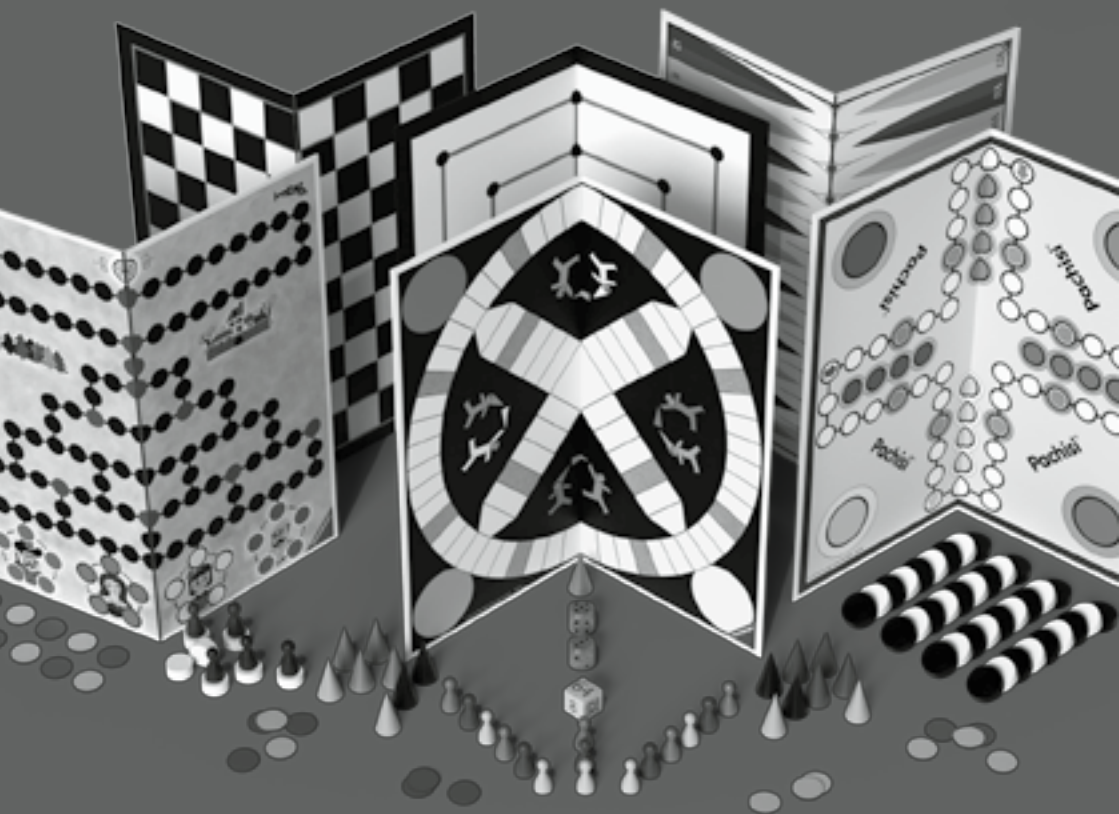


SPIELEMAGAZIN

SPIELSTEINE
AUS HOLZ



mit

DAS *Original* MALEFIZ
Fang den Hut!

Ravensburger

Inhaltsverzeichnis

Spiele auf dem Pachisi-Spielplan

1 Pachisi	3
2 Pachisi – Das Partnerspiel	4
3 Parken	4
4 Happy India	4
5 Frank & Furter	5
6 Orbite	5
7 Ausreißer	5

Spiele auf dem Fang den Hut®-Spielplan

8 Fang den Hut®	6
9 Das Teamspiel	7
10 Das totale Teamspiel	7
11 Das Turmrennen	7
12 Das Spiel um den goldenen Hut	7
13 Ab durch die Mitte	7
14 Hütchen drauf!	8

Spiele auf dem Dame-Spielplan

15 Dame	9
16 Polnische Dame	9
17 Französische Dame	9
18 Schlagdame	10
19 Eck-Dame	10
20 Wolf und Schafe	10
21 Blockade	10
22 Contract-Checkers	10
23 Schnippen	11
24 Vier zu mir!	11
25 Hütchen drauf	12
26 Mit 3 dabei	12
27 Chip, chip, hurra!	13
28 Schwarz oder Weiß	13
29 Reversi®	14
30 Gomoku	15
31 Gobang	15

Spiele auf dem Mühle-Spielplan

32 Mühle	16
33 Die Lasker'sche Mühle	16
34 Die Springermühle	17
35 Würfelmühle	17
36 Eckmühle	17
37 Treibjagd	17
38 Hüpfmühle	18
39 Kreuzmühle	18

Spiele auf dem Malefiz-Spielplan

40 Malefiz®	18
-------------------	----

Spiele mit einem Würfel

41 Jule	19
42 Stumme Jule	19

43 Hin und her	19
44 Plus-Minus	19
45 Hohe Hausnummer	19
46 Die böse Drei	19
47 Auf und ab	19
48 Schaukel	20
49 Sechzehn-Tot	20
50 Nackter Spatz	20
51 Sechser-Spiel	20
52 „101, aber keine Eins“	20
53 Fünf Vier Drei Zwei Eins	21

Spiele mit zwei Würfeln

54 Himmel und Hölle	22
55 Punkte löschen	22
56 Duft Hundert	22
57 Elf hoch	22
58 Teure Sieben	22
59 Craps	23
60 Wie viele Augen? (ein Zaubertrick)	23
61 Mäxchen	23
62 Deck zu!	24
63 Todessprung	24
64 FILOU	24

Knobelspiele und Streichholzspiele

65 Die lustige Sieben	25
66 Zeppelin	26
67 Kuhschwanz	26
68 Knobeln mit Streichhölzern	27

Spiele auf dem Backgammon-Spielplan

69 Backgammon	30
70 Puff	35
71 Langes Puff	36
72 Russisches Puff	36
73 Zick-Zack	36
74 Tric-Trac	37
75 Catch Me	38
76 Chouette	39
77 Jacquet	39
78 Doppelsteine	39

Inhalt

3 doppelseitige Spielpläne	1 goldener Hut
20 Spielfiguren	64 Reversi-Spielsteine
11 Malefiz-Sperren aus Holz	2 goldene Würfel
40 Dame-Steine aus Holz	1 Dopplerwürfel
16 Fang-den-Hut-Hütchen	1 Spielregelheft

So viele Spiele! Was sollen wir nur spielen?

Bei so vielen Spielen kann die Auswahl schon mal schwerfallen. Wenn ihr euch nicht entscheiden könnt, was ihr spielen möchtet, dann empfehlen wir das folgende Vorgehen: Der jüngste Spieler würfelt einmal mit einem Würfel. Bei einer 1, 2, 3, 4 oder 5 seht ihr im Inhaltsverzeichnis nach und spielt das entsprechend nummerierte Spiel. Bei einer 6 schreibt ihr die 6 auf und würfelt noch einmal. Bei jeder weiteren 6 geht ihr genauso vor. Sobald ihr keine weitere 6 mehr würfelt, zählt ihr alle bisher geworfenen 6er und die andere Zahl zusammen und spielt dann das entsprechend nummerierte Spiel. Wenn ihr das nächste Mal nach diesem System ein Spiel auswürfelt, rechnet ihr zum Ergebnis 10 dazu. Beim nächsten Mal 20, dann 30 usw. Solltet ihr tatsächlich einmal ein Ergebnis erzielen, zu dem es kein entsprechend nummeriertes Spiel gibt, wird stattdessen „Fang den Hut“ gespielt.

Empfehlung der Spieleredaktion

Spiele, die der Ravensburger Spieleredaktion besonders gut gefallen, sind mit diesem Logo versehen:

EMPFEHLUNG
DER REDAKTION

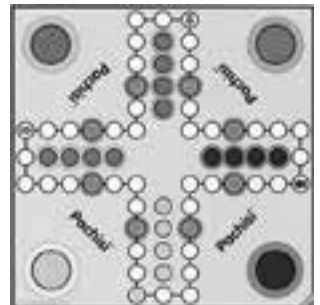
Spiele auf dem Pachisi-Spielplan

1 Pachisi **EMPFEHLUNG** DER REDAKTION

Für 2–4 Spieler ab 6 Jahren

Ziel des Spiels

Spielziel ist es, als Erster mit allen vier Spielfiguren den Spielplan zu umrunden und mit direktem Wurf auf die Zielfelder der eigenen Farbe zu ziehen.



Spielverlauf

Alle Spieler bekommen je 4 Spielfiguren in der von ihnen gewählten Farbe. Jeder der Spieler stellt je 1 Spielfigur auf das Startfeld mit der entsprechenden Farbe. Die übrigen 3 Spielfiguren warten in dem gleichfarbigen Versteck. Nun würfeln alle Spieler einmal. Beginnen darf, wer die höchste Zahl würfelt. Anschließend geht es dann im Uhrzeigersinn weiter und jeder Spieler darf einmal pro Zug würfeln. Die Augenzahl des Würfels gibt an, wie viele Felder der Spieler in die Pfeilrichtung vorrücken darf. Trifft ein Spieler mit seiner Spielfigur auf ein bereits besetztes Feld, so muss die „gegnerische“ Spielfigur das Feld räumen und in ihr Versteck zurückkehren. Erst nach einer gewürfelten 6 darf eine Spielfigur aus dem Versteck heraus auf das Startfeld. Sind alle 4 Spielfiguren eines Spielers im Versteck, hat er 3 Versuche, um eine 6 zu erzielen.

Besonderheiten der Würfelzahl 6

Wer eine 6 würfelt, darf nach dem Zug noch einmal würfeln. Bekommt er wieder eine 6, ist er noch einmal dran. Bei einer 6 darf der Spieler eine Spielfigur aus seinem Versteck ins Spiel bringen und auf sein Startfeld setzen. Steht dort schon eine seiner Spielfiguren, muss der Spieler diese Spielfigur zunächst um 6 Felder weiterbewegen.

Betreten der Ruhebänke

Die grauen Felder heißen Ruhebänke. Hier darf keine Figur geschlagen werden. Anders als bei den übrigen Feldern dürfen hier mehrere Figuren gleichzeitig stehen.

Errichten einer Blockade

Stehen zwei gleichfarbige Spielfiguren auf demselben Feld, so bilden diese eine Blockade. Kein Spieler darf sich mit seinen Spielfiguren über diese Blockade hinwegsetzen – auch nicht der Spieler, der sie errichtet hat. Trifft allerdings ein Spieler einer anderen Farbe mit seiner Spielfigur direkt auf die Blockade, so kann er sie schlagen. Dann müssen beide gleichfarbigen Spielfiguren zurück ins Versteck. Die Blockade wird aufgegeben, sobald der Spieler mit einer der blockierenden Spielfiguren weiterrückt. Auf den Ruhebänken kann keine Blockade errichtet werden.

Ende des Spiels

Gewinner ist derjenige Spieler, der zuerst alle seine Zielfelder besetzt hat. Die übrigen Spieler spielen um die nachfolgenden Plätze weiter.

Achtung: In die vier Zielfelder können die Spieler nur mit direktem Wurf einziehen.

Tipp: Wenn nur zwei Personen spielen, kann jeder Spieler zwei Farben, also acht Spielfiguren übernehmen. Dadurch wird das Spiel interessanter.

2 Pachisi – Das Partnerspiel

4 Spieler

Jeder Spieler erhält 4 Figuren. Die Spieler, die sich gegenüber sitzen, sind Partner. Jeder Spieler würfelt für sich und wendet seine Würfel auch nur auf seine eigenen Figuren an. Die Spieler, die sich zusammengeschlossen haben, schlagen jedoch nur die Figuren der gegnerischen Partei.

Die Partner können auch zusammen mit 2 ihrer Kegel eine Blockade bilden, obwohl sie verschiedene Farben haben. Ein Spieler kann, wenn er an der Reihe ist, auf seinen Wurf verzichten oder, wenn er schon gewürfelt hat, darauf verzichten, den Wurf auszuführen. Dadurch kann er eventuell dem Risiko des Geschlagenwerdens entgehen oder seinem Partner helfen. Beide Partner verlieren oder gewinnen zusammen. Wenn einer der beiden Partner alle Figuren im Zielfeld hat und damit ausscheidet, steht sein Partner allein gegen 2 Gegner. Es ist gestattet, dass zum Schluss, wenn einer der beiden Partner mit seiner letzten Figur vor dem Ziel steht, dieser mit seiner Figur eine 2. Runde um das Spielfeld zieht, um nicht ausscheiden zu müssen.

3 Parken

2–4 Spieler

Bei diesem Spiel werden 8 Kreise als „Parkplätze“ von den Spielern festgelegt. Kommt eine Figur auf so einem Parkplatz zum Stehen, kann sie dort „parken“ und darf somit nicht hinausgeworfen werden. Auf einem Parkplatz können auch mehrere Figuren, egal welcher Farbe, stehen und sich ausruhen. Kann ein Spieler nur noch mit einer Figur ziehen, die gerade parkt, muss diese den Parkplatz verlassen. Ansonsten gelten die Grundregeln von „Pachisi“.

4 Happy India

4 Spieler

Jeder Spieler platziert in seinem Haus **4 verschiedenfarbige** Figuren. Ziel dieses Spieles ist es, als erster Spieler 4 verschiedenfarbige Figuren ins Ziel zu bringen. Jeder Spieler darf eine der 4 Figuren rausziehen, sobald er eine 6 gewürfelt hat. Er kann jeweils bis zu dreimal würfeln. Hat ein Spieler bereits eine Figur raus auf das Spielfeld gesetzt, darf er nur noch einmal pro Runde würfeln. Gezogen werden darf jede beliebige Figur auf dem Spielfeld, außer sie steht auf einem gegnerischen Startfeld.

Ein Spieler darf jedoch nur die Figur einer Farbe, die nicht mehr in seinem Haus und noch nicht in seinem Zielfeld steht, ziehen. Hat zum Beispiel ein Spieler in seinem Haus eine grüne und eine gelbe Figur und im Ziel eine blaue, darf er nur mit den roten Figuren ziehen. Die Figuren können nur vorwärts ziehen, dürfen aber auch rückwärts schlagen. Eine geschlagene Figur kann in irgendein Haus, in dem diese Farbe nicht vorkommt, zurückgestellt werden. Auch im dazugehörigen Zielfeld darf diese Farbe nicht erscheinen. Ansonsten gelten die üblichen Regeln des „Pachisi“-Spiels, mit der Ausnahme, dass im Zielfeld keine Steine übersprungen werden dürfen. Sieger ist, wer als Erster 4 verschiedenfarbige Kegel in seinem Zielfeld stehen hat.

5 Frank & Furter

2 Spieler

Die Figuren von Spieler A sind die „Franks“, die von Spieler B die „Furter“. Jeder stellt seine 4 Kegel in sein Haus. Beide Spieler müssen zueinander benachbarte Häuser wählen, das Anfangsfeld der Furter muss vor dem der Franks liegen. Die Furter laufen den Franks davon und versuchen, das Haus zu erreichen. Die Franks dürfen nicht verfolgt werden. Wird ein Furter eingeholt, ist also ein Frank auf demselben Feld wie ein Furter, werden beide als Paar Frankfurter aus dem Spiel genommen. Die Franks können das Spielfeld auch mehrmals umrunden, wobei sie versuchen müssen, immer hinter den Furtern zu bleiben. Hat Spieler A am Ende mehr Furter gefangen, als im Haus sind, ist er Sieger, ansonsten geht der Sieg an Spieler B.

6 Orbite

2 oder 4 Spieler

Es spielen entweder 2 oder 4 Spieler, wobei beim Spiel zu viert die Gegenübersitzenden Partner sind. Jeder Teilnehmer erhält 4 Spielfiguren, außerdem wird ein Augwürfel benötigt. Die erste Figur jedes Mitspielers kann sofort gezogen werden, die folgenden Figuren dürfen nur beim Wurf einer 1 oder 6 gesetzt werden. Sie müssen jedoch nicht schon bei der ersten 1 oder 6 gesetzt werden, sondern erst dann, wenn sie gebraucht werden. Hat einer der Spieler eine 1 oder 6, darf er weiterwürfeln und ziehen, bis er eine 2, 3, 4 oder 5 würfelt. Diese Augenzahl zieht er auch noch, dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Natürlich kann ein Spieler seine Züge mit verschiedenen Figuren durchführen.

Kommt ein Spieler auf ein vom Gegner besetztes Feld, wird diese Figur hinausgeworfen und muss von Neuem beginnen. Auf den Startfeldern jedes Teilnehmers dürfen mehrere Figuren aller Spieler stehen, ohne dass dort jemand hinausgeworfen wird. Auf den restlichen Feldern dürfen nur mehrere eigene oder Kegel des eigenen Partners stehen. Erreicht eine gegnerische Figur eines der Felder, auf denen mehrere Kegel platziert sind, wird nur eine Figur hinausgeworfen. Wer zuerst das Spielfeld umrundet (= to orbite) und alle seine Kegel im Ziel hat, ist der Gewinner.

7 Ausreißer

2 Spieler

Jeder bekommt zusätzlich eine 5. Figur, die sich von den restlichen 4 Kegeln unterscheiden muss. Der Ausreißer will keinesfalls in sein Heim zurück, sondern wandert in Gegenrichtung um das Spielfeld. Der Ausreißer von Spieler A fängt dort an, wo Spieler B mit seinen restlichen Figuren anfängt, und umgekehrt. Nach dem Würfeln steht es dem Spieler frei, ob er eine seiner Figuren oder den Ausreißer zieht. Feindliche Figuren kann nur der Ausreißer schlagen.

Aber auch Ausreißer können verfolgt werden. Kommt ein Kegel auf ein Feld, auf dem bereits ein Ausreißer steht, wird dieser hinausgeworfen. Besitzer des Ausreißers ist jener Spieler, der ihn hinausgeworfen hat. Er kann also mit 2 Ausreißern spielen, bis sie ihm wieder abgejagt werden. Gewonnen hat, wer trotz der Ausreißer zuerst alle seine 4 Figuren ins Ziel geführt hat.

Spiele auf dem Fang den Hut®-Spielplan

8 Fang den Hut®

2–4 Spieler ab 6 Jahren

Im Jahre 1927 wurde dieses Spiel zum ersten Mal im Otto Maier Verlag herausgebracht. Dank der ungewöhnlich originellen und reizvollen Mischung von Strategie und Würfelglück gehört es heute zu den beliebtesten und spannendsten Würfelspielen.

Spielmaterial

Fang den Hut®-Spielplan, je 4 Hütchen in 4 Farben, 1 goldener Hut, 1 Würfel

Ziel des Spiels

Jeder versucht, mit seinen Hütchen möglichst viele fremde Hütchen zu fangen und in sein Versteck zu bringen, ohne selbst dabei gefangen zu werden.

Grundregel

Zu Beginn erhält jeder Spieler 4 Hütchen einer Farbe und setzt diese auf das farbgleiche Versteck. Von hier aus starten die Hütchen und hierhin werden Gefangene gebracht. Nach dem Verlassen darf das Versteck nur wieder mit Gefangenen betreten werden. Im Versteck kann man nicht gefangen werden. Es wird reihum gewürfelt. Entsprechend der Augenzahl muss mit einem Hütchen gezogen werden. Die Richtung ist nicht vorgeschrieben. Jeder Spieler kann mit seinen Hütchen nach rechts, links, vor- oder rückwärts ziehen. Innerhalb eines Zuges darf weder die Richtung noch das Hütchen gewechselt werden. Es steht dem Spieler frei, mit welchem seiner Hütchen er zieht und wie viele Hütchen er gleichzeitig auf dem Spielfeld hat.

Gefangen ist ein Hütchen, wenn ein anderes direkt auf dasselbe Feld kommt. Man stülpt das eigene Hütchen über das fremde. Ein Spieler, der mit einem oder mehreren gefangenen Hütchen unterwegs ist, kann noch weitere Hütchen einfangen, wenn er durch entsprechenden Wurf auf ein bereits besetztes Feld gelangt. Um gefangene Hütchen in das Versteck zu bringen, braucht man nicht die genaue Zahl zu würfeln. Steht ein Spieler beispielsweise zwei Felder vor dem Versteck und würfelt eine 5, geht er in das Versteck, das als Feld mitgezählt wird, und setzt dort die Gefangenen ab. Mit den übriggebliebenen zwei Punkten setzt er ein Hütchen wieder hinaus. Gelingt es einem Spieler, mit mehreren Gefangenen sein Versteck zu erreichen, und sind darunter ein oder mehrere Hütchen seiner eigenen Farbe, werden sie frei und können wieder ins Spiel gebracht werden. Die übrigen Gefangenen werden „sichergestellt“.

Die grauen Felder des Spielplans sind die Ruhebänke. Dort dürfen bis zu 3 Hütchen beziehungsweise 3 Stapel von Hütchen stehen. Sie können dort nicht gefangen werden. Auf einem gelben Feld dürfen mehrere Hütchen der gleichen Farbe stehen. Kommt jedoch ein Hütchen anderer Farbe auf dieses Feld, so kann es alle dort stehenden Hütchen gefangen nehmen. Bei einer 6 darf der Spieler nochmals würfeln.

Ende des Spiels

Es gibt zwei Möglichkeiten, den Gewinner zu ermitteln. Die Spieler müssen sich vor Beginn der Partie auf eine der beiden Möglichkeiten einigen:

- Angriffspartei: Gewinner ist, wer die meisten gegnerischen Hütchen gefangen hat. Die Partie ist beendet, wenn sich nur noch Hütchen einer Farbe auf dem Spielplan befinden.
- Verteidigungspartei: Gewinner ist, wer zum Schluss nur noch Hütchen seiner eigenen Farbe auf dem Spielfeld hat. Die Zahl der gefangenen Hütchen spielt dabei keine Rolle.

9 Das Teamspiel

für 4 Spieler

Gespielt wird nach der Grundregel, nur mit folgender Ausnahme: Bei vier Personen können je zwei ein gemeinsames Team bilden. Dabei würfelt jeder Spieler für sich. Seine Würfe gelten nur für seine eigenen Hütchen. Die Spieler, die sich zusammengeschlossen haben, schlagen aber nur die Hütchen der anderen Partei. Jeder Spieler kann nicht nur seine eigenen, sondern auch die Hütchen seines Partners befreien und ihm diese zurückgeben. Gewinner ist dann nicht ein einzelner Spieler, sondern das Team.

10 Das totale Teamspiel

für 4 Spieler

Gespielt wird wie beim Teamspiel, nur mit dem Unterschied, dass jeder Wurf für irgendein beliebiges Hütchen des eigenen Teams genommen werden darf. Wenn zum Beispiel Gelb und Blau ein Team bilden, kann der Spieler von Blau auch mit einem gelben Hütchen ziehen, wenn das für das Team sinnvoll ist.

11 Das Turmrennen

Gespielt wird wie bei der Grundregel. Aber alle Hütchen, die aus dem Versteck auf den Spielplan gebracht werden, dürfen nicht mehr in das Versteck zurück. Dadurch ist es auch nicht möglich, gefangene Hütchen sicherzustellen. So bleibt zum Schluss nur ein großer Turm übrig, dessen Besitzer am Ende das Spiel gewinnt.

12 Das Spiel um den goldenen Hut

Zu Beginn werden die Hütchen wie bei der Grundregel auf die Verstecke gesetzt. Der goldene Hut wird auf das quadratische Mittelfeld des Spielplanes gesetzt. Jeder Spieler muss nun versuchen, zuerst den goldenen Hut zu fangen, ihn in sein Versteck zu bringen und dort zu befreien. Wer den goldenen Hut besitzt, kann nach Herzenslust räubern, weil der goldene Hut gegenüber den anderen Hütchen wesentliche Vorrechte besitzt:

- Sein Besitzer kann mit ihm nicht nur die fremden Hütchen nach der Grundregel jagen, es ist ihm sogar erlaubt, auch auf den Ruhebänken zu räubern.
- Der goldene Hut kann bei einem Wurf abwechselnd vor- und zurückgehen und dabei möglicherweise innerhalb eines Zuges mehrere Hütchen fangen. Wenn der Spieler zum Beispiel eine 5 würfelt, so kann er zwei Felder vorgehen, dort ein Hütchen fangen, dann wieder drei Felder zurücklaufen, um dort nochmals ein anderes Hütchen zu fangen. Daher sind alle Hütchen im Umkreis von sechs Feldern um den goldenen Hut immer in größter Gefahr. Doch auch der goldene Hut kann von jedem anderen Spieler auf die übliche Art gefangen werden.

Vor Beginn der Partie einigen sich die Mitspieler über die Art des Gewinnens. Entweder ist der Spieler der Gewinner, der zum Schluss den goldenen Hut besitzt, oder der, der die meisten Gefangenen hat.

13 Ab durch die Mitte

EMPFEHLUNG
DER REDAKTION

Ein Spiel von Heinz Meister für 2–4 Spieler ab 5 Jahren

Spielmaterial

Fang den Hut®-Spielplan, von jeder Farbe 3 Spielsteine, 1 Würfel

Ziel des Spiels

Als Erster 3 Steine in die Mitte zu ziehen.

Vorbereitung

Jeder stellt seine 3 Steine auf das farbgleiche Eckfeld. Der jüngste Spieler beginnt. Er würfelt und zieht einen seiner Steine um so viele Felder linksherum weiter, wie er Würfelaußen gewürfelt hat. Das Spiel setzt sich im Uhrzeigersinn reihum fort.

Weiterhin ist zu beachten

1. Zieht ein Spieler mit seinem Stein auf ein graues Feld, so darf er weiter würfeln und danach mit einem beliebigen seiner Steine weiterziehen.
2. Zwei eigene Steine dürfen auf einem gemeinsamen Feld stehen.
3. Zieht man auf ein Feld, wo 1 oder 2 Steine eines Mitspielers stehen, stellt man sie wieder auf ihr farbgleiches Eckfeld.
4. Es gibt zwei Möglichkeiten, in die Mitte zu ziehen:
 - a) Man umrundet mit seinem Stein einmal die Felder im Kreis. Erreicht man das Feld vor seinem Eckfeld, so zieht man nicht im Kreis weiter, sondern direkt in die Mitte. In den Feldern zur Mitte darf man auch vor- und zurückziehen. Das Feld in der Mitte zählt als 1 Feld und darf übersprungen werden. Auch in der Mitte dürfen Steine der Mitspieler rausgeworfen werden.
 - b) Die zweite Möglichkeit, in die Mitte zu ziehen, ergibt sich, wenn man mit seinem Stein genau auf dem Feld VOR einem anderen Eckfeld landet. Das gilt für jedes Eckfeld. Danach würfelt man sofort einmal weiter und zieht mit seinem Stein Richtung Mitte.

Ende des Spiels

Wer seine 3 Steine als Erster in der Mitte hat, ist Sieger.

14 Hütchen drauf!

EMPFEHLUNG
DER REDAKTION

Ein Spiel von Heinz Meister für 2–4 Spieler ab 5 Jahren

Spielmaterial

Von jeder Farbe 4 Halmakegel, 4 verschiedenfarbige Hütchen, 9 weiße Steine, 1 Würfel

Ziel des Spiels

Als Erster 3 weiße Steine zu haben.

Vorbereitung

Die 16 Halmakegel mit etwas Abstand voneinander so zu einer Reihe aufstellen, dass sich die ersten 4 verschiedenen Farben danach dreimal farbgleich wiederholen. Jeder Spieler wählt ein Hütchen und stellt es vor die Reihe. Die 9 weißen Steine werden an das Ende der Reihe gelegt. Der jüngste Spieler beginnt. Er würfelt und bewegt danach seinen Hut um so viele Halmakegel vor, wie er Würfelaußen gewürfelt hat. Ist die Farbe des Halmakegels gleich mit der Farbe seines Hütchens, so muss er sein Hütchen wieder ganz zurück an den Anfang stellen.

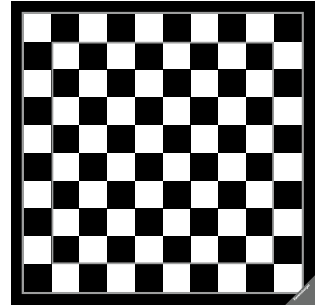
Bei einem Zug zählen nur freie Halmakegel, auf denen kein Hütchen eines Mitspielers steht. Die mit einem Hütchen besetzten Halmakegel werden nicht mitgezählt. Zieht ein Spieler mit seinem Hütchen am Ende der Reihe raus, so bekommt er einen weißen Stein vom Ende der Reihe und stellt sein Hütchen wieder vorne vor den ersten Stein.

Ende des Spiels

Sieger ist der Spieler, der als erster 3 Steine hat.

Spiele auf dem Dame-Spielplan

Die meisten Dame-Varianten werden auf dem inneren Spielplan (8×8 Felder) gespielt, der mit einer Linie abgetrennt ist. Bei den Varianten, für die der gesamte Spielplan (10×10 Felder) benutzt werden soll, wird darauf hingewiesen.



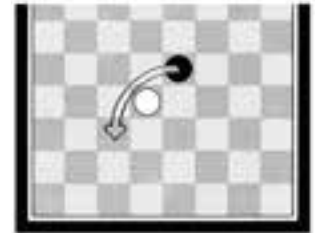
15 Dame

**EMPFEHLUNG
DER REDAKTION**

2 Spieler

Dieses traditionsreiche Spiel wird von 2 Personen gespielt, und zwar nimmt die eine Person die 12 weißen, die andere die 12 schwarzen Steine. Die Spielsteine werden auf den schwarzen Feldern der 3 äußersten Reihen des Spielplanes (8×8 Felder) gegenübergestellt. Es beginnen immer die weißen Steine das Spiel.

Die Steine werden in schräger Richtung stets um ein Feld vorwärts bewegt. Felder, auf welchen sich ein eigener oder ein Stein des Gegners befindet, dürfen nicht besetzt werden. Stößt man auf einen gegnerischen Stein, hinter dem sich ein leeres schwarzes Feld befindet, so darf man beim nächsten Zug denselben überspringen und wegnehmen. Das Spiel kann so lange fortgesetzt werden, wie sich hinter einem feindlichen Stein ein freies Feld befindet. Über eigene Steine darf man nicht springen.



Erreicht man mit einem Stein die oberste Reihe des Gegners, erhält man eine Dame. Diese wird dadurch gekennzeichnet, dass man einen bereits weggenommenen Stein seiner Farbe auf diesen Stein setzt. Diese Dame hat den Vorzug, in schräger Richtung so viele Felder hin- und herrücken zu können, wie frei sind, nicht nur vorwärts, sondern auch rückwärts, wobei das Wegnehmen der feindlichen Figuren genauso geschieht wie oben erwähnt. Hat ein Spieler, der einen Stein vorwärts gerückt hat, übersehen, dass er einen Stein hätte überspringen können, kann der Gegner ihm den Stein ohne Weiteres wegnehmen. Derjenige, der auf die vorher beschriebene Art und Weise sämtliche Steine des Gegners weggenommen hat oder ihn einschließt, sodass dieser nicht mehr ziehen kann, ist Sieger.

16 Polnische Dame

Spielmaterial

Dame-Plan mit 10×10 Felder, 20 schwarze und 20 weiße Steine

Bei diesem Spiel gibt es folgende Abwandlungen gegenüber dem normalen Damespiel: Die Steine dürfen nur schräg vorwärts ziehen, jedoch beliebig schräg vor- und rückwärts schlagen. Schlagzwang besteht auch dann, wenn es möglich ist, mit einem Zug mehrere Steine hintereinander zu schlagen – jeweils in Diagonalrichtung, wenn möglich aber auch über-eck, also im Zickzacksprung.

17 Französische Dame

Spielmaterial

Dame-Plan mit 10×10 Felder, 20 schwarze und 20 weiße Steine

Diese Spielweise ist eine kuriose Variante des deutschen Damespiels: Man setzt wiederum 20 Steine, die nur vorwärts bewegt werden dürfen. Aber: Geschlagen werden darf nur rückwärts! Steine, die bis zur gegnerischen Grundlinie vorgedrungen sind, werden in Damen verwandelt, die wiederum vorwärts und rückwärts schlagen dürfen.

18 Schlagdame

Bei dieser Variante, für die im Übrigen die Grundregeln gelten und die auf dem kleinen Plan (8×8 Felder) gespielt wird, gewinnt der Spieler, der zuerst alle seine Steine verloren hat. Es ist gewissermaßen ein umgekehrtes Damespiel und wird auch „Dame-ab“ genannt.

19 Eck-Dame

Jeder Spieler erhält 9 Steine einer Farbe. Der Spielplan (8×8 Felder) liegt so vor den beiden Spielern, dass sie eine Ecke vor sich haben. Die 9 Steine werden auf die dunklen Felder gesetzt, indem zunächst das Eckfeld, dann eine 3er-Reihe und eine 5er-Reihe besetzt werden. Man zieht jeweils mit einem Stein um ein Feld vorwärts oder seitwärts. Man kann dabei beliebig auf ein helles oder ein dunkles Feld ziehen. Rückwärts darf man nicht ziehen. Gegnerische Steine dürfen übersprungen werden, ohne sie aber zu schlagen. Über eigene Steine darf nicht gesprungen werden. Wer zuerst die 9 dunklen Eckfelder des Gegners besetzt hat, hat das Spiel gewonnen.

20 Wolf und Schafe

Ein Spieler hat nur einen Stein: Er ist der Wolf. Der Gegner spielt mit 4 weißen Steinen, den Schafen. Gespielt wird auf den dunklen Feldern des Dame-Plans (8×8 Felder). Die Schafe stehen auf den 4 dunklen Feldern in der 1. Reihe, der Wolf kann auf ein beliebiges dunkles Feld gestellt werden. Die Schafe machen den 1. Zug. Sie dürfen schräg vorwärts um ein Feld bewegt werden. Der Wolf dagegen darf auch rückwärts in gleicher Weise ziehen. Ziel des Spiels ist es, dass die Schafe den Wolf so einschließen, dass er sich nicht mehr bewegen kann. Gelingt es dem Wolf, die Kette der Schafe zu durchbrechen, hat er das Spiel gewonnen, denn die Schafe können ihm ja rückwärts nicht folgen.

21 Blockade

Die Aufstellung der Steine ist dieselbe wie bei Dame und es wird auf dem kleinen Plan (8×8 Felder) gespielt. Die Steine ziehen nur auf den schwarzen Feldern, und zwar immer nur ein Feld, aber nach Belieben sowohl vorwärts als auch rückwärts. Es kommt nicht darauf an, dem Gegner durch Schlagen Steine wegzunehmen, sondern die Wegnahme erfolgt durch Einschließen (Gefangennahme). Steine gelten als eingeschlossen, sobald sie von gegnerischen Steinen derart umgeben sind, dass sie mit ihren eigenen Steinen keinerlei Zusammenhang mehr haben, welcher eine Bewegung ermöglicht. Die eingeschlossenen Steine nimmt man dem Gegner weg. Wer zuerst seine Steine verliert, hat das Spiel verloren.

22 Contract-Checkers

Diese Variante wurde im Jahre 1934 in Chicago entwickelt. Jeder Spieler erhält 14 Steine und beginnt mit 12 Steinen, die er wie bei der deutschen Dame setzt. Es gelten auch sonst die Regeln des deutschen Damespiels, es wird auf dem kleinen Plan (8×8 Felder) gespielt; nur kann man hier noch einen 13. und 14. Stein ins Spiel bringen und zwar dann, wenn ein vorher vereinbartes Feld auf der Grundlinie frei geworden ist, z. B. Feld 4 auf beiden Seiten. Dieses Feld kann dann mit einem neu ins Spiel genommenen Stein besetzt werden.

23 Schnippen

Für 2 Spieler ab 8 Jahren

Spielmaterial

Je 7 Damesteine in Schwarz und Weiß

Für das Spiel benötigt ihr „freie Bahn“ auf dem Tisch. Jeder Spieler erhält die 7 Damesteine seiner Farbe. Beide stellen sich an dasselbe Tischende.

So geht's

- Der Startspieler legt einen seiner Damesteine so an das Tischende, dass er ihn bequem mit den Fingern schnippen kann.
- Dann versucht er, den Stein so nah wie möglich ans andere Tischende zu schnippen, aber möglichst nicht darüber hinaus.
- Anschließend ist der Gegenspieler an der Reihe, einen Stein zu schnippen usw.
- Dabei ist es jederzeit erlaubt, gegnerische und/oder eigene Damesteine anzuspielen. Fallen Steine vom Tisch herunter, sind sie aus dem Spiel.
- Das Spiel endet, sobald alle Steine gespielt wurden. Es gewinnt, wessen Stein am nächsten am anderen Tischende liegt. Bei Gleichstand werden die zweitnächsten Damesteine beider Spieler verglichen usw.

24 Vier zu mir!

EMPFEHLUNG
DER REDAKTION

Ein Würfelspiel von Heinz Meister für 2–4 Spieler ab 5 Jahren

Spielmaterial

Dame-Plan, von jeder Farbe 4 Halmasteine, 2 Würfel, Bleistift und Papier

Ziel des Spiels

Nach drei Runden die meisten Punkte zu haben.

Vorbereitung

Jeder Spieler wählt 4 Steine einer Farbe und gibt sie zum linken Mitspieler weiter. Jeder Spieler stellt 4 Steine eines Mitspielers möglichst weit auseinander, auf vier Felder des Dame-Plans. Ziel einer Runde ist es, seine eigenen 4 Steine auf ein Feld zu ziehen. Der jüngste Spieler beginnt. Er würfelt beide Würfel und bewegt danach 2 seiner Steine so viele Felder waagerecht, senkrecht oder diagonal weiter, wie er je Würfel, Würfelaugen gewürfelt hat. Das Spiel setzt sich wie beschrieben fort.

Weiterhin ist zu beachten

1. Eigene und andere Steine dürfen übersprungen werden.
2. Auf einem Feld dürfen nur mehrere eigene Steine stehen.
3. Anstatt mit zwei Würfeln kann man auch nur mit einem Würfel würfeln und mit einem Stein ziehen.
4. Anstatt zu würfeln, kann man auch einen eigenen Stein ein Feld waagerecht, senkrecht oder diagonal weiterziehen.

Ende einer Runde

Hat ein Spieler seine 4 Steine auf ein gemeinsames Feld gezogen, ist die Runde beendet und er ist der Gewinner der Runde. Nun werden die noch einzeln stehenden Steine der Mitspieler gezählt. Diese Zahl darf sich der Gewinner als Punkte aufschreiben.

Ende des Spiels

Das Spiel endet nach drei Runden. Wer dann die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.

25 Hütchen drauf **EMPFEHLUNG** **DER REDAKTION**

Ein Würfelspiel von Heinz Meister für 2–4 Spieler ab 5 Jahren

Spielmaterial

Dame-Plan, 10 weiße Holzsteine, von jeder Farbe 2 Hütchen, 2 Würfel

Ziel des Spiels

Bei Spielende die meisten weißen Holzsteine zu haben.

Vorbereitung

Den Dame-Plan zusammenklappen und in die Tischmitte legen. Es wird also nur auf 50 Spielfeldern gespielt. Auf jedes Feld der mittleren Reihe einen Holzstein stellen. Jeder Spieler wählt zwei farbgleiche Hütchen und stellt sie in einer Reihe auf das erste und auf das letzte Feld.

Der jüngste Spieler beginnt. Er würfelt beide Würfel und bewegt danach pro Würfel ein Hütchen so weit vor oder zurück, wie es die Würfelaugen angeben. Würfelt ein Spieler so, dass danach beide Hütchen auf dem gleichen Feld stehen, so nimmt er einen beliebigen weißen Stein aus der Mitte. Danach stellt er seine beiden Hütchen wieder auf das erste und letzte Feld.

Ende des Spiels

Stehen keine weißen Steine mehr in der Mitte, hat der Spieler mit den meisten Steinen gewonnen.

26 Mit 3 dabei **EMPFEHLUNG** **DER REDAKTION**

Ein Würfelspiel von Heinz Meister für 2–4 Spieler ab 5 Jahren

Spielmaterial

Dame-Plan, 12 Halmakegel in 4 Farben, 11 weiße Holzsteine, 1 Würfel, Bleistift und Papier

Ziel des Spiels

Nach drei Runden die meisten Punkte zu haben.

Vorbereitung

Dame-Plan auslegen (10×10 Felder). Die 11 Holzsteine auf 11 beliebige Felder stellen. Jeder nimmt 3 Halmakegel einer Farbe und stellt sie einzeln auf beliebige Felder. Der jüngste Spieler beginnt. Er würfelt und bewegt danach einen seiner Halmakegel um so viele Felder waagrecht, senkrecht oder diagonal weiter, wie er Würfelaugen gewürfelt hat. Befindet sich auf dem erreichten Feld ein anderer Halmakegel, so stellt er ihn auf ein beliebiges Feld. Danach würfelt reihum der nächste Spieler. Befindet sich auf dem erreichten Feld ein weißer Holzstein, nimmt er ihn, legt diesen vor sich ab und würfelt weiter.

Befinden sich keine Holzsteine mehr auf dem Plan, wird weiter gewürfelt, bis ein Spieler seine drei Halmakegel auf drei Feldern waagrecht, senkrecht oder diagonal nebeneinander stehen hat. Dieser Spieler hat die Runde gewonnen und bekommt seine Holzsteine als Punkte aufgeschrieben.

Ende des Spiels

Wer nach drei Runden die meisten Punkte hat, ist Sieger.

27 Chip, chip, hurra! **EMPFEHLUNG DER REDAKTION**

Ein Spiel von Heinz Meister für 2 Spieler ab 7 Jahren

Spielmaterial

Dame-Plan, 40 Reversi-Chips, 2 Würfel

Ziel des Spiels

Am Ende die meisten Chips zu haben.

Vorbereitung

Dame-Plan (10×10) in die Mitte legen. Jeder legt 20 Chips auf den beiden ersten Reihen vor sich ab. Einer in Rot, einer in Gelb. Beide Spieler würfeln einen Würfel. Der mit den meisten Würfelaugen beginnt mit dem Spiel. Der Startspieler würfelt beide Würfel und darf dann zwei seiner Chips um so viele Felder senkrecht hochziehen, wie er je Würfel Würfelaugen gewürfelt hat. Das Spiel setzt sich so abwechselnd fort. Zieht ein Spieler auf einen oder mehrere Chips seines Gegenspielers, so dreht er sie um und macht sie damit zu seinen Chips.

Weiterhin ist zu beachten

1. Sicher sind eigene Chips nur auf der gegenüberliegenden letzten Reihe.
2. Wer würfelt, muss zweimal mit einem Chip oder je einmal mit zwei Chips senkrecht vorziehen, auch wenn er dabei über die letzte Reihe rauszieht. Eigene Chips, die man über die gegenüberliegende letzte Reihe rauszieht, sind verloren.
3. Mit den zwei Zügen, die man ziehen darf, darf auch auf eigene Chips gezogen werden.
4. Man darf die zwei Züge auch in einer Reihe machen.
5. Eigene Chips und die des Gegenspielers dürfen übersprungen werden.

Ende des Spiels

Hat ein Spieler nur noch Chips auf der gegenüberliegenden letzten Reihe, so ist das Spiel beendet. Die Chips des Gegenspielers, die noch nicht auf der letzten Reihe liegen, werden vom Dame-Plan genommen. Der Spieler mit den meisten Chips auf der gegenüberliegenden Reihe ist Sieger des Spiels.

28 Schwarz oder Weiß **EMPFEHLUNG DER REDAKTION**

Ein Spiel von Heinz Meister für 2–4 Spieler ab 5 Jahren

Spielmaterial

10 weiße Damesteine, 10 schwarze Damesteine, 4 verschiedenfarbige Halmakegel, 1 Würfel

Ziel des Spiels

Als Erster drei Damesteine zu haben.

Vorbereitung

Die 20 Damesteine so zu einer beliebigen Reihe auslegen, dass maximal drei farbgleiche Steine nebeneinander liegen. Jeder wählt einen Halmkegel und stellt ihn vor die Reihe. Der jüngste Spieler beginnt. Er nennt eine der beiden Damesteinfarben (Schwarz oder Weiß) und würfelt danach. Erreicht er nach dem Zug keinen Damestein in der genannten Farbe, so bleibt er mit seinem Halmastein stehen und der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.

Hat der zu erreichende Damestein die genannte Farbe, so zieht er auf den Stein und setzt das Spiel wie beschrieben fort, indem er zuerst eine der beiden Farben nennt, bevor er weiter würfelt. Ein Spieler ist so lange am Spiel, wie er mit seinem Halmastein einen Damestein in der vor dem Würfeln genannten Farbe erreicht. Zieht ein Spieler auf einen Damestein, auf dem ein Halmastein eines Mitspielers steht, so wird dieser geworfen und wieder an den Anfang der Reihe gestellt. Zieht ein Spieler auf den letzten Damestein oder darüber hinaus, so stellt er seinen Halmastein wieder an den Anfang der Reihe. Nun nimmt er sich den letzten Damestein und legt ihn vor sich ab. Danach geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter.

Ende des Spiels

Der Spieler, der als Erster 3 Damesteine hat, ist der Sieger des Spiels.

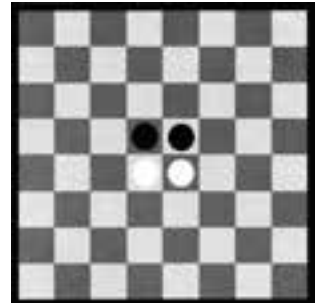
29 Reversi® EMPFEHLUNG DER REDAKTION

für 2 Spieler ab 8 Jahren

Reversi® wurde gegen 1880 in London zum ersten Mal veröffentlicht. 1907 erschien es in Deutschland zum ersten Mal als „Ravensburger Spiel“. Seitdem wird es mit großer Begeisterung gespielt und gewinnt immer neue Freunde.

Spielmaterial

Dame-Plan, 64 zweifarbige Reversi-Chips



Ziel des Spiels

Das Spielprinzip dieses klassischen Brettspiels ist ebenso ungewöhnlich wie reizvoll: gegnerische Steine einschließen, umdrehen und so in die eigene Farbe verwandeln. Wer am Schluss die meisten Steine in seiner Farbe aufweisen kann, hat gewonnen.

Spielregel

Gespielt wird auf dem Dame-Plan mit 8 x 8 Feldern. Jeder Spieler erhält 32 Spielsteine. Ein Spieler setzt mit der gelben Seite der Steine, der andere mit der roten Seite. Das Spiel beginnt mit der in der Abbildung gezeigten Anfangsstellung: In der Mitte des Spielplans liegen zwei rote und zwei gelbe Spielsteine. Die Spieler setzen nun abwechselnd jeweils einen Stein. Rot beginnt.

Jeder Stein **muss** so gesetzt werden, dass er einen oder mehrere in einer geraden, zusammenhängenden Reihe liegende Steine des Gegenspielers einschließt. Dies kann in jeder Richtung geschehen: senkrecht, waagrecht oder schräg (diagonal). Die von zwei eigenen Steinen eingeschlossenen Steine des Gegenspielers darf man nun umdrehen und dadurch zu Steinen seiner eigenen Farbe machen. Die gewonnenen Steine werden nicht vom Plan genommen, sondern sie bleiben umgedreht liegen. Im Laufe des Spiels kann ein Stein seine Farbe mehrmals wechseln. Wird ein Stein gesetzt, der gleichzeitig in mehrere Richtungen Steine des Gegners einschließt, so dürfen nur die Steine eines Einschusses umgedreht und zu Steinen der eigenen Farbe gemacht werden. Wenn ein Spieler keinen Stein so setzen kann, dass dieser Steine des Gegenspielers einschließt, muss er passen, und der Gegenspieler kommt an die Reihe.

Ende des Spiels

Das Spiel ist beendet, wenn alle 64 Steine gesetzt sind oder wenn mangels Gelegenheit zum Einschließen kein Stein mehr gesetzt werden kann. Wer nun die meisten Steine seiner Farbe auf dem Plan liegen hat, ist Sieger.

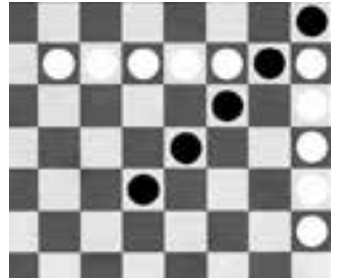
30 Gomoku

Brettspiel für 2 Spieler ab 10 Jahren

Gomoku und das im Anschluss daran beschriebene Gobang sind Varianten des japanischen Go-Spiels, das als das meistgespielte Brettspiel der Welt gilt und von dem Kenner sagen, es sei auch das interessanteste aller Spiele.

Spielmaterial

Dame-Plan mit 10×10 Feldern, 64 zweifarbige Reversi-Chips



Ziel des Spiels

Jeder Spieler versucht, als erster eine Fünferreihe, d. h. fünf Steine der gleichen Farbe in einer Reihe nebeneinanderliegend, zustandezubringen.

Spielregel

Jeder Spieler erhält je 32 Reversi-Chips. Ein Spieler setzt mit der gelben Seite der Steine, der andere mit der roten Seite. Es wird abwechselnd ein Stein auf die Felder des Spielplans gesetzt. Jeder Spieler muss versuchen, selbst als Erster fünf Steine nebeneinanderzulegen, dabei aber beim Gegner das Zustandekommen einer Fünferreihe zu verhindern. Die Reihe kann senkrecht, waagrecht oder diagonal gelegt werden.

Sobald ein Gegner drei Steine in einer Reihe hat, muss man ihm das Weiterlegen in der gleichen Reihe unmöglich machen, da sonst das Spiel verloren ist. Wer zuerst eine Fünferreihe gelegt hat, hat gewonnen.

31 Gobang

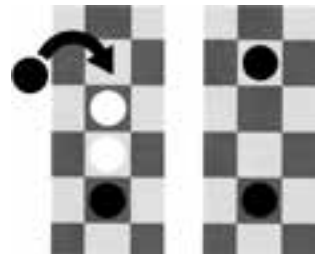
Brettspiel für 2 Spieler ab 10 Jahren

Spielmaterial

Dame-Plan mit 10×10 Feldern, 64 zweifarbige Reversi-Chips

Ziel des Spiels

Das Spielziel ist das gleiche wie bei Gomoku, das Spielgeschehen wird aber durch eine Schlagmöglichkeit noch interessanter.



Der Hauptunterschied besteht darin, dass man den Aufbau einer Reihe des Gegners stören kann, da man zwei benachbarte Steine schlagen darf. Wenn man auf der einen Seite von zwei gegnerischen Steinen einen eigenen Stein stehen hat und nun auf die andere Seite der beiden Steine einen weiteren eigenen Stein setzt, kann man die eingeschlossenen Steine vom Brett nehmen. Auch das Einschließen kann waagrecht, senkrecht oder diagonal erfolgen. Wer zuerst eine Fünferreihe vervollständigen kann, gewinnt das Spiel.

Spiele auf dem Mühle-Spielplan

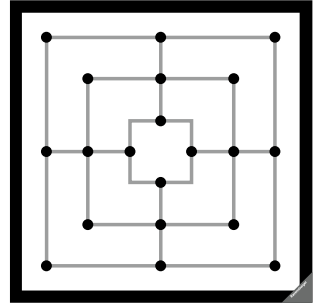
32 Mühle

**EMPFEHLUNG
DER REDAKTION**

2 Spieler

Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, die Steine des Gegenspielers zu schlagen. Dazu müssen die Spieler versuchen, möglichst viele Mühlen zu erlangen, d. h. 3 Steine ihrer Farbe in eine Reihe zu bringen. Hat ein Spieler eine Mühle „geschlossen“, darf er einen beliebigen gegnerischen Stein vom Spielplan nehmen.



Spielregel

Die Spielsteine befinden sich zu Beginn des Spiels außerhalb des Spielbretts. Es wird ausgelost, welcher Spieler die weißen und welcher die schwarzen Steine erhält. Zu Beginn des Spiels setzen die Spieler abwechselnd je einen ihrer Steine auf einen beliebigen Schnittpunkt des Spielfeldes. Weiß beginnt, danach setzt Schwarz usw., bis alle Steine gesetzt sind. Die Spieler sollten schon beim Setzen versuchen, Mühlen zu bilden. Der Gegner kann dieses bei rechtzeitigem Erkennen durch Dazwischensetzen seiner Steine verhindern. Wenn alle Steine gesetzt sind, wird gezogen und zwar abwechselnd mit einem Stein von einem Punkt zu einem benachbarten freien Punkt. Dabei wird ebenfalls versucht, Mühlen zu bilden. Sobald ein Spieler eine Mühle geschlossen hat, darf er einen gegnerischen Stein vom Brett nehmen, wobei dieser Stein aber nicht Teil einer Mühle sein darf. Ein vom Spielbrett entfernter Stein darf nicht mehr ins Spiel gebracht werden. Bestehende Mühlen werden geöffnet, indem ein Stein bis zum nächsten Punkt gezogen wird, und geschlossen, indem er wieder zu seinem Ausgangspunkt zurückgesetzt wird. Beim Öffnen der Mühle ist darauf zu achten, dass kein gegnerischer Stein den verlassenen Punkt besetzen kann.

Neben der einfachen Mühle sollten die Spieler versuchen, auch so genannte Doppel- oder Zwickmühlen zu bilden, indem sie 2 weitere Steine so setzen, dass der öffnende Stein der 1. Mühle beim Öffnen sofort eine 2. Mühle schließt. Zu einer Zwickmühle gehören also 5 Steine, von denen einer beiden Mühlen gemeinsam ist. Bei einer solchen Stellung kann ein Stein zwischen den Mühlen hin- und hergezogen werden, wobei in jedem Zug eine Mühle geschlossen wird. In der Regel bedeutet eine Zwickmühle den sicheren Sieg. Sobald ein Spieler nur noch 3 Steine hat, darf er springen, d. h., er kann statt zu ziehen auf jeden freien Punkt setzen. Das Bilden einer Mühle und das Blockieren einer offenen gegnerischen Mühle wird dadurch erleichtert. Gelingt es dem Gegner in dieser Phase, eine Mühle zu schließen, verbleiben dem anderen Spieler nur noch 2 Steine und er hat die Partie verloren. Der 3. Stein darf auch dann vom Brett genommen werden, wenn diese 3 Steine eine Mühle bilden.

Ende des Spiels

Gewinner des Spiels ist derjenige, dem es zuerst gelingt, die Anzahl der Steine des Gegners auf 2 zu reduzieren oder die gegnerischen Steine so einzuschließen, dass kein Zug mehr möglich ist.

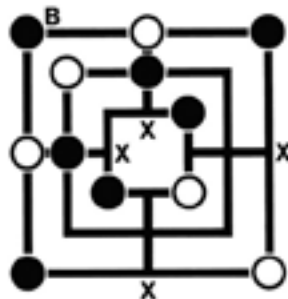
33 Die Lasker'sche Mühle

Bei gleich starken Spielern kann es beim normalen Mühlespiel häufig zu unentschiedenen Partien kommen. Um dem ab-zuhelfen, entwickelte Emanuel Lasker (Schachweltmeister von 1894 bis 1921) eine ungewöhnlich spannende Variante des Mühlespiels: Bereits in der Anfangsphase des Spiels, in der üblicherweise nur Steine gesetzt werden können, haben die Spieler die Möglichkeit, entweder einen Stein zu setzen oder zu ziehen.

Taktisch empfiehlt es sich, wenn man eine Mühle erhalten hat, diese im nächsten Zug, bevor man weitere Steine setzt, gleich wieder zu öffnen. Dadurch wird der Gegner gezwungen, einen Stein auf das Brett zu setzen, um diese Mühle zu blockieren. Der erste Spieler hat in diesem Fall einen Stein mehr in der Reserve und ist so im Vorteil. Der Spieler, der mehr Steine in der Reserve behält, hat bessere Gewinnchancen, da ein Reservestein ja der beweglichste Stein ist, d. h., er kann zuletzt gesetzt werden und das ist beim Mühlespiel der beste Zug.

34 Die Springermühle

Diese Mühlevariante wird nach den gleichen Grundregeln gespielt wie das normale Mühlespiel. Der Hauptunterschied besteht darin, dass nach dem Setzen nicht gezogen, sondern gesprungen wird. Die Steine bewegen sich dabei wie der Springer beim Schachspiel: zwei Felder vorwärts und eins zur Seite oder ein Feld vorwärts und zwei zur Seite. Man darf beliebig über eigene oder gegnerische Steine hinwegspringen. Allerdings darf man nur auf ein leeres Feld springen und nicht auf einen Platz, den der Gegner innehat. Man darf nur einmal über Eck springen. Auch beim Springen versucht man, eine Mühle zu bilden, um dem Gegner einen Stein zu nehmen. Wer nur noch 3 Steine hat, darf wie beim normalen Mühlespiel auf jedes beliebige freie Feld springen.



Beispiel: Sprungmöglichkeiten des Steines auf B.

35 Würfelmühle

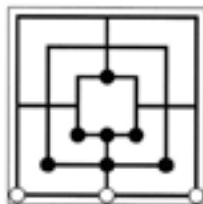
Jeder Spieler erhält 9 Steine, zusätzlich werden 3 Würfel benötigt. Den üblichen Spielregeln nach wird abwechselnd ein Stein gesetzt, mit der Ausnahme, dass vor dem Setzen jeweils mit allen 3 Würfeln einmal gewürfelt wird. Würfelt der Spieler eine 4, eine 5 und eine 6, oder zwei 3er und einen 6er oder zwei 2er und einen 5er oder zwei 1er und einen 4er, kann dieser Spieler, falls der Gegner eine Mühle hat, einen Stein aus dieser entfernen und einen eigenen setzen. Schließt er damit eine eigene Mühle, darf er noch einen weiteren Stein für diese Mühle entfernen. Bei den restlichen Würfeln kann jeweils nur ein Stein gesetzt werden. Sind sämtliche Steine gesetzt, wird das Spiel nach den gebräuchlichen Mühlerregeln fortgesetzt.

36 Eckmühle

Beide Spieler bekommen je 12 Steine. Der einzige Unterschied zum normalen Mühlespiel ist der, dass auch auf den Eckdiagonalen eine Mühle erlaubt ist.

37 Treibjagd

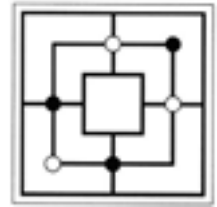
Weiß hat 3 Steine, Schwarz dagegen 7. Schwarz muss nun versuchen, durch Ziehen von Feld zu Feld eine Mühle zu bilden, wobei die zu Beginn bestehenden Mühlen nicht gelten. Weiß muss durch Springen versuchen, dies zu verhindern. Ist es Schwarz bis zum 15. Zug gelungen, eine Mühle zu bilden, ist er Sieger. Andernfalls hat Weiß gewonnen. Die Abbildung zeigt die Grundaufstellung.



38 Hüpfmühle

Jeder Spieler hat 3 Steine; diese werden laut der Abbildung aufgestellt. Abwechselnd hüpfen die Spieler mit je einem Stein auf irgendein Feld.

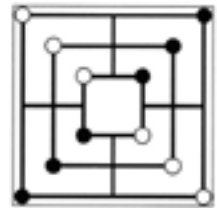
Sieger ist, wer zuerst eine Mühle geschlossen hat.



39 Kreuzmühle

Jeder Spieler hat 6 Steine, die wie abgebildet aufgestellt werden. Abwechselnd wird mit je einem Stein um ein Feld weitergezogen.

Wer als Erster eine Mühle bildet, gewinnt.



Spiele auf dem Malefiz-Spielplan

40 Malefiz® EMPFEHLUNG DER REDAKTION

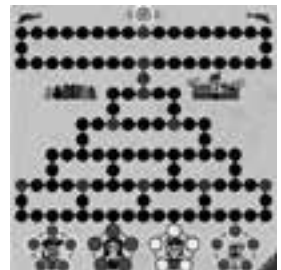
Würfelspiel für 2–4 Spieler ab 6 Jahren

Spielmaterial:

1 Spielplan, je 5 Spielfiguren in 4 Farben, 11 Sperrfiguren, 1 Würfel

Ziel des Spiels

Gegenüber den 4 Ausgangsfeldern liegt ein einziges Zielfeld. Jeder Spieler versucht, als Erster eine seiner Figuren auf das Zielfeld zu bringen. Dem stehen nicht nur die Angriffe der Mitspieler entgegen, sondern vor allem auch die Sperrfiguren.



Spielregel

Jeder Spieler erhält 5 Figuren einer Farbe, die er vor Spielbeginn auf das Ausgangsfeld der entsprechenden Farbe stellt. Die 11 Sperrfiguren werden auf die 11 besonders hervorgehobenen Felder gestellt. Man würfelt mit einem Würfel reihum. Wer die höchste Augenzahl wirft, beginnt, mit dieser Zahl zu ziehen. Die Figuren starten jeweils vom ersten Punkt aus, der direkt vor dem Ausgangsfeld liegt. Man darf nach und nach alle Figuren ins Spiel bringen; dazu kann man jeden Wurf verwenden. Man zieht so viele Felder, wie man Augen gewürfelt hat. Solange man mit einer seiner Figuren ziehen kann, muss man ziehen. Bei einer 6 darf nicht noch einmal gewürfelt werden. Es gibt keine vorgeschriebene Zugrichtung. Die Figuren können jeden der vielen Wege zum Ziel einschlagen. Sie können vorwärts, rückwärts und seitwärts ziehen, jedoch darf innerhalb eines Wurfes nur in eine Richtung (also nicht vor und zurück) gezogen werden. Fremde und eigene Figuren dürfen übersprungen werden, nicht dagegen die Sperren.

Auf jedem Feld darf nur eine Figur stehen. Kommt eine Figur auf ein Feld, auf dem eine gegnerische Figur steht, so wird diese geschlagen und auf ihr Ausgangsfeld zurückgestellt. Die Sperren können nicht übersprungen werden, sondern man muss sie zuerst entfernen! Dazu muss eine Figur mit genauem Wurf auf ein von einem Sperrstein besetztes Feld treffen. Man nimmt die Sperre auf und setzt die Spielfigur auf dieses Feld. Die Sperrfigur wird nun sofort wieder auf ein beliebiges, freies Feld gesetzt. Die einzige Ausnahme ist die erste Spielfelder-Reihe, direkt vor den Ausgangsfeldern; hier darf keine Sperre stehen. Durch geschicktes Setzen der Sperren kann man sowohl gegnerische Figuren aufhalten, als auch seine Figuren nach hinten gegen das Schlagen abschirmen.

Ende des Spiels

Das Spiel ist beendet, wenn eine Figur mit genau passendem Wurf das Zielfeld erreicht hat.

Spiele mit einem Würfel

41 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.

42 Stumme Jule

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

43 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.

44 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.

45 Hohe Hausnummer

Man braucht 1 Würfel sowie Papier und Bleistift. Es geht darum, die höchste 3-stellige Hausnummer zu erwürfeln. Jeder Spieler hat 3 Würfe. Er muss sich aber nach jedem Wurf sofort entscheiden, ob er die gewürfelte Zahl an die Einer-, Zehner- oder Hunderterstelle seiner Hausnummer schreibt.

46 Die böse Drei

Jeder darf beliebig oft würfeln und addiert die Ergebnisse, doch wer eine 3 wirft, scheidet aus. Wer es auf die höchste Augenzahl bringt, ist der Gewinner.

47 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.

48 Schaukel

Jeder macht 7 Würfe hintereinander. Die Augen des 1. und 2. Wurfes werden zusammengezählt, die des 3. Wurfes abgezogen, Wurf 4 dazugezählt, Wurf 5 abgezogen, Wurf 6 dazugezählt und Wurf 7 abgezogen. Wer am Schluss die meisten Augen übrig behält, ist der Sieger.

49 Sechzehn-Tot

Für jeden Mitspieler (2–6 Spieler) braucht man 2 Holzstäbchen und noch eins dazu – für vier Spieler also 9 Holzstäbchen, die in die Mitte gelegt werden.

Ziel ist es, mit mehreren Würfeln nacheinander möglichst nahe an die Summe 16 heranzukommen. Das beste Ergebnis ist 15. Wer die höchste Augenzahl wirft, beginnt die 1. Runde. Die beiden 1. Würfe sind ohne Risiko, da sie ja zusammen höchstens 12 ergeben können. Entschließt sich der Spieler aber nach dem 2. Wurf, noch weiterzuwürfeln, muss er nicht nur einen 3., sondern auch noch einen 4. Wurf machen!

Kommt der Spieler über 15, ist er „tot“ und hat automatisch die Runde verloren. Er muss ein Holzstäbchen nehmen. Bleibt der Spieler unter 16, wird seine Summe notiert oder man merkt sie sich. Dann ist sein linker Nachbar an der Reihe. Sind alle Spieler der Runde im Spiel geblieben, verliert der Spieler mit der niedrigsten Augensumme und muss ein Holzstäbchen nehmen. Bei gleicher Summe gilt immer die als höher, die in der Reihenfolge der Spieler zuerst geworfen wurde.

Der Verlierer einer Runde beginnt die neue Runde. Sind alle Holzstäbchen verteilt, spielen nur noch die Spieler weiter, die Holzstäbchen erhalten haben. Der Verlierer einer Runde erhält nun ein Holzstäbchen von dem Spieler, der die höchste Summe der Runde erreicht hat. Wer zum Schluss alle Holzstäbchen hat, hat verloren.

50 Nackter Spatz

Zuerst die Rundenzahl vereinbaren. Jeder hat nur einen Wurf, und der gilt dem linken Nachbarn. Ihm werden die Augenzahlen gutgeschrieben. Serviert man dem Nachbarn eine 1 – den „nackten Spatz“ –, erhält der Werfer einen Minuspunkt. Am Schluss gewinnt die höchste Summe.

51 Sechser-Spiel

Man braucht für dieses Spiel für 2–6 Spieler einen Würfel sowie Papier und Bleistift. Der Spielleiter zeichnet eine Tabelle mit je einer Zeile für die Zahlen 1–6 und einer Spalte für jeden Spieler. Die Spieler würfeln reihum. Der Spielleiter trägt den Wurf in der Spalte des betreffenden Spielers ein, aber der Spieler entscheidet, in welcher Zeile. Der Wurf wird nämlich mit der Zahl, die vor der Zeile steht, multipliziert und es wird gleich das Ergebnis eingetragen.

Eine 6 in Zeile 6 ergibt so 36 Punkte, in Zeile 1 dagegen nur 6 Punkte. Der Haken ist, dass man jede Zeile nur einmal verwenden kann. Nach 6 Durchgängen wird in jeder Namensspalte die Summe gebildet. Der Spieler mit der höchsten Summe gewinnt.

52 „101, aber keine Eins“

Jeder Spieler kann so lange würfeln, wie er es für ratsam hält. Die Würfe werden laufend zusammengezählt und das Ziel ist, als Erster 101 oder mehr zu erreichen. Hört ein Spieler freiwillig auf, merkt er sich die erreichte Gesamtsumme. Mit

dieser Zahl fängt er wieder an, wenn er das nächste Mal an der Reihe ist. Die gefährliche Klippe bei diesem Spiel ist die 1: Wer eine 1 würfelt, muss sofort aufhören. Er verliert alles, was er bisher erwürfelt hat, und fängt bei null an, wenn er das nächste Mal an der Reihe ist.

53 Fünf Vier Drei Zwei Eins

Ein Würfelspiel von Matthias Karl für 2–4 Würfelfreunde

Spielmaterial

64 Reversi-Chips, 1 Würfel

Vorbereitung

Die 64 Chips und der Würfel werden in die Tischmitte gelegt.

Ziel des Spiels

Sammele die meisten Chips.

Spielverlauf

Die jüngste Person beginnt das Spiel. Wer an der Reihe ist, nimmt den Würfel und würfelt.

Eine 1–5 wurde gewürfelt

Hast du eine 1–5 gewürfelt, nimmst du dir die entsprechende Anzahl an Chips und stapelst sie aufeinander. Nun kannst du dich entscheiden, ob du noch einmal würfeln möchtest:

- a) Wenn du **nicht weiter würfeln** möchtest, nimmst du dir die gestapelten Chips und legst sie vor dir ab. Das ist nun dein Vorrat. Gib den Würfel an die nächste Person im Uhrzeigersinn weiter.
- b) Wenn du **weiter würfelst** und du eine **bereits gewürfelte Zahl zwischen 1–5** noch einmal würfelst, verlierst du alle bisher gestapelten Chips und legst sie zurück in die Tischmitte. Gib den Würfel an die nächste Person im Uhrzeigersinn weiter.
- c) Wenn du **weiter würfelst** und eine Zahl würfelst, die du **noch nicht gewürfelt hast**, nimmst du dir die entsprechende Anzahl an Chips und stapelst sie aufeinander. Stelle diesen Stapel neben den anderen Stapel. Nun kannst du dich wieder entscheiden, ob du noch einmal würfelst oder ob du die bisher gestapelten Chips in deinen Vorrat legen möchtest.

Eine 6 wurde gewürfelt

Hast du eine 6 gewürfelt, musst du **6 Chips aus deinem Vorrat** gleichmäßig im Uhrzeigersinn an die Mitspielenden verteilen. Danach darfst du dich entscheiden, ob du **weiter würfeln** oder ob du die bisher gestapelten Chips in deinen Vorrat legen möchtest.

Hast du keine oder nicht genug Chips, musst du **alle verfügbaren Chips aus deinem Vorrat** nach demselben Prinzip reihum verteilen. Zusätzlich verlierst du alle bisher gestapelten Chips und legst sie zurück in die Tischmitte. Gib den Würfel an die nächste Person im Uhrzeigersinn weiter.

Spielende

Sobald keine Chips mehr in der Tischmitte liegen, endet das Spiel. Wer die meisten Chips in seinem Vorrat gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

Spiele mit zwei Würfeln

54 Himmel und Hölle

Zuvor die Rundenzahl festlegen. Jeder hat einen Wurf. Bei jedem Wurf werden die oben liegenden Augen (Himmel) als Zehner, die unten liegenden (Hölle) als Einer gerechnet.

Hat jemand 5 und 3 gewürfelt, so wird gezählt:

5 oben = 50, 2 unten = 2, zusammen 52;

3 oben = 30, 4 unten = 4, zusammen 34.

Ergebnis des 1. Wurfs = 86.

Wer dann nach der festgesetzten Rundenzahl das höchste Ergebnis hat, gewinnt.

55 Punkte löschen

Im ersten Durchgang malt jeder, der in einer Runde die niedrigste Augenzahl erreicht, 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 erreicht, darf einen Punkt auslöschen. Gewonnen hat, wer zuerst alle seine Punkte gelöscht hat. Wer nach dem ersten Durchgang keinen Punkt bekam, darf bei der Löschrunde nicht mitspielen. Er kann also nicht mehr gewinnen. (Anstatt Kreide und Tischplatte kann man natürlich auch Stift und Papier nehmen.)

56 Duft 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.

57 Elf hoch

Jeder Spieler erhält gleich viele Holzstäbchen/Steine. Davon gibt er als Einsatz 2 Holzstäbchen/Steine in die Tischmitte. Das ist die Kasse oder der Pott. Wer genau 11 wirft, darf den Pott leeren. Wer 12 wirft, muss den Inhalt des Potts verdoppeln. Wer unter 11 bleibt, muss so viel in den Pott einzahlen, wie ihm auf 11 fehlt, bei 7 zum Beispiel 4 Holzstäbchen/Steine.

58 Teure Sieben

Jeder Spieler hat einen Zettel mit den Zahlen 2 – 3 – 4 – 5 – 6 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 vor sich liegen. Die 1 und die 7 fehlen also. Jeder würfelt so lange, wie er die gewünschte Augenzahl von seinem Blatt abstreichen kann. Wirft er eine Augenzahl, die bei ihm bereits abgestrichen ist, kommt der linke Nachbar an die Reihe und übernimmt diese Augenzahl als Bonus. Kann er sie auch nicht mehr abstreichen, geht die Zahl an den Übernächsten 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.

59 Craps

Dieses Wett- und Würfelspiel kommt aus den USA. Man 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.

60 Wie viele Augen? (ein Zaubertrick)

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

Beispiel: 6 und 2 wurden gewürfelt. 6 verdoppeln = 12; + 5 = 17; x 5 = 85; + 2 = 87 (nennen). Der Zauberer rechnet $87 - 25 = 62$; also wurden 6 und 2 gewürfelt.

61 Mäxchen

Neben den beiden Würfeln braucht man auch einen Würfelbecher, einen Bierdeckel oder Glasuntersetzer sowie Holzstäbchen. Bei diesem Spiel kommt es entscheidend darauf an, überzeugend zu bluffen. Alle Würfe werden verdeckt gemacht und verdeckt weitergegeben. Der eigene Wurf muss höher sein als der, den man – angeblich – von seinem Nachbarn vorgelegt bekam. Der höchste Wurf ist „Mäxchen“, das ist 1/2. Dann folgen die Pasche von 6/6 bis 1/1 und danach, in absteigender Folge, die sogenannten „Hausnummern“. Die höchste Hausnummer ist 6/5, die niedrigste 3/1.

Der 1. Spieler stülpt den Becher mit den Würfeln auf den Untersetzer, nimmt das Ganze in beide Hände und schüttelt die Würfel. Dann sieht er unter dem Becher nach, was er gewürfelt hat, und zwar so, dass kein Mitspieler die Höhe des Wurfs erkennen kann. Anschließend sagt er die wahre oder eine gebluffte Höhe seines Wurfs an und übergibt den verdeckten Wurf seinem linken Nachbarn.

Glaubt der Nachbar, was angesagt wurde, hat er den Wurf „gekauft“ und darf nicht unter den Becher sehen. Er schüttelt die Würfel, schaut dann verdeckt unter den Becher und muss eine höhere als die „gekaufte“ Kombination ansagen und an den nächsten Spieler weitergeben.

„Kauft“ ein Spieler den angesagten Wurf nicht, z. B. weil er fürchtet, selbst keinen besseren Wurf machen zu können, deckt er auf. Stimmt die Ansage, oder liegt sogar eine bessere Kombination unter dem Becher, muss der Spieler, der aufgedeckt hat, ein Holzstäbchen nehmen. Stimmt die Ansage nicht, muss der Spieler, der geblufft hat, ein Holzstäbchen nehmen. Nach jedem Aufdecken können die angesagten Würfe wieder ganz unten beginnen.

„Mäxchen“ sagt man nur an, wenn man es tatsächlich geschafft hat. Man deckt selbst auf und darf alle Holzstäbchen, die man bereits erhalten hat, zurückgeben.

62 Deck zu!

Neben den beiden Würfeln braucht man auch Papier und Bleistift sowie Holzstäbchen/Steine. Auf einem Blatt Papier werden die Zahlen 1–9 nebeneinander geschrieben. Ziel ist es, möglichst alle Zahlen mit Holzstäbchen/Steinen zu bedecken. Jeder Spieler würfelt so lange hintereinander, bis er ausscheidet.

Es wird zunächst mit 2 Würfeln gewürfelt. Die erwürfelte Zahl wird mit einem Holzstäbchen/Stein zugedeckt. Die Würfel können einzeln oder auch zusammen gewertet werden. Beispielsweise kann man bei einem Wurf 2/5 entweder die Zahlen 2 und 5 zudecken oder die Zahl 7. Sobald die Zahlen 7–9 verdeckt sind, spielt man mit nur einem Würfel weiter. Wer einen Wurf ganz oder teilweise nicht verwenden kann, scheidet aus. Die Summe der nicht zugedeckten Zahlen wird für den Spieler als Minuspunkte notiert. Der nächste Spieler beginnt von vorn. Gewinner ist der Spieler, der nach einer vereinbarten Rundenzahl die wenigsten Minuspunkte hat.


63 Todessprung

Der 1. Spieler nennt eine Zahl zwischen 30 und 60. Bei dieser Zahl – nehmen wir einmal an, es sei 45 – tut sich eine Schlucht auf, 7 Punkte breit, also bis 52. Sie gilt es zu überspringen.

Der 2. Spieler beginnt mit dem Würfeln. Zu seinem Wurf wird der Wurf des 3. und jedes folgenden Spielers in der Runde dazugezählt. Wer auf die Schlucht trifft – in unserem Beispiel die Zahlen 45 bis 52 –, dem ist der „Todessprung“ nicht gelungen. Er scheidet aus wie auch alle Übrigen, denen gleiches Unglück widerfährt. Hat aber ein Spieler die Schlucht sicher übersprungen, sagt er eine neue Zahl an. Sieger ist der Überlebende.

64 FILOU **EMPFEHLUNG** DER REDAKTION

Ein Würfelspiel von Heinz Meister für 2–4 Spieler ab 7 Jahren

	1	3	6	9	12	18	30	60
----------------------------------------------------------------------------------	---	---	---	---	----	----	----	----

Spielmaterial

1 Gewinn tafel (auf der letzten Seite dieser Anleitung), 4 Würfel, 64 Reversi-Chips (Wert: 1 Punkt) und 20 schwarze Damesteine (Wert: 10 Punkte)

Ziel des Spiels

Als Erster 65 Punkte oder mehr gewinnen.

Vorbereitung

Die Gewinn tafel in die Mitte legen. Die Chips und die Damesteine in die Tischmitte legen. Ein Chip ist 1 Punkt wert. Ein Damestein ist 10 Punkte wert. Der älteste Spieler würfelt nun zwei Würfel und legt sie so nebeneinander, dass die höchste zweistellige Zahl entsteht. Diese beiden Würfel werden als höchste zweistellige Zahl oben vor die 1 abgelegt.

Spielverlauf

Der jüngste Spieler beginnt. Er nimmt die zwei freien Würfel in die Hand und sagt seinen Mitspielern, ob der Wurf mit diesen zwei Würfeln **höher oder niedriger** sein wird als der der beiden ausliegenden Würfel vor der Gewinn tafel. Nach-

dem der Spieler die zwei Würfel gewürfelt hat, legt er sie zur höchsten zweistelligen Zahl nebeneinander. Danach gibt es zwei Möglichkeiten:

1. Sein Tipp war falsch. Dann legt er die Würfel, die er gewürfelt hat, vor die 1 und gibt die beiden anderen Würfel reihum an den nächsten Spieler weiter.
2. Sein Tipp war richtig. Dann legt er die Würfel, die er gewürfelt hat, auf die 1 und nimmt die beiden Würfel, die davorlagen, in die Hand. Danach muss er sich entscheiden, ob er wie vorher beschrieben weiter würfelt oder ob er sich den Betrag, auf dem die beiden Würfel nun liegen, auszahlen lässt. Das heißt, er nimmt sich den Betrag für alle sichtbar aus den ausliegenden Chips und Damesteinen in der Tischmitte. Danach stellt er die beiden Würfel, die auf der Gewinnsumme stehen, vor die 1, gibt die beiden Würfel in der Hand reihum an den nächsten Spieler weiter und das Spiel setzt sich wie beschrieben fort.

Die Übernahme einer Gewinnsumme

Liegen zwei Würfel auf einer Gewinnsumme und ein Spieler hat sich verwürfelt, indem sein **abgegebener Tipp falsch** war, so muss er **den reihum nächsten Spieler fragen**, ob er den Wurf übernehmen will. Das heißt, der Spieler muss den Betrag, auf dem zwei Würfel auf der Tabelle liegen, zurück in die Mitte legen. Dann darf er danach wie beschrieben das Spiel von diesem Feld aus weiterführen. Möchte der reihum nächste Spieler das nicht, so setzt sich das Spiel reihum wie beschrieben fort.

Die gleiche Zahl gewürfelt

Würfelt ein Spieler die gleiche Zahl wie die ausliegende Zahl, so ist der Wurf beendet. Liegen die zwei Würfel auf einer Gewinnsumme, so nimmt er sich den Betrag aus der Mitte, stellt die zwei Würfel vor die 1 und gibt die beiden anderen Würfel reihum weiter.

Ziel des Spiels

Sieger ist der Spieler, der als Erster 65 Punkte gewonnen hat.

Knobelspiele und Streichholzspiele

65 Die lustige Sieben

Für beliebig viele Spieler

Spielmaterial

2 Würfel, Papier und Bleistift, Chips

Zunächst wird der in der Abbildung gezeigte Spielplan aufgezeichnet. Die Felder sollen möglichst die Einsätze mehrerer Spieler deutlich getrennt aufnehmen können. Jeder Mitspieler erhält gleich viele Chips. Ein Spieler übernimmt die Würfel und die Bank. Er würfelt und spielt gegen alle anderen.

7	
2	3
4	5
6	8
9	10
11	12

Vor jedem Wurf des Bankhalters machen die Spieler ihre Einsätze. Sie setzen beliebig viele Chips auf beliebige Felder des Spielplans. Wirft der Bankhalter eine Zahl der linken Reihe, kassiert er alle dort liegenden Einsätze (nicht die auf der 7). Dafür muss er jeden Einsatz auf der rechten Reihe verdoppeln und sofort auszahlen. Wirft der Bankhalter eine Zahl der rechten Reihe, vereinnahmt er die Einsätze, die dort liegen, und muss die Einsätze auf der linken Reihe verdoppeln und

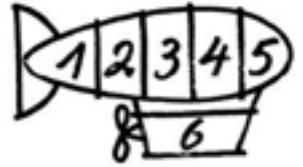
auszahlen. Wirft der Bankhalter eine 7, zieht er die Einsätze von beiden Reihen ein, muss aber die Einsätze auf der 7 verdreifachen und auszahlen. Nach jeder Auszahlung wird neu gesetzt. Wer keine Chips mehr hat, scheidet aus dem Spiel aus.

66 Zeppelin

Für 2–3 Spieler

Spielmaterial

1 Würfel, Chips, Papier und Bleistift



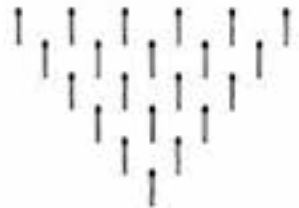
Zuerst wird ein großer Zeppelin aufgezeichnet, der in die Felder 1–5 aufgeteilt wird. Die Gondel bekommt die Ziffer 6. Das ist der Laderaum. Jeder Spieler erhält einen Vorrat von 6 Chips. Nun geht der Würfel reihum. Wer eine der Zahlen 1–5 würfelt, legt einen Chip in das betreffende Feld des Zeppelins. Liegt dort aber bereits ein Chip, so darf der Spieler diesen an sich nehmen und braucht keinen Chip abzugeben. Wer eine 6 wirft, muss immer einen Chip abgeben, denn die Gondel kann unbegrenzt Ladung aufnehmen. Wer keine Chips mehr hat, scheidet aus. Sieger ist, wer zuletzt übrig bleibt. Er darf die Chips aus der Gondel nehmen.

67 Kuhschwanz

Für beliebig viele Spieler

Spielmaterial

1 Würfel, Streichhölzer oder Papier und Bleistift. Jeder Spieler zeichnet vor sich einen „Kuhschwanz“ nach diesem Schema, bzw. legt es mit Streichhölzern aus: In die erste Reihe kommen 6 Hölzchen bzw. 6 Striche, in die zweite darunter 5, in die dritte 4, usw.

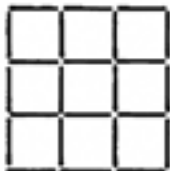


Nun wird reihum gewürfelt. Jeder kann die der Augenzahl des Wurfs entsprechende Reihe wegnehmen bzw. austreichen. Ist die betreffende Reihe aber schon abgeräumt, kann man natürlich nichts wegnehmen. Sieger ist der Spieler, dessen „Kuhschwanz“ zuerst vollständig abgeräumt ist. Man kann auch vor dem Spiel vereinbaren, dass eine Reihe entsprechend der gewürfelten Augenzahl immer nur teilweise abgeräumt werden darf (z. B. immer nur ein Streichholz pro Wurf).

68 Knobeln mit Streichhölzern

Aufgaben

1. Acht Streichhölzer so entfernen, dass zwei Quadrate übrigbleiben.



2. Aus diesen sechs Streichhölzern vier Dreiecke bilden.



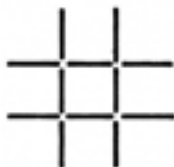
3. Sieben Streichhölzer so entfernen, dass neun übrig bleiben.



4. Von diesen neun Streichhölzern drei so umlegen, dass sie drei gleich große Vierecke bilden.



5. Drei Streichhölzer so umlegen, dass drei Quadrate entstehen.



6. Fünf Streichhölzer entfernen, sodass nur drei gleiche Quadrate übrig bleiben.



7. Fünf Streichhölzer entfernen, sodass nur fünf Dreiecke übrig bleiben.



8. Aus diesen fünf Quadraten durch Umlegen von vier Streichhölzern vier neue, gleich große Quadrate bilden.



9. Durch Umlegen von vier Hölzchen ein Tier bilden.



10. Drei Streichhölzer so umlegen, dass aus den sechs Dreiecken vier gleich große Vierecke entstehen.



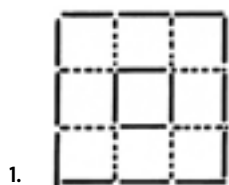
11. Sechs Streichhölzer so umlegen, dass sechs gleich große Vierecke gebildet werden.



12. Durch Entfernen von drei Hölzchen drei gleich große Quadrate bilden.

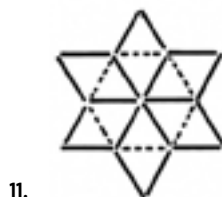
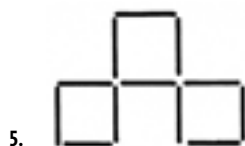
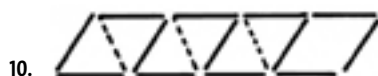


Lösungen Streichholzspiele



3. NEUN

9. Hahn



Spiele auf dem Backgammon-Spielplan

69 Backgammon

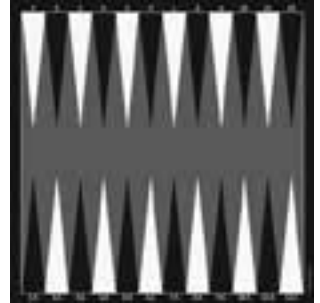
EMPFEHLUNG
DER REDAKTION

2 Spieler ab 10 Jahren

Spielmaterial

Steine, Würfel und Backgammonplan

Jeder Spieler erhält 15 Steine einer Farbe und 2 Würfel. Für die spezielle Art, in der bei Backgammon auch um Einsätze gespielt wird, verwendet man einen mit Zahlen versehenen Würfel, den sogenannten Dopplerwürfel.



Das Spielbrett zeigt 24 Spitzen, sogenannte Zungen, die abwechselnd verschieden gefärbt sind [Points, Punkte]. Um einen besseren Überblick zu ermöglichen, sind sie von 1–12 und von 1A–12A nummeriert. Die Färbung der Zungen hat mit dem Spielverlauf nichts zu tun; sie soll das Auszählen der Spielzüge erleichtern. Das Brett ist durch die Schranke [der Bar] in 2 Hälften geteilt; auch dies dient der Übersichtlichkeit. Die Schranke teilt die Spielbahn in Abschnitte von je 6 Zungen. Wir nennen diese Abschnitte in Zugrichtung des betreffenden Spielers „1. Viertel“, „2. Viertel“, „3. Viertel“ und „letztes Viertel“ [inner table, inneres Feld und outer table, äußeres Feld – siehe nächste Abbildung].

Ziel des Spiels

Ausgehend von der Grundaufstellung versucht jeder Spieler, seine 15 Steine durch geschicktes Ausnutzen der Würfelzahlen so schnell wie möglich in sein letztes Viertel zu bringen und dann alle Steine aus dem Brett herauszuwürfeln. Gewinner ist, wem dies als Erstes gelingt. Die Spieler ziehen ihre Steine gegenläufig und versuchen, sich gegenseitig durch Blockieren von Zungen und durch Schlagen zu behindern.

Aufstellung und Zugrichtung

Die Grundaufstellung ist in der Abbildung auf der Seite 31 gezeigt. Spieler A spielt Weiß. Seine allgemeine Zugrichtung ist von 1A über 12A, 12 bis 1. Für Spieler A sind die Zungen 1A–6A sein 1. Viertel und die Zungen 6–1 sein letztes Viertel. Die beiden Steine auf 1A müssen den gesamten Weg über alle 24 Zungen zurücklegen – bis ins letzte Viertel, dann aus dem Brett heraus. Die 5 Steine auf 12A ziehen von dort über Zunge 12 bis ins letzte Viertel von Spieler A und von dort aus dem Brett heraus. Die restlichen Steine ziehen entsprechend.

Spieler B spielt Schwarz. Seine allgemeine Zugrichtung ist von 1 über 12, 12A bis 1A. Die Zungen 1–6 sind sein 1. Viertel und die Zungen 6A–1A sein letztes Viertel. Die Spieler ziehen also ihre Steine aus der jeweiligen Anfangsstellung in gegenläufige Richtung. Weiß zieht im Gegenuhrzeigersinn und Schwarz im Uhrzeigersinn. Man sollte sich mit dieser Aufstellung auch bei vertauschten Sitzplätzen vertraut machen.

Folgende Faustregel gilt immer: Die dem Spieler gegenüberliegenden 2 letzten Steine sind immer Steine seiner Farbe. Die Zugrichtung für den Spieler ergibt sich daraus, dass dies die 2 am weitesten von seinem letzten Viertel entfernten Steine sind. Dem Anfänger empfehlen wir, die Beispiele auf dem Brett nachzusetzen und die Züge nachzuspielen.

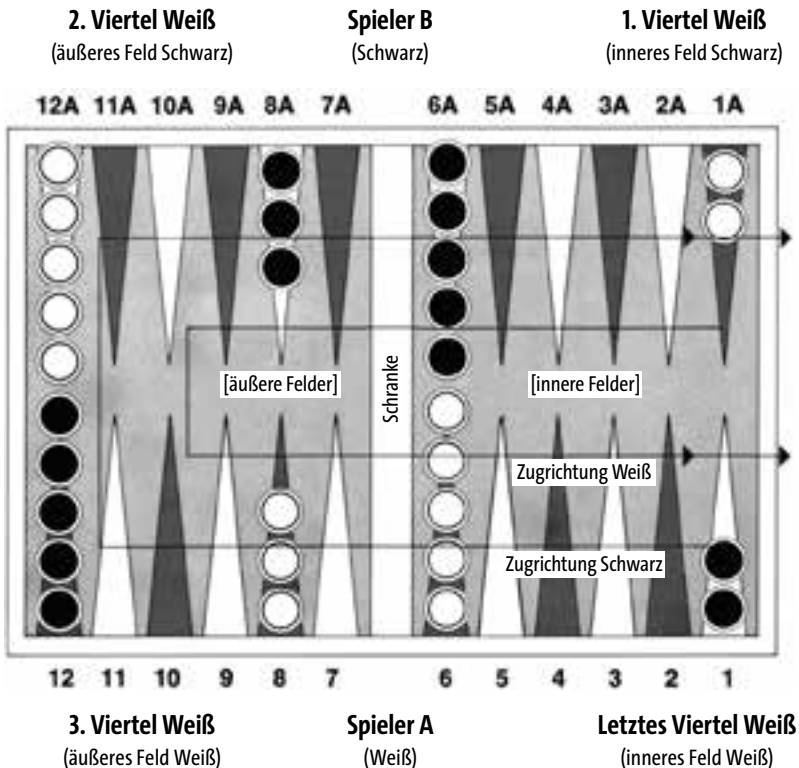
Spielbeginn

Zunächst wird ausgewürfelt, wer das Spiel eröffnet. Dabei würfeln beide Spieler mit 1 Würfel. Wer die höhere Zahl wirft, beginnt. Werfen beide Spieler dieselbe Augenzahl – man nennt dies einen Pasch [doublet, Dublette] – müssen beide nochmals würfeln.

Ziehen

Grundsätzlich führen die Spieler abwechselnd jeweils 2 Züge aus, die sich nach den Würfelzahlen richten müssen. Für die 2 Züge des eröffnenden Spielers gelten die von beiden einzeln erwürfelten Zahlen. Für alle weiteren Züge würfelt jeder Spieler mit 2 Würfeln zugleich. Bei allen Zügen werden die von gegnerischen oder eigenen Steinen besetzten Zungen mitgezählt. Spielfeld ist die ganze Zunge. Es ist jedoch üblich, die Steine an den Brettrand zu rücken. Die beiden Züge können mit 2 verschiedenen Steinen durchgeführt werden oder als fortgesetzter Zug mit einem Stein. Auch bei einem fortgesetzten Zug werden die Würfelzahlen nie als Summe verwendet; vielmehr handelt es sich um 2 einzelne Züge. Ist der 1. Zug nicht möglich, kann der gesamte fortgesetzte Zug nicht ausgeführt werden.

Der Spieler kann frei entscheiden, in welcher Reihenfolge er die Würfelzahlen verwendet. Kann er jeweils nur einen der beiden Würfe verwenden, muss es der höhere Wurf sein. Ist dies nicht möglich, darf kein Zug ausgeführt werden und der Gegenspieler kommt an die Reihe. Jede Zunge darf nur von Steinen einer Farbe besetzt sein. Deshalb darf ein Stein nur dann gezogen werden, wenn die Zunge, auf der er ankommt, unbesetzt bzw. von Steinen der eigenen Farbe besetzt ist. Ein Zug ist außerdem möglich, wenn dadurch ein einzelner gegnerischer Stein geschlagen werden kann (siehe Schlagen).



Beispiele: Weiß eröffnet und ihm steht dafür der Wurf 6/4 zur Verfügung. Neben vielen anderen sind dann beispielsweise folgende Züge möglich (Grundaufstellung siehe Abbildung oben): ein Stein von 1A auf 7A (= 6er-Wurf) und ein Stein von 1A auf 5A (= 4er-Wurf). Kurznotierung W 6/4 = 1A-7A und 1A-5A. Oder: ein Stein von 6 auf 2 (= 4er-Wurf) und ein Stein von 8 auf 2 (= 6er-Wurf). Kurznotierung W 6/4 = 6-2 und 8-2. Oder: ein Stein von 12A auf 9 und derselbe Stein von 9 weiter auf 3. Kurznotierung W 6/4 = 12A-9-3.

Züge bei Pasch

Bei einem Paschwurf darf der Spieler die Augenzahl 4-mal ziehen.

So können z. B. bei einem 3er-Pasch folgende Züge ausgeführt werden:

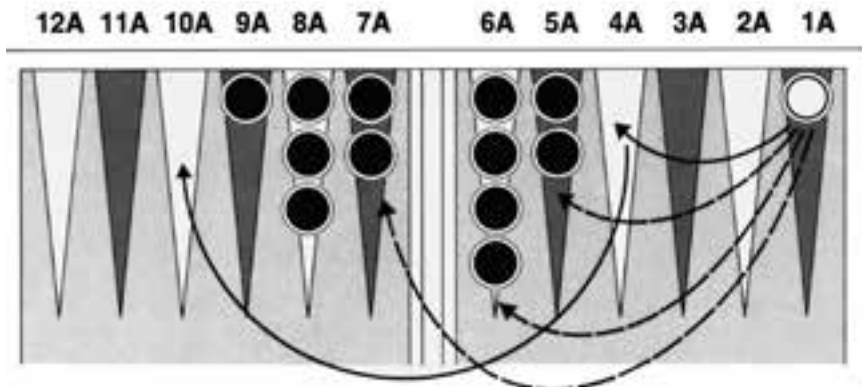
- ein Stein in 4-mal fortgesetztem Zug insgesamt 12 Zungen weiter
- 4 Steine je 3 Zungen weiter; kommen mehrere Steine vom selben Ausgangspunkt, werden sie praktisch zusammen 3 Zungen weitergezogen
- 2 Steine jeweils in einem fortgesetzten Zug 6 Zungen weiter
- ein Stein in einmal fortgesetztem Zug 6 Zungen weiter und 2 weitere Steine je 3 Zungen weiter
- ein Stein in 2-mal fortgesetztem Zug 9 Zungen weiter und ein Stein 3 Zungen weiter

Wenn bei einem Pasch nicht alle 4 Züge gezogen werden können, müssen jedenfalls alle möglichen Züge gezogen werden; die verbleibenden Zugmöglichkeiten verfallen. Nach einem Pasch wird nicht nochmals gewürfelt.

Bänder

Ist eine Zunge mit 2 oder mehr Steinen besetzt, bilden diese Steine ein sogenanntes Band [a block, to make a point, einen Point machen]. Als Band sind die Steine vor dem Geschlagenwerden sicher; die Zunge ist für den Gegenspieler blockiert. Hierzu folgendes Beispiel (siehe Abbildung oben): Weiß will seinen Stein von 1A ziehen; er wirft 5/4. Weiß dürfte zwar $5 + 4 = 9$ Zungen weiter auf 10A ankommen, darf aber weder auf 5A noch auf 6A ziehen. Könnte er mit anderen Steinen ebenfalls keinen Zug ausführen, müsste er aussetzen und Schwarz käme an die Reihe.

Wenn Weiß in der gleichen Situation 6/3 wirft (ebenfalls = 9), darf er zunächst auf 4A und dann auf 10A ziehen. In umgekehrter Reihenfolge ist der Zug nicht möglich, da 7A blockiert ist. Gelingt es einem Spieler, mehrere Bänder auf nebeneinanderliegenden Zungen zu machen, nennt man dies eine Brücke. Im Gegensatz zum üblichen Zweck einer Brücke ist eine solche Stellung ein großes Hindernis für das Fortkommen des Gegenspielers. Eine Brücke über 6 Zungen [a prime] kann vom Gegenspieler überhaupt nicht überwunden werden. Er kann die Steine, die so festgehalten werden, erst weiterziehen, wenn die Brücke im Verlauf des Spiels wieder aufgelöst wird.



Schlagen

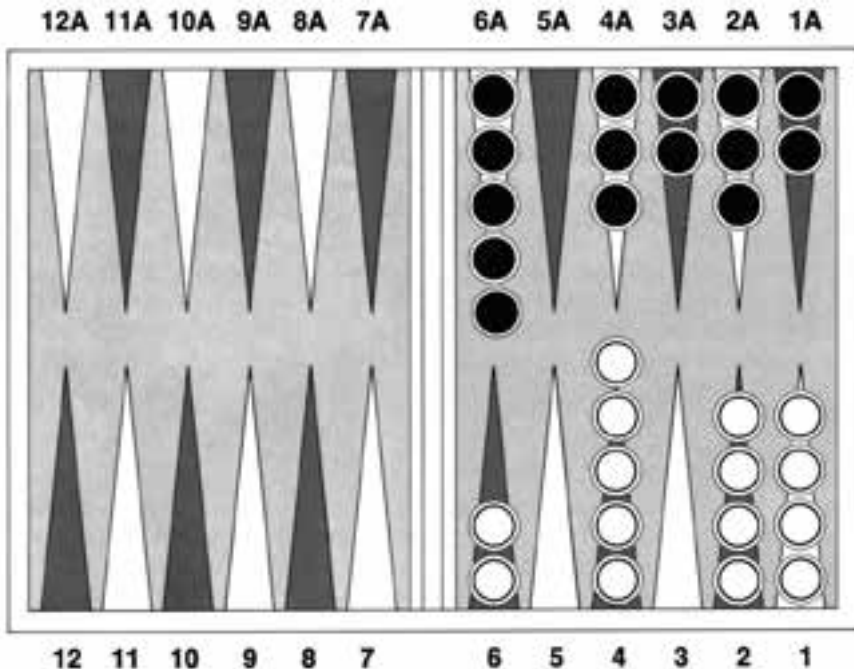
Wird ein Stein so gezogen, dass er einzeln auf einer Zunge steht, ist er für den Gegner schlagbar [to leave a blot, einen Blot machen]. Endet ein Zug auf einer Zunge, die von einem einzelnen gegnerischen Stein besetzt ist, wird dieser Stein geschlagen [to hit a blot, einen Hit machen]. In einem fortgesetzten Zug können mehrere Steine geschlagen werden (bis zu 4 Steine bei Pasch).

Beispiel: In der Situation, die auf der Abbildung oben zu sehen ist, kann Weiß mit dem Wurf 5/3 den einzelnen schwarzen Stein auf 9A schlagen; er zieht von 1A auf 4A und von dort auf 9A. Geschlagene Steine werden vom Brett genommen und auf die Schranke gelegt. Diese Steine müssen anschließend den gesamten Durchlauf neu beginnen.

Einsetzen

Befinden sich geschlagene Steine eines Spielers auf der Schranke, muss er zunächst seine Würfel dafür verwenden, diese Steine wieder ins Brett einzusetzen. Solange ein Spieler noch Steine auf der Schranke hat, darf er mit seinen übrigen Steinen im Brett keinen Zug ausführen. Das Einsetzen geschieht im 1. Viertel des betreffenden Spielers und muss sich nach den Würfelzahlen richten.

Beispiel: Weiß hat 2 Steine auf der Schranke; er wirft 6/3. Ein Stein muss nun auf 6A und der 2. auf 3A eingesetzt werden. Ist 3A blockiert, kann nur ein Stein (auf 6A) eingesetzt werden; der 3er-Wurf verfällt und kann nicht für Züge im Brett verwendet werden. Ist die Zunge 6A durch ein Band blockiert, kann Weiß keinen der beiden Steine einsetzen, da der höhere Wurf gezogen werden muss, wenn nicht beide Würfel gezogen werden können. Gelingt es Schwarz, alle Zungen seines letzten Viertels durch eine Brücke zu blockieren, während Weiß einen Stein auf der Schranke hat, gibt es keinen Wurf, mit dem Weiß seinen Stein wieder ins Brett bringen könnte. Man nennt dies ein „Geschlossenes Brett“ [closed board]. Weiß braucht überhaupt nicht zu würfeln und setzt so lange aus, bis die Brücke von Schwarz wieder aufgelöst wird. Selbstverständlich kann beim Einsetzen auch geschlagen werden, wenn man mit dem eingesetzten Stein auf einen einzelnen gegnerischen Stein trifft.



Ausspielen

Erst wenn ein Spieler alle 15 Steine in sein letztes Viertel gebracht hat, darf er mit dem Ausspielen [bearing off, Abtragen] der Steine beginnen. Hat er mit dem 1. seiner 2 Züge alle Steine ins letzte Viertel gebracht, darf er mit dem 2. Zug bereits mit dem Ausspielen beginnen.

Das Ausspielen muss sich ebenfalls nach den Würfelzahlen richten. Die Steine werden von den Zungen aus dem Brett genommen, die dem Wurf entsprechen – bei einem Wurf 6/5 also ein Stein von Zunge 6 (Weiß) bzw. 6A (Schwarz) und ein Stein von 5 bzw. 5A. Auch beim Ausspielen zählt der Pasch doppelt. Ausgespielte Steine werden neben dem Brett abgelegt. Das Ausspielen ist kein Zwang; man zieht es manchmal vor, Steine nachzurücken, z. B. mit einer 5 von 6 auf 1. Es wird sich häufig ergeben, dass auf den Zungen, die dem Wurf entsprechen, kein Stein steht. Stehen auch auf den höheren Zungen keine Steine mehr, werden Steine von der nächstniederen Zunge ausgespielt. Stehen aber auf einer noch höheren Zunge Steine, muss der Wurf dafür benutzt werden, diese Steine „nachzurücken“.

Hierzu folgendes Beispiel (siehe Abbildung oben): Weiß beginnt mit dem Ausspielen. Würfelt Weiß 6/4, spielt er einen Stein von Zunge 6 und einen von Zunge 4 aus. Würfelt er 6/5, spielt er einen Stein von Zunge 6 aus, kann aber von Zunge 5 keinen Stein ausspielen, da diese nicht besetzt ist. Stattdessen muss er den auf 6 verbleibenden Stein um 5 Zungen auf 1 nachrücken. Würfelt Weiß 5/3, muss er 2 Steine nachrücken, da diese beiden Zungen unbesetzt sind. Wir nehmen nun an, dass in der hier gezeigten Situation die Steine auf Zunge 6 bereits ausgespielt wurden. Würfelt Weiß nun 5/4, spielt er einen Stein von Zunge 4 aus, da auf seinen höheren Zungen keine Steine mehr stehen. Außerdem spielt Weiß entsprechend dem 2. Wurf einen weiteren Stein von 4 aus. Bei einem 6er-Pasch oder 5er-Pasch würde Weiß in diesem Fall 4 Steine von Zunge 4 ausspielen. Wenn ein weißer Stein geschlagen wird, während Weiß bereits am Ausspielen ist, muss Weiß diesen Stein erst wieder einsetzen und bis zum letzten Viertel vorrücken, bevor er das Ausspielen fortsetzen kann.

Ende des Spiels

Hat Weiß alle Steine ausgespielt, Schwarz aber nur einige, erringt Weiß einen einfachen Sieg. Beim Spielen um Einsätze wird damit der einfache Einsatz gewonnen. Der Gewinn zählt doppelt (Gammon), wenn der Gegner noch keinen seiner Steine ausgespielt hat, und dreifach (Backgammon), wenn sich noch Steine des Gegners in seinem 1. Viertel befinden oder gar auf der Schranke.

Verdoppeln

Beim Spielen um Einsätze werden Spieler, die den Reiz eines erhöhten, aber wohl kalkulierten Risikos schätzen, zum Dopplerwürfel greifen. Zu Beginn liegt der Würfel mit der Zahl 64 obenauf neben dem Spielbrett. Nach der Eröffnung ist jeder der beiden Spieler berechtigt, die 1. Verdoppelung anzukündigen. Man wird dies tun, wenn man glaubt, gegenüber dem Partner im Vorteil zu sein. Eine Verdoppelung muss jeweils vor dem Würfeln angekündigt werden. Wenn Weiß die 1. Verdoppelung ankündigt, legt er den Dopplerwürfel mit der Zahl 2 obenauf neben die Brethälfte von Schwarz. Schwarz muss nun entweder die Verdoppelung annehmen oder das Spiel unverzüglich als verloren aufgeben. Im letzteren Fall gewinnt Weiß den einfachen Einsatz.

Da sich bei Backgammon das Blatt rasch wenden kann, wird Schwarz die Verdoppelung annehmen, wenn er glaubt, dass Weiß nur geringfügig im Vorteil ist. Schwarz legt dann den Dopplerwürfel direkt vor sich. Das Spiel wird jetzt um den zweifachen Einsatz fortgesetzt. Weiß sollte im Auge behalten, dass das Recht zur nächsten Verdoppelung nun bei Schwarz liegt! Will Schwarz im Verlauf des Spiels die 2. Verdoppelung ankündigen, legt er Weiß den Dopplerwürfel mit der Zahl 4 obenauf vor. Weiß muss das Spiel entweder sofort aufgeben, wobei er aufgrund seiner eigenen Verdoppelung den doppelten Einsatz verliert, oder annehmen. In diesem Fall wird das Spiel um den vierfachen Einsatz fortgesetzt. Das Recht zur 3. Verdoppelung liegt nun wieder bei Weiß. Es ist besonders wichtig, immer wieder abzuschätzen, wie weit man

gegenüber dem Gegenspieler im Vor- oder im Nachteil ist. Sollte der Gegenspieler eine Verdoppelung anbieten, muss man genau darüber im Bilde sein, ob man annehmen oder aufgeben sollte. Da die Einsätze enorm steigen, ist es selten ratsam, mehr als 2-mal zu verdoppeln.

Strategie

Im Prinzip handelt es sich bei Backgammon um ein wohl organisiertes Rückzugsgefecht. Die am weitesten entfernten Steine auf 1A bzw. 1 sind am meisten gefährdet. Es ist wichtig, diese Steine in Sicherheit zu bringen und gleichzeitig Stellungen aufzubauen, die den Gegenspieler behindern. Man sollte kein einseitiges Risiko eingehen, wenn man Steine vereinzelt und damit dem Schlagen aussetzt. Ein solcher Zug ist nur sinnvoll, wenn er für die folgenden Züge wichtige Vorteile verspricht, und das Schlagen dieses Steines sollte dem Gegenspieler auf lange Sicht Nachteile bringen. Obwohl Backgammon mit Würfeln gespielt wird, ist es durchaus kein reines Glücksspiel. Der Erfolg hängt mindestens ebenso sehr von der geschickten Ausführung der Züge ab. Die Eröffnungszüge werden bei völlig gleich verteilten Chancen durchgeführt. Es hängt deshalb vom Geschick des Spielers ab, ob er den vorliegenden Wurf richtig nutzt.

Wir geben im Folgenden eine Liste der empfehlenswerten Eröffnungszüge (für Paschzüge können Empfehlungen nur bedingt gegeben werden, da immer die Eröffnungszüge vorausgegangen sind):

6/6 = 2 x 1A-7A und 2 x 12A-7	5/4 = 1A-5A und 12A-8
5/5 = 2 x 12A-8-3	5/3 = 8-3 und 6-3
4/4 = 2 x 1A-5A und 2 x 12A-9	5/2 = 12A-8 und 12A-11
3/3 = 2 x 1A-4A und 2 x 8-5	5/1 = 1A-2A-7A
2/2 = 2 x 1A-3A-5A	4/3 = 12A-10 und 12A-9
1/1 = 2 x 8-7 und 2 x 6-5	4/2 = 8-4 und 6-4
6/5 = 1A-7A-12A	4/1 = 1A-2A und 12A-9
6/4 = 1A-5A und 1A-7A	3/2 = 12A-10 und 12A-11
6/3 = 1A-4A und 1A-7A	3/1 = 8-5 und 6-5
6/2 = 1A-3A und 1A-7A	2/1 = 1A-3A-4A
6/1 = 12A-7 und 8-7	oder 12A-11 und 6-5

Obwohl vom Gegner blockierte Zungen immer neue Situationen schaffen, ist es nützlich, sich mit der mathematischen Wahrscheinlichkeit der erzielbaren Würfe vertraut zu machen. Die Möglichkeiten zum gezielten Ausbau von Stellungen und die Gefahr, geschlagen zu werden, hängen weniger vom Gesamtwert der Würfe ab, als von der durchschnittlichen Häufigkeit der möglichen Einzelzüge. Die folgende Aufstellung zeigt diese Möglichkeiten.

Entfernung von einer bestimmten Zunge:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Mögliche passende Würfe:	11	12	14	15	15	17	6	6	5	3	2	3
Häufigkeit in %:	31	33	39	42	42	47	17	17	14	8	6	8

70 Puff

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

Zugrichtung und Setzen

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

Pasch

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

Ziehen

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

Ausspielen

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

71 Langes Puff

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

72 Russisches Puff

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

73 Zick-Zack

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

Beispiel: Beim ersten Wurf mit 3 und 5 setzt der Spieler je einen Stein auf das dritte und fünfte Feld. Der Gegner wirft nun 3 und 6. Er darf jetzt den gegnerischen Stein von Feld 3 seinem Eigentümer zurückgeben und seinen Stein auf Feld 3 und den zweiten Stein auf Feld 6 stellen. Solange ein einzelner Stein auf einem Feld liegt, ist er nicht geschützt. Der Gegner versucht, solche Steine hinauszwerfen und diese Felder mit einem, möglichst aber mit zwei eigenen Steinen zu besetzen, da ein Feld mit mindestens zwei Steinen gleicher Farbe vom Gegner nicht mehr angegriffen werden darf.

Bei gleicher Augenzahl auf beiden Würfeln kann dasselbe Feld gleich mit 2 Steinen besetzt werden. Auf einem Feld können beliebig viele Steine gleicher Farbe untergebracht werden. Sind alle 15 Steine auf die ersten 6 Felder gesetzt, so werden sie um die geworfenen Augen vorwärtsbewegt, z. B. bei einem Wurf von 3 und 5 rückt je ein Stein um 3 bzw. 5 Felder vor oder ein Stein um 8 Felder. Sind auf diese Weise alle 15 Steine auf den letzten 6 Feldern angelangt, so beginnt das Herauswerfen der eigenen Steine. Sitzen z. B. noch Steine auf dem fünftletzten Feld, und es werden 3 und 6 geworfen, so darf der Spieler mit dem ersten Stein des fünftletzten Feldes um 3 Felder vorrücken, während er den zweiten Stein aus dem Spiel nimmt. Das Zusammenziehen der geworfenen Augenzahlen ist beim Spielen auf den letzten 6 Feldern nicht gestattet. Ein hinausgeworfener Stein muss vom Besitzer stets wieder eingespielt werden, und das Herauswürfeln der eigenen Steine bleibt so lange unterbrochen, bis etwa hinausgeworfene Steine wieder auf einem der letzten 6 Felder untergebracht sind. Wer zuerst alle Steine herausgewürfelt hat, ist Sieger. Durch sinnreiches Blockieren und bedachtes Bewegen der eigenen Steine kann der Gegner sehr behindert werden.

74 Tric-Trac

In den Grundzügen wird bei diesem Spiel wie bei Backgammon verfahren; es gelten die gleichen Regeln für das Blockieren von Zungen durch Bänder und das Schlagen einzelner gegnerischer Steine. Der wesentliche Unterschied besteht darin, dass um Punkte gespielt wird. Wer als Erster 12 oder mehr Punkte erreicht hat, gewinnt die Partie; dies kann schon eintreten, wenn noch längst nicht alle Steine des betreffenden Spielers ausgespielt worden sind. Zur Markierung der Punkte benutzt jeder Spieler zusätzlich eine Figur (man nimmt am besten Spielkegel), die er auf seiner Seite des Spielbretts unter die der Punktzahl entsprechende Zunge setzt.

Aufstellung und Zugrichtung

Weiß setzt alle 15 Steine in 3 Türmen auf Zunge 1. Seine Zugrichtung ist von 1 über 12, 12A bis 1A. Schwarz setzt alle 15 Steine in 3 Türmen auf 1A. Seine Zugrichtung ist von 1A über 12A, 12 bis 1. Die Zungen 1 und 1A sind Start- bzw. Zielfelder; Steine auf diesen Zungen befinden sich nicht „im Spiel“.

Spielbeginn und ziehen

Mit 2 Würfeln wird ausgewürfelt, wer das Spiel eröffnet. Wer den höheren Wurf erzielt, beginnt und führt seine ersten Züge nach diesem Wurf aus. Zunächst müssen alle 15 Steine von der Zunge 1 bzw. 1A ins Spiel gebracht werden, bevor mit den Steinen weitere Züge ausgeführt werden dürfen. Es steht den Spielern frei, 2 Steine oder einen Stein in fortgesetztem Zug ins Spiel zu bringen. Würfelt Weiß z. B. 5/4, so setzt er entweder einen Stein auf Zunge 5 und einen auf Zunge 6 oder einen Stein auf Zunge 10. Die Steine müssen auf den erreichten Zungen stehen bleiben, bis die Startzunge geräumt ist. Grundsätzlich muss, wenn möglich, für beide Würfelzahlen ein Zug ausgeführt werden. Die Reihenfolge, in der die Zahlen verwendet werden, ist beliebig. Kann nur ein Zug ausgeführt werden, verfällt der 2. Wurf. Bei Pasch werden die Würfelzahlen nur einfach gesetzt; nach einem Pasch darf der Spieler nochmals würfeln.

Die „Hucke“

Zunge 12 für Weiß und Zunge 12A für Schwarz sind die so genannten „Hucken“, die besonderen Zugbeschränkungen unterliegen. Die eigene Hucke darf zuerst nur mit einem Band (2 Steinen zugleich) besetzt werden, also z. B. bei einem Wurf 4/2 mit einem Stein von 10 und einem Stein von 8. Danach können beliebig viele Steine, auch einzeln, auf der Hucke angehäuft werden. Die Steine können auch wieder einzeln von der Hucke weiterziehen, nur die beiden letzten Steine müssen zusammen – mit einem Wurf – von der Hucke abgezogen werden. Die gegnerische Hucke ist blockiert, auch wenn sie unbesetzt ist; kein Zug darf auf der gegnerischen Hucke enden. Hat man die eigene Hucke noch nicht besetzt und macht einen Wurf, mit dem man die Hucke des Gegenspielers besetzen könnte, darf man in die eigene Hucke gehen. Man darf also mit den betreffenden Steinen einen Schritt weniger machen, als der Wurf erlaubt hätte. Dies ist jedoch nur dann gestattet, wenn es nicht möglich ist, durch diesen Wurf auch mit anderen Steinen in die eigene Hucke zu gelangen.

Schlagen

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

Ausspielen

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

Punktwertung und Gewinner

Jeder geschlagene gegnerische Stein und jeder ausgespielte eigene Stein erbringt jeweils einen Punkt. Gelingt es, die Hücke zu besetzen und außerdem die 5 davor liegenden Zungen auf der eigenen Seite mit Bändern zu blockieren, hat man die sogenannte „große Brücke“ errichtet, die für den Gegenspieler ein unüberwindliches Hindernis ist. Die große Brücke erbringt 2 Punkte. Solange die große Brücke bei den folgenden Würfeln des Spielers noch gehalten werden kann, erzielt er damit jeweils nochmals 2 Punkte. Sobald ein Spieler – auch mit dem 1. seiner beiden Züge – 12 Punkte erreicht oder überschritten hat, hat er die Partie gewonnen. Ist der Gegenspieler mit seiner Markierungsfigur noch nicht über 6 gekommen, zählt der Sieg doppelt, ist er nicht über 2, dreifach, und hat er noch gar keinen Punkt, vierfach.

Fortgesetzte Spielrunde

Tric-Trac wird häufig in mehreren fortgesetzten Partien gespielt, in der Regel über 12 Partien zu je 12 Punkten. Der Gewinner kann verlangen, dass die nächste Partie wieder völlig neu mit der Grundaufstellung begonnen wird oder dass die nächste Partie aus der erreichten Situation heraus fortgesetzt wird. Wird die Partie fortgesetzt, darf der Gewinner die zuvor über 12 hinaus erzielten Punkte sofort für die neue Partie in Anrechnung bringen. Wird mit neuer Aufstellung begonnen, verfallen überschüssige Punkte. Bei einer fortgesetzten Partie werden zunächst alle Steine ausgespielt und dann zusammen wieder in 3 Türmen auf die Startzunge gesetzt; dies gilt nicht als Zug. Anschließend setzt der betreffende Spieler sein Spiel wie bei einem völligen Neubeginn fort.

75 Catch Me

Jeder Teilnehmer bekommt 6 Spielsteine. Sie werden auf die Felder 1–6 der jeweiligen Seite platziert. Der Spieler mit der niedrigsten Würfelzahl beginnt. Es wird mit jeweils 2 Würfeln gespielt, es zählen jedoch nur Würfe mit einer 1 oder 6 und Paschwürfe.

Die Steine ziehen dem Uhrzeigersinn entgegengesetzt im Kreis, bis einer der Spieler sämtliche Steine verloren hat. Enthält ein Wurf einen oder mehrere 1er oder 6er, darf ein eigener Stein um die Summe der gewürfelten Augenzahl weiterziehen. Außer bei einem 6er-Pasch dürfen nach einem Pasch 2 Steine um die jeweils einfache Augenzahl weiterziehen. Zusätzlich darf nach jedem Pasch ein weiteres Mal gewürfelt werden. Kommt ein Stein auf einem Feld zum Stehen, auf dem sich bereits ein Stein des Gegners befindet, wird dieser hinausgeworfen. Sollte ein Stein auf ein Feld kommen, auf dem sich bereits ein eigener befindet, wird der Stein am nächsten freien oder vom Gegner besetzten Feld platziert.

Hat ein Spieler nur noch einen Stein übrig, verändert sich seine Zugweise. Sein Stein zieht sofort auf das nächste Eckfeld, das wäre 1A, 6A, 7A, 8A oder 1, 6, 7, 12. Ist dieses Feld vom Gegner besetzt, wird dessen Figur hinausgeworfen. Würfelt der Spieler dann eine 1, zieht der Stein ein Eckfeld weiter, bei einer 6 2 Eckfelder. Bei einem 1er- oder 6er-Pasch kann der Stein die doppelte Feldanzahl weiterziehen. Andere Pasche sind nicht verwertbar, es darf jedoch noch einmal gewürfelt werden. Gewinner ist, wer zuerst alle gegnerischen Steine geworfen hat.

76 Chouette

Spielvariante für mindestens 3 oder mehr Personen. Der Spieler, der die höchste Punktezahl würfelt, ist der „Mann in der Burg“, er spielt allein gegen die restlichen Mitspieler. Wer die nächsthöhere Punktezahl würfelt, ist „Kommandant“. Die restlichen Teilnehmer rangieren je nach Höhe der Würfelzahl hinter dem Kommandanten und rücken in dieser Reihung nach. Kommt ein neuer Spieler hinzu, rangiert er an letzter Stelle. Der Mann in der Burg spielt gegen den Kommandanten wie beim normalen Backgammon, die übrigen Spieler sind jedoch Partner des Kommandanten.

Der Mann in der Burg bleibt in der Burg, bis er verliert. Dann kommt er an die letzte Position der Reihe, außer zum selben Zeitpunkt tritt ein neuer Spieler ein, dann kommt er an die vorletzte Stelle. Der bisherige Kommandant wird Mann in der Burg, der nächste Spieler wird Kommandant. Er hat gegenüber seinen Untergebenen die alleinige Entscheidungsgewalt, kann aber Ratschläge entgegennehmen. Verliert der Kommandant, kommt er auf jeden Fall an die letzte Position.

Alle Spieler haben der Entscheidung des Kommandanten zu folgen, außer im Fall einer Doppelung durch den Mann in der Burg. Dann ist jeder berechtigt, anzunehmen oder abzulehnen und somit für das eine Spiel auszuscheiden und den Wert vor der Doppelung an den Mann in der Burg abzugeben. Wurde eine Doppelung vom Kommandanten abgelehnt, kann sie von jedem Teilnehmer angenommen werden. Der Ranghöchste jener Spieler, die annehmen, avanciert zum Kommandanten. Für die folgenden Spiele ändert das Annehmen oder Ablehnen nichts an der Rangliste der Spieler. Gewinnt der neue Kommandant, kommt er in die Burg.

77 Jacquet

Bei dieser Backgammon-Variante werden am Anfang alle Steine außerhalb des Spielbretts aufgestellt und in die Startfelder gewürfelt. Ist dieser Vorgang beendet, wird das Spiel nach den bereits angeführten Backgammon-Regeln fortgeführt.

78 Doppelsteine

Hier handelt es sich um ein neues Glücksspiel. Jeder Spieler bekommt 12 Steine und stapelt jeweils 2 auf die 6 rechten Felder seiner Seite. Es beginnt der Spieler mit der höheren Würfelzahl. Jeder agiert nur auf seinen 6 Feldern. Der Spieler würfelt mit 2 Würfeln und nimmt die Steine, entsprechend den gewürfelten Zahlen, von dem unteren Stein ab und platziert sie davor. Bei einem Pasch darf nur ein Stein abgenommen werden, jedoch nochmals gewürfelt werden. Wird eine Zahl gewürfelt, deren zugehöriger Stein bereits abgenommen wurde, kommt der andere Spieler an die Reihe.

Hat ein Spieler sämtliche oberen von den unteren Steinen genommen, beginnt er auf dieselbe Weise, diese wieder hinauf zuwürfeln. Ist das geschehen, werden die Steine wie beim Backgammon nach rechts hinausgewürfelt. Hat ein Spieler alle Steine vom Brett, ist er Sieger.

FILOU



1

3

6

9

12

18

30

60

© 2022

Ravensburger Verlag GmbH · Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg
Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG · Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos
ravensburger.com

228828

Ravensburger