraft. Anschließend fährt der Spieler zu seiner Linken mit der Runde fort.

Ereignisse:

- 3: Bocksprung Du darfst auf das Feld vor dem nächsten Spieler vorrücken.
6: Brücke Du kannst den Fluss auf der Brücke überqueren. Rücke bis Feld 12 vor.
15: Vogelkäfig Der Vogel, den du im Käfig bei dir hattest, ist ausgeflogen.
Um ihn wieder einzufangen, musst du auf Feld 10 zurück.
19: Hotel Müde von der anstrengenden Reise legst du dich im Hotel für die Nacht zur Ruhe. du musst einmal aussetzen.
26: Würfelfeld Bist du mit einer „3“ oder „6“ hier gelandet, darfst du gleich noch einmal würfeln.
31: Brunnen Du darfst erst weiter ziehen, wenn du eine „6“ gewürfelt hast.
39: Treppe Du ungeschickter Entenfuß! Du bist die Treppe hinuntergefallen und musst zurück auf Feld 33.
42: Labyrinth Jetzt hast du dich auch noch im Labyrinth verlaufen.
Gehe zurück auf Feld 30!
52: Gefängnis Dass du jetzt auch noch ins Gefängnis musst?!...
Hier musst du zweimal aussetzen!
58: Grab Eigentlich wäre dein Leben ja beendet. Aber wie es das Spiel einmal will, darfst du wieder auf Feld 1 beginnen.
63: Sonnenaufgang Bravo! Du hast es geschafft. Du hast ein wahres Gänseleben hinter dich gebracht – mit all seinen Höhen und Tiefen. Bist du als Erster hier angekommen, hast du das Spiel gewonnen.

Gänsefelder: Beendet ein Spieler seine Bewegung auf einem Gänsefeld, so darf die Figur nochmals um die zuvor gewürfelte Zahl vorgerückt werden. Gänsefelder sind Ereignisfelder auf denen eine Gans abgebildet ist.

Spielende: Das Spiel endet, wenn einer der Spieler das Zielfeld (63) erreicht oder überschritten hat. Er hat das Spiel gewonnen.

SPIELE AUF DEM DAME-SPIELPLAN

11. Dame

Gespielt wird zu zweit mit je 12 weißen und 12 schwarzen Steinen. Durch Auslosen wird bestimmt, wer Weiß und damit das Recht des ersten Zuges 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 dunklen Feldern, also stets in schräger Richtung. Geschlagen wird ein Stein, wenn er unmittelbar vor einem Gegner steht und hinter ihm in gleicher Linie ein Feld frei ist. Man springt dann über den zu schlagenden Stein, landet auf dem freien Feld dahinter und nimmt den geschlagenen Stein vom Feld. Landet der Schlagstein erneut vor einem Gegner, hinter dem ein Feld frei ist, wird weiter geschlagen, auch in Zickzack-Richtung, aber stets nur vorwärts. Es muss geschlagen werden. Übersieht ein Spieler eine Schlagmöglichkeit und führt einen anderen Zug aus, kann der Gegner eine Korrektur verlangen oder den Stein mit der Schlagmöglichkeit „blasen“, das heißt 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.

12. Acht Ritter

Jeder Spieler platziert die 4 Steine seiner Farbe auf folgenden Feldern:

Schwarz: B2 - D2 - F2 - H2

Weiß: A8 - C8 - E8 - G8

Weiß beginnt, anschließend wird abwechselnd weitergespielt. Pro Zug darf ein Stein bewegt werden, entweder wie die Dame oder der Springer im Schach. Zwischen diesen beiden Zugmöglichkeiten kann von Zug zu Zug immer wieder neu gewählt werden. Wer einen gegnerischen Ritter so in die Enge treiben kann, dass er sich nicht mehr aus einer Bedrohung befreien kann, gewinnt, indem er ihn anschließend schlägt.

13. Draught (Checkers)

Diese Dame-Variante wird in England und Amerika bei Turnieren bevorzugt. Gegenüber der ursprünglichen Dame-Regel hat sich folgendes geändert: Die Dame zieht wie ein normaler Stein, also 1 Feld in der Diagonalen; sie darf aber vorwärts und rückwärts ziehen. Es herrscht Schlagzwang, wobei sich der Spieler aussuchen kann, welche Schlagmöglichkeit er nimmt. Er ist also nicht verpflichtet, die Möglichkeit mit der größten Anzahl zu schlagender gegnerischer Steine zu wählen.

14. Polnische Dame

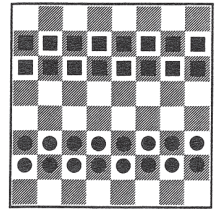
Diese Variante des Damespiels ist auch als „Französische Dame“ bekannt. Es gelten dieselben Regeln wie beim Dame-Spiel (Spiel 3) mit folgenden Abweichungen: Die einfachen Steine dürfen ebenfalls nur vorwärts ziehen, aber beliebig vor- und rückwärts schlagen. Auch hier besteht Schlagzwang, und zwar müssen in einem Zug (auch Zickzack oder vor- und rückwärts) alle Steine genommen werden, die zu schlagen sind. Kommt also jemand durch Schlagen auf die gegnerische Endreihe und kann rückwärts weiterschlagen, so muss er es tun und erhält keine Dame, falls er nicht mit einem weiteren Schlagsprung erneut die Endreihe erreicht.

15. Englische Dame

Bei dieser Dame-Variante gelten alle Regeln des Spiels 3 mit folgender Abweichung: Die Dame darf in jeder Richtung ziehen, also nicht nur schräg auf den dunklen Feldern vor- und rückwärts, sondern auch beliebig geradeaus oder nach links und rechts. Sie muss aber stets auf einem dunklen Feld landen. Übersprungene gegnerische Steine sind geschlagen. Aber auch hier dürfen nur einzelne, freistehende Gegner-Steine übersprungen werden.

16. Türkische Dame

Die Spielsteine werden, wie aus der Abbildung ersichtlich, aufgestellt. Die Spielsteine dürfen nur senkrecht nach vorne oder waagrecht zur Seite gezogen werden; diagonale Spielzüge und Spielzüge nach hinten sind verboten. Diese Spielregel gilt auch dann, wenn ein Spieler gegnerische Steine schlagen will. Erreicht ein Spieler mit Spielsteinen die gegnerische Grundlinie, so werden diese Steine zu Damen. Die Damen dürfen auch nur senkrecht oder waagrecht ziehen, allerdings vor- und rückwärts. Ansonsten gelten die Regeln des Dame-Spiels.



17. Schlagdame

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

18. Eckdame

Das Dame-Brett wird so überdeckt 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 helles Feld. Gegnerische Steine dürfen übersprungen

werden, wenn man direkt davor steht und das Feld dahinter frei ist. Steht man dann erneut vor einem freien Gegnerstein, darf weitergesprungen werden. Geschlagen wird aber nicht, das heißt, 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.

19. Halma-Dame

Das ist sozusagen „Eckdame“ (Spiel 18) in normaler Dame-Aufstellung. Man spielt also mit 12 Steinen, die abwechselnd je ein Feld weiterziehen dürfen, und zwar vor- oder rückwärts, aber immer nur schräg, also auf den dunklen Feldern. Steht man unmittelbar vor einem freistehenden Gegner, darf er übersprungen werden. Landet man wieder vor einem freistehenden gegnerischen Stein, darf weitergesprungen werden, auch im Zickzack. Die übersprungenen Steine bleiben im Feld. Sieger ist, wer seine 12 Steine als Erster auf den Feldern der gegnerischen Ausgangsposition stehen hat.

20. Schach-Halma

Diese kurze Halma-Variante empfiehlt sich immer dann, wenn die Zeit für ein normales Halma-Spiel nicht ausreicht. Das Dame-Brett wird wieder so übereck gelegt, dass vor jedem der beiden Spieler ein dunkles Eckfeld liegt. Jeder erhält acht Schachbauern in einer Farbe. Sie werden so auf die dunklen und hellen Felder der Ecke gestellt, dass ein auf die Spitze gestelltes Quadrat gefüllt wird, dessen oberste Spitze frei bleibt. Dann wird nach den Regeln von Halma gespielt. Jeder Spieler ist jedoch verpflichtet, seine Bauern möglichst rasch aus der eigenen Ecke herauszubringen. Kein Stein darf aus strategischen Gründen zur „Heimatverteidigung“ zurückgelassen werden, wenn man mit ihm ziehen kann.

21. Go-Dame

Dieses Spiel ist auch unter Bezeichnungen wie „Blockade“ oder „Krieg“ bekannt. Gespielt wird zu zweit. Der eine erhält 12 weiße, der andere 12 schwarze Steine, die wie bei Dame (Spiel 3) aufgestellt werden. Wie immer beginnt Weiß. Gezogen wird abwechselnd mit einem Stein um ein Feld, aber beliebig vor- und rückwärts, jedoch stets nur auf dunklen Feldern. Andere Steine werden nie übersprungen, denn es kommt nicht darauf an, gegnerische Steine zu schlagen, sondern sie so einzukreisen, dass sie keine Verbindung mehr mit eigenen Steinen aufnehmen können. Sind einzelne oder mehrere Steine mitten im Feld oder am Spielfeldrand so eingeschlossen, dass sie nicht mehr ausbrechen können, werden sie vom Brett genommen und scheiden aus. Sieger ist, wer dem Gegner sämtliche Steine genommen hat.

22. Wolf und Schafe

Durch Auslösen wird ermittelt, wer den Wolf spielt. Er bekommt einen einzigen schwarzen Stein. Der andere erhält vier helle 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.

23. 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.

24. Pyramiden-Dame

Beide Spieler erhalten je 10 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 schwarzen 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.

25. 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.

26. Räuberdame

Vor Beginn des Spieles werden 12 schwarze und 12 weiße Steine wie beim Damespiel auf die dunklen Felder gesetzt. Abwechselnd wird dann in schräger Richtung um ein Feld gezogen. Trifft man beim Ziehen auf einen gegnerischen Stein, und das Feld hinter diesem ist frei, kann er durch Überspringen bezwungen werden, vorausgesetzt, dass immer ein Feld dazwischen frei ist. Es kann auch im Zickzack übersprungen werden. Die übersprungenen Steine werden aber nicht herausgenommen, sondern bleiben auf dem Brett. Aufgabe ist es, so schnell wie möglich mit den eigenen Steinen auf die Ausgangsfelder des Gegners zu kommen, und diesen so einzukreisen, dass er bewegungsunfähig wird.

27. Kesselschlacht

Die Aufstellung der je 12 Steine erfolgt wie beim normalen Damespiel in 3 Reihen auf jeder Spielseite, nur auf den dunklen Feldern. Aber es wird hier nicht durch Überspringen geschlagen. Gezogen wird jeweils nur ein Feld weit. Einzelne oder auch jeweils mehrere gegnerische Steine müssen so eingeschlossen werden, dass sie nicht mehr ziehen können. Sie dürfen vom Spielplan entfernt werden, wenn keine Verbindungsmöglichkeiten mehr zu ihren eigenen Steinen bestehen, d. h. wenn ringsherum nur noch Steine des Gegners liegen und nur noch vom Spielfeldrand her Rückendeckung gegeben ist. Grenzt ein eingeschlossener und somit nicht mehr bewegungsfähiger Stein jedoch mindestens an einer Stelle noch an einen eigenen Stein, so gilt er noch nicht als „erledigt“. Gewonnen hat, wer dem Gegner durch geschicktes Einschließen alle Steine abnehmen konnte.

28. Hasami Yogi

Ein reizvolles, altes japanisches Brettspiel für zwei Spieler. Gespielt wird auf dem Damebrett mit 8 hellen und 8 dunklen Spielsteinen. Der Spieler, der als erster 4 Steine außerhalb der Grundlinie in eine eigene Reihe bringt, hat gewonnen. Jeder Spieler bekommt 8 gleichfarbige Spielsteine und legt sie auf die 8 Felder der ersten Reihe des Spielplanes. Diese erste Reihe ist die Grundlinie. Gezogen wird abwechselnd, jeweils mit einem Stein in eine Richtung – nach vorn, links, rechts und auch rückwärts – jedoch niemals diagonal wie beim Damespiel. Man kann auch über mehrere Felder in eine Richtung ziehen, sofern diese frei sind. Vor einem besetzten Feld muss man jedoch anhalten. Sofern dieses Feld vom Gegner besetzt ist, und das Feld dahinter frei ist, darf es im nächsten Zug übersprungen werden – geschlagen wird in diesem Fall nicht! Jeder Spieler versucht nun, mit seinen Spielsteinen eine Vierer-Reihe zu bilden und gleichzeitig den Gegner aber an der Bildung einer Vierer-Reihe zu hindern. Eine Vierer-Reihe kann waagrecht, senkrecht und diagonal zustande kommen. Dabei darf sich aber keiner der vier Steine auf der Grundlinie befinden. Gelingt es einem gegnerischen Stein mit vier eigenen Steinen einzukreisen (schräge Nachbarfelder gelten nicht), darf dieser umzingelte Stein vom Spielbrett genommen werden. Es gewinnt der Spieler das Spiel, der es schafft, eine Reihe mit vier aneinanderliegenden Spielsteinen zu bilden, oder der dem Gegner mindestens 5 Steine wegnimmt.

29. Frösche und Kröten

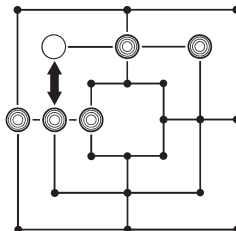
Wer springt geschickter – die Frösche oder die Kröten? Ein schnelles und spannendes Spiel für zwei Spieler. Der eine Spieler spielt mit den drei weißen Steinen – der andere mit den drei schwarzen.

Die Aufstellung der Spielsteine erfolgt so: Die 3 hellen Steine kommen auf die Felder D8 – D7 – D6, die 3 dunklen Steine kommen auf die Felder D3 – D2 – D1. Nun wird abwechselnd gezogen, jeweils ein Feld weit mit einem Stein. Weiß beginnt. Solange es möglich ist, darf nur vorwärts, d. h. in Richtung des Gegners gezogen werden. Es dürfen gegnerische Steine auch übersprungen werden, aber nur, wenn man direkt davor steht, und das Feld dahinter frei ist. Ist das Vorwärtsziehen nicht mehr möglich, muss rückwärts gezogen oder gesprungen werden. Gewonnen hat derjenige, der als erster die 3 Ausgangsfelder des Gegners besetzt hat.

SPIELE AUF DEM MÜHLE-SPIELPLAN

30. Mühle

Man spielt zu zweit mit je 9 weißen und schwarzen Steinen. Wer Weiß hat, beginnt und setzt einen Stein auf einen der Eck- oder Kreuzungspunkte des Mühle-Plans. Danach setzt Schwarz, und so geht's abwechselnd weiter, bis jeder seine 9 Steine gesetzt hat. Schon beim Setzen versucht man, 3 Steine nebeneinander auf eine Seitenlinie von einem der drei Quadrate oder auf eine der vier Verbindungslinien zu bringen und so eine Mühle zu bauen. Der Gegner verhindert dies nach Möglichkeit, indem er rechtzeitig einen Stein dazwischensetzt. Nach dem Setzen wird gezogen. Abwechselnd zieht jeder mit einem beliebigen Stein auf einen angrenzenden freien Punkt und versucht auch dabei, Mühlen zu schließen oder gegnerische Mühlen zu verhindern. Sobald nämlich ein Spieler eine Mühle geschlossen hat, darf er dem Gegner einen beliebigen Stein vom Feld nehmen, jedoch nicht aus einer geschlossenen Mühle. Eine Mühle wird geöffnet, indem man einen ihrer 3 Steine wegzieht. Jetzt ist sie für den Gegner angreifbar. Mit dem nächsten Zug kann die Mühle aber wieder geschlossen werden. Besonders vorteilhaft ist eine Zwickmühle (siehe Abb.): Durch Verschieben nur eines Steines wird eine Mühle geöffnet und gleichzeitig eine zweite geschlossen. Man kann dann mit jedem Zug einen Stein des Gegners nehmen. Sobald ein Spieler nur noch 3 Steine hat, darf er statt zu ziehen mit einem Stein auf jeden beliebigen freien Punkt springen. Verliert er aber noch einen weiteren Stein, hat er verloren, da er nun keine Mühle mehr zustande bringen kann. Ein Spieler kann auch mit mehr als drei Steinen verlieren, wenn er vom Gegner so eingemauert wurde, dass er nicht mehr ziehen kann.



31. Ceylonesisches Mühlespiel

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.

PFERDERENNEN

32. Pferderennen

Bis zu 4 Spieler gehen mit ihren Pferden an den Start und versuchen, per Würfel als Erster das Zielfeld zu erreichen, jeder in der Spur seiner Farbe. Die Spieler würfeln reihum mit einem Würfel und ziehen ihr Pferd um so viele Felder, wie der Würfel anzeigt. Auf den Sonderfeldern gelten besondere Vorschriften:

- | | | |
|---------------------|---------------------|--------------------------------|
| 10: 3 Felder zurück | 30: nochmal würfeln | 50: 5 Felder vor (Schlussspur) |
| 20: 3 Felder vor | 40: 1 mal aussetzen | |

Sieger ist der Spieler, der als Erster das Zielfeld erreicht!

WÜRFELSPIELE

Folgende Grundregeln gelten für alle Würfelspiele:

- 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.
- Stehen Würfel auf der Kante, lehnen sie sich irgendwo an (es „brennt“) oder sind sie vom Tisch gefallen, muss der Wurf wiederholt werden.
- Als Spielgeld verwendet man Chips, Streichhölzer oder kleine Münzen.

Bei einem Teil der hier beschriebenen Würfelspiele benötigen Sie Streichhölzer und Bierdeckel. Diese Gegenstände liegen der Spiele-Sammlung nicht bei.

SPIELE MIT EINEM WÜRFEL

33. Jule

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. Die Verlierer geben dem Gewinner für jede nicht gestrichene Zahl einen Chip.

34. Stumme Jule

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

35. Kuhschwanz

Jeder Spieler legt 21 Streichhölzer (oder Chips) zu einem Dreieck aus. Es wird reihum gewürfelt. Jeder darf aus seinem „Kuhschwanz“ die Reihe einkassieren, die der geworfenen Augenzahl entspricht. Wer z. B. eine 3 würfelt, darf die Reihe mit den 3 Streichhölzern entfernen. Würfelt ein Spieler eine Zahl, deren Reihe er schon weggenommen hat, erhält er nichts und der Nächste kommt dran. Sieger ist, wer seinen „Kuhschwanz“ zuerst kassieren konnte. Sein Gewinn ist dann der gesamte Spieleinsatz (Streichhölzer oder Chips), der dann noch auf dem Tisch geblieben ist.



36. Ochenschwanz

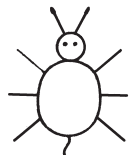
Dieses Spiel wird wie „Kuhschwanz“ gespielt; mit einer Ausnahme: Würfelt ein Spieler eine Zahl, deren Reihe er schon weggenommen hat, darf er die entsprechende Reihe aus dem „Ochenschwanz“ des linken Nachbarn herausnehmen. Fehlt sie auch dort, dann beim übernächsten Nachbarn usw. Fehlt die Reihe bereits bei allen, so verfällt der Wurf, und der Nächste kommt dran.

37. Hin und her

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.

38. Läuse würfeln

Jeder Spieler wählt eine Glückszahl von 1 bis 6 und schreibt sie auf. Abwechselnd wird je einmal gewürfelt. Wer eine Glückszahl werfen konnte, darf ein Stück der Laus auf sein Blatt malen. Sieger ist, wer zuerst alle 13 Teile seiner Laus zu Papier gebracht hat. Eine Laus besteht aus Kopf, Körper, 2 Augen, 6 Beinen, 2 Fühlern und einem Schwänzchen.



39. 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.

40. 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 der nächsten Runde ein anderer.

41. 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.

42. Plus-Minus

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.

43. Justitia

Jeder Spieler erhält 5 Chips. Jeder würfelt reihum jeweils dreimal. Wer dabei die höchste Gesamt-Augenzahl erreicht, muss einen Chip in die Kasse bezahlen. Erreichen 2 Spieler die höchste Summe, bezahlen beide. Wer als Erster nach einigen Runden alle seine Chips verloren hat, gewinnt die gesamte Kasse. Ausgleichende Gerechtigkeit!

44. Die 21. Eins

Es wird reihum gewürfelt und mitgezählt, wie oft die 1 fällt. Gewinner ist, wer die 21. 1 wirft.

45. Marathon

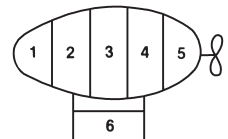
Bei dieser Variante des vorhergehenden Spiels geht es über 42 Kilometer, d.h. über 42 Einsen. Der Sieger bei der Halbzeit (21 Einsen) darf zur Belohnung beim Stand von 40 dreimal würfeln.

46. Quinze (Fünfzehn)

Bei diesem französischen Spiel wird reihum beliebig oft gewürfelt. Jeder versucht, 15 Augen zu erreichen oder eine Zahl, die dicht darunter liegt. Wer über 15 wirft, scheidet aus. Sieger ist, wer genau 15 oder am dichtesten darunter geworfen hat. Bei gleicher Summe ist entscheidend, wer dazu die wenigsten Würfe benötigte. Der Sieger erhält von den Ausgeschiedenen je 10 Chips, von den anderen die Differenz der Augenzahlen.

47. Zeppelin

Ein großer Zeppelin wird zu Papier gebracht. Der Rumpf wird in die Felder 1 bis 5 aufgeteilt, die Gondel ist das 6. Feld, die Kasse. Jeder Spieler erhält 6 Chips. Reihum wird gewürfelt. Wer eine Zahl von 1 bis 5 wirft, legt einen Chip in das entsprechende Feld. Ist dieses Feld aber schon belegt, darf er seinen Chip behalten und den bereits ausgelegten zusätzlich kassieren. Die Gondel fasst jedoch beliebig viele Chips und wird bei jeder 6 belegt. Hat ein Spieler seine 6 Chips verloren, muss er ausscheiden. Wer übrig bleibt, ist der Sieger und darf alle Chips von den Feldern 1 bis 6 nehmen.



48. Nackter Spatz

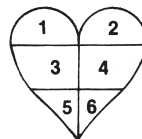
Jeder würfelt für seinen rechten Nachbarn. Dem Nachbarn gehört die geworfene Augenzahl; mit einer Ausnahme: Wer eine 1 (einen „nackten Spatz“) würfelt, muss von der Summe einen Punkt abziehen. Gewonnen hat, wer nach 6 Runden die meisten Punkte hat.

49. Sultan

Reihum wird gewürfelt. Wer zuerst eine 6 wirft, wird zum Sultan ernannt. Er schreibt seinen Mitspielern den „Trumpf“ vor, eine Augenzahl von 1 bis 5, die sie würfeln müssen. Wer den Befehl des Sultans nicht erfüllt, muss einen Chip in die Kasse des hohen Herrn bezahlen. Wer dagegen die geforderte Zahl wirft, bekommt vom Sultan so viele Chips, wie sie Augen hat. Würfelt jemand eine 6, wird der Sultan abgelöst.

50. Das große Herz

Jeder zeichnet auf ein Papier ein großes Herz und teilt es in 6 Kammern. Im weiteren Spielverlauf muss in jedes Feld eine Augenzahl von 1 bis 6 so eingetragen werden, dass am Ende die Felder hintereinander mit 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 besetzt sind. Die Spieler würfeln reihum und tragen die geworfenen Augenzahlen ein. Kann einer die gewürfelte Zahl nicht mehr verwenden, muss er diese Augen seinem linken Nachbarn überlassen. Kann der sie ebenfalls nicht brauchen, geht die Zahl an den Übernächsten usw. Wenn kein Spieler die weitergereichte Augenzahl verwenden kann, verfällt der Wurf. Verlierer ist, wer als Letzter noch eine oder mehrere Herzkammern frei hat.



51. Sechserspiel

Zunächst wird eine kleine Tabelle gezeichnet, mit den Reihen 1 bis 6 und mit einer Spalte für jede teilnehmende Person. Die Spieler würfeln abwechselnd, multiplizieren die geworfene Zahl mit einer beliebigen bisher noch nicht verwendeten Zahl vom Rand der Tabelle und tragen das Ergebnis in dieser Reihe unter ihrem Namen ein. Gute Würfe sind möglichst mit hohen Multiplikatoren in Verbindung zu bringen. So bringen z. B. 6 Augen in der Sechserreihe 36 Punkte, in der Zweierreihe jedoch nur 12 Punkte. Sieger ist, wer nach 6 Würfeln die meisten Punkte sammeln konnte.

	Anton	Berta	Claudia	Dora	Emil
1					
2					
3					
4					
5					
6					
Summe					

52. Mariechen vorwärts

Jeder hat 6 Würfe hintereinander. Gewertet werden nur diejenigen Würfe, die in der Reihenfolge mit der geworfenen Augenzahl übereinstimmen. *Ideal wäre:* 1. Wurf: 1, 2. Wurf: 2, 3. Wurf: 3, 4. Wurf: 4, 5. Wurf: 5, 6. Wurf: 6. Alle gelungenen Würfe werden addiert. Sieger ist, wer die meisten gültigen Augen erzielen konnte.

53. Mariechen verdreht

Eine Variante: Hierbei müssen gewürfelte Augenzahl und Wurfreihenfolge genau gegenläufig sein: 1. Wurf: 6, 2. Wurf: 5 usw.

54. Filzlaus

Jeder Spieler darf zehnmal hintereinander würfeln. Er hört auf, sobald er eine 1 geworfen hat. Verloren hat, wer keine 1 werfen konnte, oder wer dafür die meisten Würfe benötigte. Die „doppelte Filzlaus“ ist eine Variante des vorhergehenden Spiels: Es muss eine 2 geworfen werden. Bei der „kombinierten Filzlaus“ kann sich der Spieler vor jedem seiner 10 Würfe entscheiden, ob er eine 1 oder eine 2 werfen möchte.

55. Doppelte Liebe

Jeder Teilnehmer malt die Ziffern 1 bis 6 auf ein Papier, oder – noch zünftiger – mit Kreide vor sich auf den Tisch. Ziel des Spiels ist es, so schnell wie möglich alle Ziffern von 1 bis 6 in beliebiger Reihenfolge zu würfeln. Wer eine Zahl wirft, die noch nicht ausgestrichen ist, streicht sie durch und darf weiterwürfeln. Wer eine Zahl würfelt, die schon gelöscht ist, gibt den Würfelbecher an seinen linken Nachbarn weiter. Gewonnen hat, wer als Erster alle 6 Ziffern vom Zettel – oder von der Tischplatte – getilgt hat.

SPIELE MIT ZWEI WÜRFELN

56. 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.

57. Tollpatsch und Xanthippe

Reihum wird mit folgenden Ziel gewürfelt: Wer wirft als Erster einen Tollpatsch (einen Pasch = zwei gleiche Augenwerte) und dann eine Xanthippe (sieben Augen), oder umgekehrt?

58. Lustige Sieben

Zuerst wird folgende Zeichnung angefertigt: Jeder bekommt gleich viele Chips. Einer übernimmt die Bank und würfelt für alle anderen. Die Gegenspieler der Bank setzen in beliebiger Höhe auf eine beliebige Zahl. Jeder merkt sich, was er wo gesetzt hat. Wirft der Bankhalter eine Zahl in der linken Reihe, dann darf er alle Einsätze der linken Seite und die Einsätze auf der Sieben kassieren. Die Einsätze auf der rechten Seite muss er verdoppeln und zurückbezahlen. Wirft der Bankhalter eine Zahl der rechten Reihe, kassiert er die rechte Seite ab und zahlt doppelt die linke Seite aus. Die Einsätze auf der Sieben bleiben in diesem Falle stehen. Wird aber eine Sieben gewürfelt, so haben die beiden Seiten verloren, während alle Einsätze auf der Sieben in dreifacher Höhe ausbezahlt werden.

7	
2	3
4	5
6	8
9	10
11	12

59. Todessprung

Ein Spieler nennt eine Zahl zwischen 30 und 50. Links von ihm beginnend wird reihum gewürfelt. Jeder kann wahlweise mit einem oder mit beiden Würfeln werfen. Die Augenzahlen aller Spieler werden zusammengezählt. Wer kommt möglichst nahe an die genannte Zahl heran, ohne sie zu erreichen oder zu überschreiten? Wer die genannte Zahl erreicht oder überschreitet, hat verloren, weil ihm der Todessprung misslungen ist.

60. 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.

61. Punktlöschen

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

62. Finke

Noch ein Spiel, das auf eine alte Landsknecht-Tradition zurückgeht. Zunächst wird eine Finke gezeichnet, oder – noch besser – mit Kreide auf den Tisch gemalt. Jeder Spieler bekommt ein Startkapital von mindestens 20 Chips, Streichhölzern oder Münzen. Nun wird reihum gewürfelt. Die geworfene Augenzahl muss auf das betreffende Feld eingezahlt werden. Liegt dort aber schon ein Einsatz, darf dieser kassiert werden. Jeder darf so lange würfeln, bis er auf ein Feld trifft, das noch nicht belegt ist, um dort einzuzahlen. Eine Ausnahme bildet die Sieben: Dort muss auch eingezahlt werden, wenn dieses Feld schon belegt ist. Die Sieben fasst also unbeschränkt viele Chips. Wer nun aber eine Zwei oder eine Zwölf wirft, darf alle Einsätze wegnehmen, also auch die Einsätze auf der Sieben. Dann muss er nochmals würfeln.

2		
3	4	5
6	7	8
9	10	11
12		

Wirft er wiederum 2 oder 12 Augen, muss er alle Felder (auch die Zwei und die Zwölf) mit je einem Chip belegen. Wer sein Startkapital verloren hat, scheidet aus. Wer zuletzt übrig bleibt, kassiert alle Felder ab. Bei einer Variante darf man bei 2 Augen nur die „normalen“ Felder (also nicht das Feld 7) abräumen, bei 12 Augen aber alle Felder.

63. Händchen

Die Rundenzahl wird festgelegt. Dann würfelt man reihum. Gezählt wird nur die 5 (das Händchen) als 5 Augen. Ein Fünfer-Pasch gilt als $5 \times 5 = 25$ Augen.

64. Elf hoch

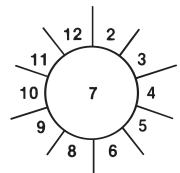
Jeder setzt 3 Chips in den Pott. Wer als Erster 11 Augen wirft, darf alles kassieren. Wer 12 Augen wirft, muss die Kasse verdoppeln. Wer unter 11 Augen würfelt, muss die Differenz auf 11 in die Kasse legen.

65. 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, zahlt an jeden Mitspieler so viele Chips, wie jeder noch ungestrichene Zahlen hat. Andererseits zahlt jeder Mitspieler an den Sieger je 10 Chips für jeden Siebenstrich auf dessen Blatt.

66. Die Spinne

Jeder malt eine Spinne auf sein Papier. Mit der Sieben in der Mitte und mit den Zahlen 2 bis 6 und 8 bis 12 rundherum. In der ersten Runde würfelt jeder einmal und streicht die geworfene Zahl ab. Ab der zweiten Runde würfelt und streicht jeder so lange, bis er auf eine bereits gestrichene Zahl trifft. Nur die Sieben darf mehrmals abgestrichen werden. Das Spiel ist aus, wenn ein Spieler alle Zahlen – die Sieben eventuell mehrmals – durchgestrichen hat. Er zahlt an jeden Mitspieler für jede auf dessen Blatt noch nicht gestrichene Zahl einen Chip. Er erhält andererseits für jeden Strich von jedem Spieler einen Chip.

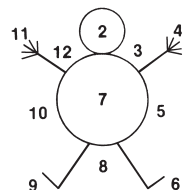


67. Teilen

Jeder Spieler hat zwei Würfel, den ersten mit 2 Würfeln und den zweiten mit einem Würfel. Lässt sich die addierte Augenzahl des ersten Wurfes durch die Augenzahl des zweiten Wurfes ohne Rest teilen, so erhält der Spieler einen Punkt (einen Chip). Wer zuerst 10 Punkte erreicht hat, ist der Sieger.

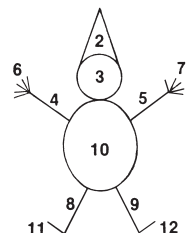
68. Schluck, Hansel

Der Hansel wird auf ein Blatt gemalt. Jeder bekommt 4 Chips, und dann wird reihum gewürfelt. Jeder besetzt die Augenzahl, die er geworfen hat, mit einem Chip. Aber nur, wenn dort noch nichts liegt. Liegt auf der gewürfelten Augenzahl bereits ein Chip, darf dieser kassiert werden. Eine Ausnahme ist wieder die Sieben. Wer 7 Augen würfelt, legt auf jeden Fall einen Chip dem Hansel in den unersättlichen Bauch. Wer alle 4 Chips versetzt hat, scheidet aus. Wer als Letzter übrig bleibt, hat gewonnen.



69. Glückspeter

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



70. 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. Variante mit Schikane: Übersieht ein Spieler das Multiplizieren von Paschaugen, so bekommt sie derjenige gutgeschrieben, der sie zuerst entdeckt.

71. 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.

72. 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.

73. Einfacher Pasch

Die Rundenzahl festlegen und reihum würfeln. Nur die Paschwürfe werden gewertet. Gewonnen hat, wer mit Paschwürfen die höchste Summe erreicht.

74. 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.

75. Wieviel 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. $6 \text{ verdoppeln} = 12; + 5 = 17; \times 5 = 85; + 2 = 87$ (nennen).

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

76. Plus-Minus

Für zwei und mehr Spieler. Man braucht außer den zwei Würfeln pro Spieler 15 bis 20 Zählleinheiten (Pfennige, Streichhölzer o.ä.). Jeder Spieler bekommt 15 (nach Vereinbarung auch mehr) Zählleinheiten. Der Spielbeginner wird ausgelost. Der erste Spieler würfelt mit einem Würfel und lässt diesen liegen. Sein linker Nachbar würfelt dann mit dem zweiten Würfel. Dann wird die Differenz errechnet, und der Spieler mit dem höheren Wurf bekommt vom anderen für jeden Punkt, den er mehr hat, eine Zählleinheit. Danach würfelt der nächste Spieler und verrechnet den Unterschied wieder mit seinen linken Nachbarn. So geht es reihum weiter. Sobald ein Spieler keine Zählleinheiten mehr hat, muss er ausscheiden. Wer zum Schluss als Letzter übrig bleibt, hat das Spiel gewonnen. Man kann auch so lange spielen, bis man eine vorher vereinbarte Anzahl von Runden absolviert hat. Der Spieler mit den meisten Zählleinheiten ist dann der Gewinner.

77. Pasch

Ein beliebtes Würfelspiel für zwei und mehr! Man benötigt außer den zwei Würfeln, einen Würfelbecher und 50 Zählheiten (z. B. Cent-Stücke, Streichhölzer, Chips o.ä.) Vor dem Spiel werden 50 Zählheiten (bei weniger als vier Spielern entsprechend weniger) in die Mitte des Tisches gelegt. Dann wird eine bestimmte Anzahl von Spielrunden vereinbart. Nun wird reihum jeweils mit zwei Würfeln gewürfelt. Jeder Spieler hat dabei 3 Würfe. Wirft ein Spieler einen Pasch, erhält er dafür sofort die seiner geworfenen Punktzahl entsprechende Menge Zählheiten aus dem „Pott“ in der Tischmitte. Alle anderen Würfe haben keine Bedeutung. Erreicht ein Spieler mit drei Würfeln keinen Pasch, kommt der nächste Spieler an die Reihe. Gewinner des Spieles ist derjenige, der nach der vereinbarten Anzahl von Runden die meisten Zählheiten gewonnen hat.

SPIELE MIT DREI WÜRFELN

78. Blaue Augen

Reihum wird gewürfelt. Nur die geraden Zahlen (2, 4, 6) gelten und werden zusammengezählt. Bei der Variante „Graue Augen“ gelten nur die ungeraden Zahlen (1, 3, 5) und werden addiert.

79. Sterne würfeln

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

80. Um den Stern

Gewertet werden nur die Augen, welche um den mittleren Punkt liegen. Die 1 hat zwar einen Mittelpunkt, doch liegt nichts darum herum, zählt also nichts. Die 2, die 4 und die 6 zählen ebenfalls nichts, da sie keinen „Stern“ haben. Hingegen gilt die 3 für 2 Augen und die 5 für 4 Augen, da diese um einen Mittelpunkt herum liegen. Es werden 3 Runden gespielt.

81. Fensterwürfeln

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. Die „Bauernfenster“ sind eine Variante der „Gefängnisfenster“: Nur die Vieren werden gezählt und einfach, doppelt oder dreifach gewertet. Die Variante „Kirchenfenster“ wird gewöhnlich über 10 Runden gespielt. Diesmal werden die Sechsen gezählt. Wieder gelten sie entweder einfach, doppelt (beim Zweierpasch) oder dreifach (beim Dreierpasch). Bei der „Fensterkombination“ hat jeder 3 Würfe. Beim ersten werden die Gefängnisfenster gewertet, beim zweiten die Bauernfenster. Bei einem Zweierpasch gelten sie doppelt und bei einem Dreierpasch dreifach.

82. Einundzwanzig

Das ist eine Variante von „Quinze“. Sie wird mit 3 Würfeln gespielt. Gewonnen hat, wer genau 21 Augen erreicht oder möglichst dicht darunter bleibt. Die erste Runde wird mit 3 Würfeln durchgeführt, die zweite mit 2 Würfeln und ab der dritten Runde wirft man mit einem Würfel.

83. 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 (einen Chip). Wer als Erster 3 Bierdeckel (Chips) kassieren muss, bezahlt eine Runde. Eine zusätzliche Regel ist wahlweise folgende: Wer beim ersten oder zweiten Wurf 2 Sechser wirft, kann dafür einen Würfel mit der 1 nach oben (= 100) stehen lassen.

84. Sequenzen

Jeder Spieler hat 1 bis 3 Würfe. Gezählt werden nur die Zahlenfolgen 1-2-3, 2-3-4, 3-4-5, 4-5-6. Gewonnen hat, wer die höchste Sequenz erzielte. Erreichen zwei Spieler die gleiche Folge, so gewinnt, wer dazu weniger Würfe benötigte. Bei einer Variante kann ein Spieler beim zweiten oder dritten Wurf 2 Würfel stehen lassen.

85. Pasch

Jeder hat 3 Würfe. Gewertet werden nur die Paschzahlen. 5-5 zählen also 5 und 3-3 zählen 3. Ein Dreierpasch wird jedoch vierfach bewertet. 6-6-6 zählen also 24.

86. Gleichpasch

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

87. Einmaleins

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

88. 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. Der Sieger bekommt von jedem Mitspieler ein Zehntel des Punktunterschiedes ausgezahlt, wobei diese Differenz – wenn nötig – aufgerundet wird. Hat z. B. der Sieger 263 Punkte und der Zweite 245 Punkte, so beträgt die Differenz 18. Ein Zehntel sind (aufgerundet) zwei Chips.

3 x 3	=	9
4 x 5	=	20
5 x 8	=	40
6 x 9	=	54
7 x 12	=	84
8 x 7	=	56
<hr/>		
		263

89. 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 2 und schließlich erst eine 1 ausgezahlt. Wer kein Holz mehr hat, muss pausieren, bis er durch seine Nachbarn wieder zu Streichhölzern kommt. Verlierer ist, wer das letzte Hölzchen hat, während alle übrigen in die Kasse gewandert sind.

90. Der Turm

Aus möglichst vielen Bierdeckeln wird in der Mitte des Tisches ein Turm errichtet. In einer Vorrunde ermittelt jeder Spieler mit einem Würfel seine „Stichzahl“; es kann durchaus sein, dass zwei oder mehr Spieler dieselbe Stichzahl haben. Dann wird reihum mit drei Würfeln gewürfelt, wobei jeder Würfel für sich gewertet wird. Sobald eine Stichzahl fällt, nimmt jeder Spieler, der diese Stichzahl hat, je Zahl einen Bierdeckel vom Turm. Wird z. B. 5-5-2 gewürfelt, nimmt jeder, der die Stichzahl Fünf hat, zwei Bierdeckel vom Turm; und jeder, der die Stichzahl Zwei hat, einen Deckel. Ist der Turm abgebaut, wird umgekehrt verfahren. Jetzt kommt es darauf an, den eigenen Bestand an Bierdeckeln möglichst schnell loszuwerden. Verloren hat, wer als Letzter noch Bierdeckel besitzt.

91. Kleeblatt

Ein Spiel für 3 Personen. Zunächst werden 11 Chips in die Mitte gelegt. Reihum wird gewürfelt. Wer weniger als 11 Augen wirft, darf 2 Chips vom Tisch nehmen. Wer mehr als 11 Augen wirft, muss zusehen, wie seine Mitspieler je einen Chip nehmen. Bei genau 11 Augen bekommt keiner was. Die letzte (elfte) Spielmarke, die auf dem Tisch bleibt, dient zum Stechen. Diesen Chip erhält, wer die höchste Augenzahl wirft. Dadurch fällt auch dann eine Entscheidung, wenn bisher 2 Spieler gleichviel Chips erobern konnten. Verlierer ist, wer am wenigsten Chips nehmen konnte.

92. Tausend

Es wird dreimal reihum gewürfelt. Jeder Teilnehmer schreibt sofort nach seinem Wurf die erzielten Augenzahlen in beliebiger Reihenfolge als dreistellige Zahl auf ein Papier. Wer also z. B. 3-5-6 geworfen hat, kann 356 oder 365 oder 536 oder 563 oder 635 oder 653 aufschreiben. Es kommt darauf an, mit diesen 3 Würfeln möglichst nahe an die Zahl 1000 heranzukommen, diese aber nicht zu überschreiten. Gewonnen hat, wer die 1000 erreichen konnte oder eine Summe möglichst dicht darunter erzielen konnte.

93. Doppeltes Lottchen

Reihum wird gewürfelt. Die geworfenen Augenzahlen aller Teilnehmer werden laufend addiert. Verloren hat, wer die Zahl 66 erreicht oder überschreitet.

94. Siamesische Zwillinge

Eine Variante vom „Doppelten Lottchen“, die vor allem bei größerer Teilnehmerzahl gespielt wird. Hierbei kommt es darauf an, die 88 nicht zu erreichen oder zu überschreiten.

95. Faule Sechs

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

96. Turmbläser

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

97. Zentavesta (Die gute Zehn)

Jeder hat nur einen Wurf. Die Augen der 3 Würfel werden zusammengezählt. Liegt die Summe unter 10 oder beträgt sie genau 10, so darf eine Prämie von 10 dazugezählt werden. Liegt eine Summe über 10, so werden 10 Augen abgezogen.

98. Zehnerspiel

Ein Spieler ist Bankhalter und würfelt für alle anderen. Seine Gegenspieler machen vorher ihre Einsätze. Unter 10 Augen gewinnen sie den doppelten Einsatz. Ab 10 Augen gewinnt der Bankhalter und kassiert alle Einsätze.

99. Familie Meier

Reihum wird gewürfelt. In der ersten Runde mit 3 Würfeln, in der zweiten mit 2 und in der dritten mit einem Würfel. Zuerst muss ein Auge fallen (= Herr Meier), dann 2 Augen (= Frau Meier). Sind Herr und Frau Meier geworfen, zählen alle folgenden Augen als Kinder. Gewonnen hat, wer am meisten Nachwuchs für seine Familie erzielen konnte. *Beispiel:* 1-5-6 = Herr Meier ist da, 2-3 = Frau Meier und 3 Kinder, 4 = noch 4 Kinder, insgesamt also 7.

100. Gerade und aufwärts

Jeder Spieler hat 3 Würfe. Beim ersten zählen nur Würfel mit 2 Augen, beim zweiten solche mit 4 Augen und beim dritten die mit 6 Augen. Die höchste Gesamtaugenzahl gewinnt.

101. Gerade und abwärts

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

102. Fünf-Finger-Spiel

Jeder hat bis zu 10 Würfe. Es kommt darauf an, möglichst früh mit 3 Würfeln fünf Augen zu werfen. Gewonnen hat, wer dies mit den wenigsten Würfeln schafft.

103. Hoch gewinnt

Jeder hat nur einen Wurf. Die Augenzahl zweier Würfel wird addiert und durch die Augenzahl des dritten Würfels dividiert. Wer erzielt das höchste Ergebnis? (Auch die Ziffern nach dem Komma zählen!) *Beispiel:* $5-3-2 = 5 \times 3 = 15 : 2 = 7,5$; $6-4-3 = 6 \times 4 = 24 : 3 = 8,0$

104. Tief gewinnt

Eine Variante, bei der das niedrigste Ergebnis gewinnt.

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

105. Einer gleich zwei

Jeder würfelt zehnmal. Gewertet werden nur diejenigen Würfe, bei denen die addierten Augen von 2 Würfeln den Augen des dritten Würfels entsprechen. Gültig sind z. B. die Kombinationen 4-2-6 ($4 + 2 = 6$) oder 1-4-5 ($1 + 4 = 5$). Gezählt werden nur die gültigen Würfe, und zwar jeweils die Augenzahl des dritten Würfels.

106. 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.

107. Verflixte 66

Glück muss man haben! Ziel des Spieles ist es die Zahl 66 genau zu erreichen. Es wird reihum jeweils mit 3 Würfeln gleichzeitig gewürfelt. Jeder Spieler hat dabei einen Wurf. Die geworfenen Augenzahlen aller Teilnehmer werden laufend addiert. Wird dabei die Zahl 66 überschritten, darf der Spieler, der an der Reihe ist, mit nur einem Würfel weitermachen. Es geht darum, die Zahl 66 genau zu treffen. Überschreitet ein Spieler mit seinem Wurf diese Endzahl, werden die Würfe der nächsten Spieler von der Gesamtsumme abgezogen, bis man wieder unter 66 gelangt. Erst dann werden die Würfel wieder addiert. Dies geht so lange, bis ein Spieler mit seinem Wurf die Endzahl genau trifft. Er hat dann das Spiel gewonnen. Man kann vor Beginn mehrere Runden vereinbaren. Wer zum Schluss am häufigsten gewonnen hat, ist der Gesamtsieger.

108. Gerneklein

Ein unterhaltsames Würfelspiel für Zwei und mehr! Außer 3 Augenzahlen braucht man Papier und Stift. Wer sehr häufig eine „2“ oder eine „5“ würfelt, hat große Chancen zu gewinnen. Es wird reihum gewürfelt. Jeder Spieler hat einen Wurf mit den 3 Würfeln. Die Augen der 3 Würfel eines Wurfes werden addiert und in die Spielerliste beim betreffenden Spieler eingetragen. Wer eine „2“ oder eine „5“ wirft, darf sie von der Augensumme abziehen. Minusbeträge gelten nicht, der niedrigste Wert ist 0. Wer nach Ablauf einer vorher vereinbarten Anzahl von Spielrunden die niedrigste Gesamtsumme hat, ist der „Gerneklein“ und hat das Spiel gewonnen.

SPIELE MIT VIER WÜRFELN

109. Pärchen

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

110. 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.

110. Würfelstapel (Ein Zaubertrick)

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

SPIELE MIT FÜNF WÜRFELN

111. Kniffel

Aufgabe jedes Spielers ist es, in den folgenden 13 Runden möglichst viele Punkte zu machen. In einer Runde darf jeder Spieler dreimal würfeln, wobei der nach jedem Wurf selbst entscheiden kann, welche und wie viele Würfel er stehen lässt. Am Ende jeder Spielrunde muss der Spieler ein Ergebnis in eins der Felder seiner Spalte auf dem Block eintragen.

- In den obersten 6 Reihen zählen immer die Augenzahlen der Würfel, die in der Tabelle aufgeführt sind. Hat ein Spieler nach drei Würfeln z. B. dreimal die 1, die 5 und die 6, so kann er das Ergebnis bei den Einsern eintragen; dies bringt dann 3 Punkte. Er kann das Ergebnis auch in der Spalte Dreierpasch eintragen; dann gibt es 14 Punkte, da er die ganze Augenzahl des Wurfes addieren kann.
- Erreicht ein Spieler in den obersten 6 Feldern mehr als 63 Punkte, so wird ihm noch eine Prämie von 35 Punkten, der Bonus, am Ende des Spieles gutgeschrieben.
- Beim Dreier- und Viererpasch zählen nicht nur die Augen der Paschwürfel, sondern auch die der anderen Würfel.
- Full House besteht aus einem Dreierpasch und einem Zweier, z. B. 4-4-4 und 6-6; er zählt immer 25 Punkte.
- Kleine Straße besteht aus 4 aufeinanderfolgenden Zahlen, z. B. 2-3-4-5. Eine kleine Straße bringt immer 30 Punkte.
- Große Straße besteht aus 5 aufeinanderfolgenden Zahlen und zählt bei der Endabrechnung 40 Punkte.
- Kniffel besteht aus fünf gleichen Zahlen und bringt immer 50 Punkte.
- Bei der Chance werden keine Bedingungen gestellt. Die Summe aller Augenzahlen der 5 Würfel wird aufgeschrieben.

Das Spiel gewinnt derjenige, der die höchste Punktzahl erreicht.

112. Va banque (große Bank)

Jeder ist reihum einmal der Bankhalter und 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:

1. Wurf:	3		=	3
2. Wurf:	5	Der Spieler entscheidet sich für Addition	=	8
3. Wurf:	6	Der Spieler entscheidet sich für Multiplikation	=	48
4. Wurf:	1	Der Spieler lässt dividieren	=	48
5. 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.

113. Würfelpoker

Jeder bezahlt an die Kasse einen 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 Augenzahl.
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 Augenzahlen. (2-3-4-5-6 ist höher als 1-2-3-4-5)
Full House (volles Haus/volle Hand) Ein Drilling und ein Paar.
Bei gleichwertigen Drillingen entscheidet der Wert des Paares.

5. Vier gleiche (Poker)

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

6. Fünf gleiche (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).

114. Zehntausend

Gewonnen hat das Spiel derjenige, der zuerst 10.000 Punkte erreicht hat. Bei diesem Spiel zählen aber nur die 5 = 50 Punkte und die 1 = 100 Punkte.

Dagegen ergibt ein Doppelpasch, also drei gleiche Augenzahlen, folgende Punktzahl:

dreimal 2 = 200 Punkte; dreimal 3 = 300 Punkte; dreimal 4 = 400 Punkte,
dreimal 5 = 500 Punkte; dreimal 6 = 600 Punkte; dreimal 1 = 1000 Punkte.

Die große Sequenz, d. h. alle 5 Würfel zeigen Augenzahlen in einer Folge, bringt 2000 Punkte. Jeder hat 3 Würfel pro Runde, wobei er immer entscheiden kann, welchen Würfel er stehen lässt. Nach dem dritten Wurf werden ihm die Punkte gutgeschrieben. Wer zuerst 10.000 erreicht, gewinnt die Partie.

115. Vabanquespiel

Würfel und rechnen für zwei oder mehr Spieler! Außer den 5 Augenzahlen benötigt man Bleistift und Notizzettel und für jeden Spieler die gleiche Summe Zählleinheiten (z. B. Pfennige, Streichhölzer, Chips o.ä.). Jeder Spieler versucht, fünf nacheinander gewürfelte Augenzahlen mit Hilfe der vier Grundrechenarten so miteinander zu verknüpfen, dass ein möglichst hohes Ergebnis erreicht wird. Durch Würfel um die höchste Zahl wird ein Spieler bestimmt, der als erster die „Bank“ übernimmt. Jeder Spieler gibt seinen Einsatz von 20 Zählleinheiten dem „Bankhalter“. Dieser beginnt nun der

Reihe nach für jeden Spieler zu würfeln, indem er einen Würfel nach dem anderen auf den Tisch rollt. Der Spieler, für den der „Bankhalter“ würfelt, muss dabei versuchen, unter Verwendung *aller vier Grundrechenarten* eine möglichst *hohe* Punktzahl zu erreichen. Er darf jedoch immer nur *einmal* addieren, subtrahieren, multiplizieren und dividieren, wobei die Reihenfolge keine Rolle spielt.

Hier ein Beispiel für ein Spiel:

Der „Bankhalter“ würfelt mit dem ersten Würfel „4“, mit dem zweiten „2“. Nach dem zweiten Wurf entscheidet der Spieler, welche Rechenart zwischen beiden Zahlen angewendet werden soll – er *multipliziert* die beiden Zahlen und erhält damit $8 (4 \times 2)$. Im dritten Wurf erreicht der „Bankhalter“ die „6“, welche der Spieler nach kurzer Überlegung *hinzuaddiert*: $8 + 6 = 14$. (Für den vierten Wurf bleiben dem Spieler jetzt nur noch die Rechenoperationen „Subtrahieren“ und „Dividieren“!) Der vierte Wurf bringt eine „4“, welche der Spieler *subtrahiert*: $14 - 4 = 10$. Dieses Ergebnis muss zum Schluss durch den Wert des fünften Wurfes, einer „2“, dividiert werden, wodurch sich das Ergebnis „5“ ergibt. Der „Bankhalter“ notiert sich in einer anfangs erstellten Spielerliste für den betreffenden Spieler die Zahl „5“ und beginnt dasselbe Spiel mit dem nächsten Spieler. Wer nach Ablauf einer Runde das höchste Endergebnis erreicht hat, darf den Gesamteinsatz nehmen. Er ist der Gewinner der Spielrunde. Eine neue Runde beginnt mit einem neuen „Bankhalter“.

KARTENSPIELE

Wo nicht anders erwähnt, werden die Kartenspiele mit dem vollständigen Blatt mit 32 Karten gespielt.

116. Préférence (3 Spieler)

Farbenrangfolge: Treff (1), Pik (2), Karo (3) und Herz (4), Kartenrangfolge: Sieben, Acht, Neun, Zehn, Bube, Dame, König, Ass. Der Kartengeber wird ausgelost, er setzt zehn Spielmarken oder Pfennige ein, mischt, lässt abheben und gibt zunächst jedem Spieler drei Karten, legt dann zwei Karten verdeckt auf den Tisch und gibt nochmals je vier und je drei Karten, so dass jeder Spieler zehn Karten erhält. Jeder Spieler prüft sein Blatt und stellt fest, ob er spielen kann – dann muss er mindestens sechs Stiche machen – oder mindestens zwei Stiche der insgesamt zehn möglichen machen. Vorhand passt also entweder oder sagt zu bzw. meldet „Eins“, d. h. ein Spiel in der Einserfarbe Treff (Eichel, Kreuz). Mittelhand kann ebenfalls passen oder muss überbieten („Zwei“).

Der Kartengeber hat das gleiche Recht, er passt oder meldet „Drei“. Wer gemeldet hat, muss ein Spiel in der angesagten Trumpffarbe oder ein höheres Spiel spielen. Hat ein Spieler schon „Drei“ gemeldet, darf er nicht mehr „Zwei“ oder „Eins“ spielen. Wer am höchsten gereizt hat, bekommt das Spiel. Er nimmt die beiden Talonkarten auf, legt dafür zwei andere, weniger gute Karten verdeckt ab und bestimmt die Trumpffarbe. Nun entscheiden sich die beiden anderen Spieler, die gegen den Spielhalter spielen, ob sie „mitgehen“ oder „daheim bleiben“ wollen. Wer daheim bleibt, legt seine Karten verdeckt ab. Bleiben beide Mitspieler daheim, kassiert der Spielhalter den ganzen Einsatz, und der nächste Kartengeber (es wird im Uhrzeigersinn reihum gegeben) gibt. Gehen beide Spieler (oder auch nur einer) mit, beginnt der Spielhalter mit dem Ausspielen. Es muss überstochen und Farbe bekannt bzw. getrumpft werden. Nur wer keines davon kann, wirft beliebig ab.

Sind alle zehn Stiche gemacht, wird ausgezahlt, und zwar pro Stich eine Spielmarke. Macht ein Mitgeher keinen oder nur einen Stich, zahlt er vom nächsten Spiel zehn Spielmarken (bzw. bei höherem Spiel den ganzen ausgespielten Markenbetrag) ein. Wenn der Spielhalter „fällt“, d.h. weniger als sechs Stiche macht, bringt er beim nächsten Spiel den doppelten Einsatz, zu dem dann noch der gleichbleibende Einsatz des Kartengebers kommt. Damit die Einsätze nicht ins Uferlose klettern, kann man einen Höchstsatz (z. B. 100 Spielmarken) festlegen. Darüber hinausgehende Einsätze werden beiseite gelegt und der Reihe nach mit dem Höchstsatz ausgespielt. Es darf auch aus der Hand gespielt werden. In diesem Fall wird „ein Spiel“ gemeldet, es kommt der Spieler mit dem höchsten Spiel dran. Das Spiel in Herz heißt „Prämie“ und muss mit dieser Bezeichnung angesagt werden. Gewinnt es der Spielhalter, bekommt er von jedem Mitgeher zusätzlich fünf Spielmarken; verliert er es, muss er jedem Mitspieler zusätzlich fünf Marken zahlen. Wer schon gereizt hat, darf kein Handspiel mehr ansagen.

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

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, drei!“. 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.

118. Herz Ass - Herz 10 (max. 4 Spieler)

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.

119. Schnipp, Schnapp, Schnurr (beliebig viele Spieler)

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.

120. Herzeln (3 - 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.

121. Brandeln (4 Spieler)

Es spielen 28 Karten mit folgender Karten- und Rangfolge mit: Ass, König, Dame, Bube, Zehn, Neun, Sieben (die Achten 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 Vormänner, 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 angesagt bzw. gereizt, sondern ergeben sich aus dem Spielverlauf.

122. Verirrter Ritter

Dieses Spiel ist praktisch „Schwarzer Peter“ mit Skatkarten. Drei Könige werden herausgenommen, nur der Kreuz König bleibt im Spiel. Die Karten werden gemischt und gleichmäßig verteilt. Paare 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.

123. Meine Tante - deine Tante

Dies ist eines der berühmtesten und zugleich leichtesten Glücksspiele, gespielt mit Skatkarten. Der zu Beginn ausgeloste Bankhalter zeichnet vier gleich lange, etwa handbreite, parallele Striche auf die Tischplatte oder auf ein großes Blatt Papier. Ihre Enden werden wie folgt beschriftet:

1. Strich: oben Ass - unten Zehn
2. Strich: oben König - unten Neun
3. Strich: oben Dame - unten Acht
4. Strich: oben Bube - unten Sieben

Die Mitspieler setzen nun beliebig viele Spielchips auf die Strich-Enden. Der Bankhalter mischt und deckt anschließend nacheinander die beiden obersten Karten auf. Die erste legt er links hin: „Meine Tante“, und der Bankhalter zieht ein, was auf diese Karte gesetzt wurde! Die zweite Karte legt er rechts hin: „Deine Tante“. Jetzt zahlt der Bankhalter aus, was auf diese Karte gesetzt wurde! So geht es weiter mit „Meine Tante - deine Tante“. Die unterste Karte des Talons darf nicht mehr aufgedeckt werden. Fallen beim Aufdecken links und rechts gleiche Karten an (z. B. zwei Asses), geht das Einzugsrecht des Bankhalters vor.

124. Elfert (2 - 3 Spieler)

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.

125. Mau-Mau (2 - 5 Spieler)

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 = 11 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.

126. Fünf dazu! (2 - 4 Spieler)

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.

127. Siebzehn und Vier

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 verdeckt auf den Tisch gelegt. Nun kommt es darauf an, mit 2 oder mehr Karten 21 Punkte zu erreichen. Wertung: Sieben, Acht, Neun, Zehn, Bube, Dame = 1 Punkt, König = 2 Punkte, Ass = 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.

128. Hund (2 - 5 Spieler)

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.

129. Einundfünfzig (2 - 4 Spieler)

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 offenen 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!

130. Ecarté (2 Spieler)

Beide Spieler erhalten fünf Karten, eine Karte wird aufgedeckt neben den Talon gelegt; sie bestimmt die Trumpffarbe. Jeder Spieler kann nun entscheiden, ob er einige „schlechte“ Karten seiner Hand gegen neue aus dem Talon tauschen möchte. Danach kann jeder Spieler einen Betrag setzen. Als Erster spielt die Vorhand aus. Ziel ist es, mindestens drei Stiche zu machen. Farbe muss bekannt werden, falls nicht bedient werden kann, kann gestochen werden. Derjenige, der gestochen hat, muss ausspielen. Für drei Stiche wird ein Punkt gutgeschrieben, für alle fünf zwei Punkte. Sieger ist, wer ein vorher vereinbartes Punkteziel erreicht hat.

131. Lasst fünf gerade sein

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!

132. Der letzte Stich gewinnt (2 oder 4 Spieler)

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 Spieles 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!

133. Sechsendsechzig (2 Spieler)

Dieses Spiel wird mit 24 Karten gespielt (Ass, König, Dame, Bube, Zehn und Neun). Wert der Karten: Ass = 11, Zehn = 10, König = 4, Dame = 3, Bube = 2, Neun = 0. Bei diesem Spiel kommt es darauf an, möglichst schnell so viele Stiche zu machen, dass die Summe der Kartenwerte 66 erreicht oder sogar übersteigt. Der Kartengeber mischt, lässt von einem Mitspieler abheben und verteilt jeweils 6 Karten. Die 13. Karte wird offen auf den Tisch gelegt und nach beendetem Geben mit dem verdeckt bleibenden restlichen Kartenstapel halb zugedeckt. Diese 13. Karte gibt die Trumpffarbe an.

Vorhand beginnt mit dem Ausspielen, der Mitspieler gibt zu oder sticht. Trumpfkarten stechen immer, während bei Karten der gleichen Farbe deren Wert entscheidend ist. Kann der Mitspieler weder trumpfen noch stechen, darf er beliebig abwerfen. Schließlich zieht jeder seine Stiche ein, rechnet die Werte zusammen und legt die Karten wieder verdeckt vor sich auf den Tisch. Bereits auf den Tisch gelegte Stiche dürfen nicht noch einmal aufgenommen werden, nicht einmal zum Nachzählen der Punkte. Hat ein Spieler seinen Stich einkassiert, nimmt er anschließend die oberste Karte vom Stoß (Talon), der Mitspieler zieht die folgende Karte ab. Es spielt immer aus, wer den letzten Stich gemacht hat. Hat ein Spieler 66 Punkte erreicht oder überschritten, ist er Rundensieger und darf das Spiel für beendet erklären. Er bekommt für seinen Mitspieler, der 33 oder mehr Punkte erreicht hat, einen Pluspunkt.

Hat dieser weniger als 33 Punkte, kann der Gewinner 2 Pluspunkte notieren. Hat ein Spieler das Unglück, gar keinen Stich gemacht zu haben, werden dem Gewinner 3 Punkte gutgeschrieben. Sieger des ganzen Spiels ist, wer 7 Punkte erreichen konnte. In vielen Spielrunden ist es üblich, Zusatzregeln vor jedem Spiel zu vereinbaren. Eine der beliebtesten Regeln ist die Mariage. Hier bekommt jeder Spieler zusätzlich 20 Punkte im Spiel, wenn er eine „Mariage“, d.h. Dame und König von einer Farbe ansagen kann. Es darf nur der Spieler eine Mariage melden, der bereits einen Stich für sich buchen konnte. Anschließend muss eine der beiden Mariagekarten ausgespielt werden. Trumpfmariage, d.h. Dame und König der Trumpffarbe, wird mit 40 Punkten bewertet. Die 20 bzw. 40 Augen dürfen nach der Meldung sofort den bereits erreichten Punkten zugerechnet werden. Wer im Verlauf eines Spiels glaubt, ohne die Aufnahme weiterer Karten aus dem Stoß 66 Punkte erreichen zu können, kann „zumachen“. Dabei deckt er die unter dem Stapel liegende Trumpfkarte quer über den Talon. Von dem Zeitpunkt an ist der Stoß für beide Spieler gesperrt. Hat der „Zumacher“ jedoch eine geringere Punktezahl als sein Gegner erreicht, kann der Mitspieler 3 zusätzliche Pluspunkte für sich aufschreiben.

134. Sechsendsechzig zu dritt (3 Spieler)

Jeder Spieler erhält 8 Karten. Wie beim normalen Sechsendsechzig werden die Siebenen und Achten herausgenommen. Da nun keine Trumpfkarte zum Aufdecken bleibt, wird der Trumpf vom Vorhandspieler bestimmt. Nachdem er die ersten 3 Karten, die an ihn ausgegeben wurden, aufgenommen hat, sagt er die Trumpffarbe an. Bei diesem Spiel zu dritt muss von vornherein bedient werden. Auch die Abrechnung ist etwas anders: Der Spieler gewinnt, der die meisten Punkte hat, unabhängig davon, ob er 66 erreicht hat oder nicht. Alle übrigen Regeln entsprechen denen des normalen Sechsendsechzig.

135. Das Säbel-Spiel (beliebig viele Spieler)

Ein Bankhalter mischt die Karten, mit der obersten Karte halbiert ein Spieler das Päckchen und legt die obere Hälfte unter den Talon. Nun fordert der Bankhalter einen Spieler auf, eine bestimmte Karte zu nennen. Jetzt kann gewettet werden. In abwechselnder Reihenfolge deckt er nun die Karten auf und legt sie jeweils links bzw. rechts vom Talon ab. Erscheint die genannte Karte links vom Talon, gewinnt die Bank die Einsätze; erscheint sie rechts, erhalten die Spieler ihre Einsätze verdoppelt zurück.

136. Red Dog (beliebig viele Spieler)

Jeder erhält drei Karten, drei Karten werden verdeckt in die Tischmitte gelegt. Jeder Spieler zahlt einen Grundbetrag in den „Pot“. 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 Pot, muss jeder Spieler wieder den Grundbetrag einzahlen.

137. Camerun-Skat (3 Spieler oder mehr)

Zunächst wird ausgelost, welcher Spieler Bankhalter ist. Jeder Spieler erhält drei und mehr 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.

138. Dreiblatt (2 - 5 Spieler)

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 Pots, hat ein Spieler keinen Stich gemacht, zahlt er drei Einheiten ein.

139. Dreiblatt mit Schieben

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.

140. Zwanzig ab (2 - 5 Spieler)

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.

141. Trouper (beliebig viele Spieler)

Ein Spieler wird ausgelost, der als Bankhalter fungiert. Jeder Spieler legt einen beliebig hohen Einsatz an Chips vor sich auf den Tisch. Der Bankhalter muss diesen Einsatz an jeden Spieler auszahlen, wenn er verliert. Gewinnt er, muss jeder Spieler den gesetzten Einsatz an den Bankhalter bezahlen. Über Gewinn und Verlust entscheidet folgende Regel: Der Bankhalter mischt die Karten, lässt abheben, legt den Kartenstoß vor sich auf den Tisch und hebt die oberste Karte ab. Diese Karte ist seine Wertkarte, die er links des Kartenstoßes offen auflegt.

Die nächste Karte, die er abhebt, ist die Wertkarte der Mitspieler. Er legt sie rechts neben den Kartenstoß offen aus. Die dritte und die folgenden Karten werden in der Mitte des Tisches aufgelegt. Sie sind über Gewinn und Verlust entscheidende Karten. Hält der Bankhalter z. B. als eigene Karte einen Buben und legt er als Mittelkarte ebenfalls einen Buben auf, hat er gewonnen und kassiert alle Einsätze der Mitspieler. Im umgekehrten Fall muss er alle Einsätze der Mitspieler auszahlen, und ein neues Spiel kann beginnen. Sind die Bankhalter- und Mitspielerkarte wertidentisch, hat der Bankhalter, ohne eine Mittelkarte auszulegen, von Haus aus gewonnen. Nach jeder gewonnenen Runde steht es dem Bankhalter frei, die Bank an einen Mitspieler abzugeben.

142. Leben und Tod (2 Spieler)

Dieses Spiel wird von 2 Teilnehmern 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 niedrigste Karte. Die Werte zählen in der Reihenfolge 7, 8, 9, 10, Bube, Dame, König, Ass. 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 offenlegte, 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.

143. Schlafmütze (beliebig viele Spieler)

Alle Karten werden an die Mitspieler ausgeteilt. In der Mitte liegen Chips, und zwar einer weniger, als Spieler am Tisch sitzen. Jeder versucht, möglichst rasch eine Viererreihe (z. B. vier Könige, Zehnen, Assen oder Buben) in die Hand zu bekommen. Wer schon zu Beginn bei der Kartenausteilung eine solche in die Hand bekommt, nimmt sich sofort eines der Spielstücke. Alle anderen verfahren in der gleichen Weise. Wer den Abschluss verpasst und leer ausgeht, wird „Schlafmütze“. Wenn nach dem Kartengeben noch keine Viererreihe 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 Viererreihe, folgt der Griff nach dem Spielstück. Sobald die „Schlafmütze“ gefunden ist, legen alle ihren „Vierer“ als verdeckten Kartentals vor sich auf den Tisch und geben die an sich genommenen Spielstücke wieder an den Tisch zurück. Zu Spielende müssen sie den Nachweis führen, dass sie nicht gemogelt haben. Das Spiel geht weiter, bis die letzte Viererreihe zustande gekommen ist.

144. Kartenhaus (beliebig viele Spieler)

Auf einer stabilen, flachen Unterlage werden zwei Spielkarten schräg aneinander gestellt. Nun legt reihum jeder Spieler jeweils zwei Karten so an, dass sie stehen bleiben. Es wird so lange angebaut, bis das Haus zusammenfällt oder bis alle Karten verbraucht sind. Im letzteren Fall geht es weiter reihum, und jeder Spieler muss nun zwei Karten vorsichtig abheben. Verlierer ist, wer das Haus zum Einsturz bringt.

145. Mogeln (2 oder 3 Spieler)

Bei diesem Kartenspiel ist erlaubt, was man sonst nie tun sollte – mogeln! Jeder Spieler 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 darauf an, unbemerkt von den anderen mehrere Karten auf einmal abzulegen. Der Spieler, der als Erster alle seine Karten ablegen konnte, ist Sieger!

146. Quartett

Es 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 Zehnen. Der Spieler darf aber nur solche Karten verlangen, von denen er selbst mindestens eine besitzt: Wer nach Zehnen 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.

147. Orakel (1 Spieler)

Die Karten werden gemischt und in 8 verdeckten Stapeln ausgelegt. Das Ziel ist, alle Karten aufzudecken. Die oben liegenden Karten werden aufgedeckt. Sind zwei Karten mit gleichem Wert darunter, so werden sie zur Seite gelegt und die darunter befindlichen Karten aufgedeckt. Hat man durch geschicktes Aufdecken alle 8 Stapel aufgelöst, so ist die Patience aufgegangen. Bleiben hingegen Karten liegen, so gilt sie als nicht gelöst.

148. Die Jagd (1 Spieler)

Die Karten 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.

149. Farbe oder Wert (2 Spieler)

Man spielt zu zweit mit einem normalen Skatblatt und jeder Spieler benötigt zusätzlich dieselbe Anzahl an Zählleinheiten (Pfennige o.ä.). Ziel des Spieles ist es, den Wert oder die Farbe von verdeckten Karten richtig zu erraten, um in den Besitz von möglichst vielen Zählleinheiten zu kommen. Zunächst werden die Zählleinheiten 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 eine Zählleinheit. 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 ein gutes Gedächtnis hat, tippt sicher das nächste Mal richtig. Man kann aber beim Raten auch versuchen, den Wert einer Karte zu erraten und nicht die Farbe. Die Chancen sind hier viel geringer, da es ja acht verschiedene Kartenwerte in einem Kartenspiel gibt: König, Ass, Dame, Bube, Zehn, Neun, Acht, Sieben. Jeder Wert kommt viermal vor. Ein Spieler, der also beispielsweise auf „König“ tippt und tatsächlich einen König aufhebt, hat den Wert erraten und bekommt vom Gegenspieler dafür vier Zählleinheiten. 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 Zählleinheiten besitzt, hat das Spiel gewonnen.

150. Skat (3 Spieler)

Das beliebte und bekannte Spiel für drei Spieler. Man braucht 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 Teilnehmern muss der jeweilige Kartengeber aussetzen. Er ist jedoch am Gewinn oder Verlust beteiligt. Ziel des Spieles: 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. Bei 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	Herz = 10	Grand (Großspiel) = 24
Pik = 11	Karo = 9	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 Pikbuben), so spielt er „mit zweien“, hat er aber den Herz- oder Karobuben, 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 Guckispiel 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.

Guckispiel: 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 Guckispiel 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.

<u>Die Punktebewertung</u>	<u>Guckispiel</u>	<u>Handspiel</u>
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 „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 Stick aus. Nach 10 Spielen muss der Alleinspieler feststellen, ob er die angesagte Augenzahl erreicht hat.

Tipp:

- 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.

Idea Berlin
Wilhelm-Kabus-Str. 75
D-10829 Berlin

idena.de









© **Kniffel & Mensch** ärgere Dich nicht
sind registrierte Markenzeichen.

Kniffel®

Gewinnkarte

Name _____

1.SPIEL 2.SPIEL 3.SPIEL 4.SPIEL 5.SPIEL 6.SPIEL

	nur Einser 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	→						