

Ravensburger®

Familien- spiele



Ravensburger



Inhaltsverzeichnis

Über 60 verschiedene Spielmöglichkeiten

Würfel-Brettspiele	
Gänsepiel	3
Leiterspiel	4
Fang den Hut®	6
Das Parteienspiel	7
Das Turmrennen	7
Pachisi®	8
Hütchen-Pachisi®	10
Malefiz®	11
Brettspiele	
Dame	12
Polnische Dame	14
Altdeutsche Dame	15
Türkische Dame	15
Eck-Dame	16
Schlag-Dame	16
Blockade	16
Contract-Checkers	16
Mühle	17
Lasker'sche Mühle	18
Springer-Mühle	18
Wolf und Schafe	19
Reversi	20
Gomoku	21
Gobang	21
Halma	22
Halma Solo	23
Legespiel	
Memory®	23
Knobelspiele	
Schaukel	24
Nackter Spatz	24
Die böse Drei	25
Sechzehn-Tot	25
Stumme Jule	25
Kuhschwanz	26
Sechser-Spiel	26
Zeppelin	26
Hohe Hausnummer	27
101 aber keine Eins	27
Die lustige Sieben	27
Himmel und Hölle	28
Elf hoch	28
Todessprung	28
Deck zu!	29
Mäxchen	29
Piefke	30
Familie Müller	30
Das doppelte Lottchen	31
Kirchenfenster, Bauernfenster, Gefängnisfenster	31
Chicago	31
Toto	32
Pärchen	32
Würfeltricks	
Würfelzauber	32
Würfelturm	32
Geschicklichkeitsspiel	
Mikado	33
Streichholzspiele	
Auflösungen	35

Ravensburger Spiele® Nr. 01315 9



Gänsepiel

Würfelspiel für 2-4 Personen
ab 5 Jahren

Spielmaterial:
1 Spielplan,
4 Holzgänse,
2 Würfel.

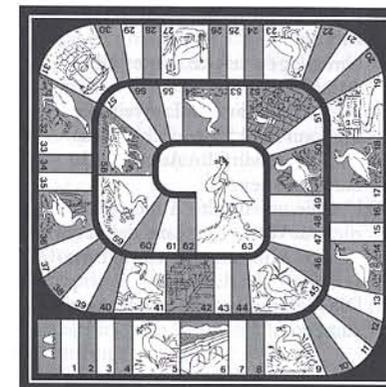
Gänsepiele gehören zur Gruppe der Laufspiele, bei der Figuren auf einer spiralförmigen Bahn ins Ziel geführt werden. Die ältesten Spiralspiele fand man in ägyptischen Königsgräbern aus der Zeit um 3000 vor Christus. Über Griechenland, Italien und Frankreich breitete sich diese Spielform ab dem 16. Jahrhundert in ganz Europa aus. Es ist interessant zu beobachten, daß über Jahrhunderte hinweg die Spielregeln des Gänsespiels in Europa die gleiche Symbolik enthalten: Den Lebensweg des Menschen. Entsprechend der antiken Zahlensymbolik galt jedes siebte und neunte Jahr im menschlichen Leben als gefährdet, weil dann die großen Veränderungen eintreten. 63 Felder sind das Produkt aus 7 x 9. Im Laufe der letzten Jahrzehnte wandelte sich die Bedeutung des Spiels zunehmend. Heute ist es vor allem als reines Kinderspiel sehr beliebt.

Ziel des Spiels

Der Spieler mit der Gans, die als erste alle Hindernisse überwindet und das Zielfeld mit direktem Wurf erreicht, ist Sieger.

Spielregel

Zu Beginn erhält jeder Spieler eine Figur. Die Spieler würfeln reihum mit



zwei Würfeln und rücken um die geworfene Augenzahl beider Würfel vor.

Und nun aufgepaßt, denn auf folgenden Feldern passiert etwas:

- 5: Um die gewürfelte Augenzahl zurückziehen.
- 6: Die Brücke führt schneller ans Ziel und außerdem bleiben die Füße trocken: weiter bis 12.
- 9: Um die gewürfelte Augenzahl zurückziehen.
- 14: Um die gewürfelte Augenzahl vorrücken.
- 18: Um die gewürfelte Augenzahl vorrücken. Wenn die Gans dabei auf Feld 23 kommt: dort einmal aussetzen.
- 19: Die Übernachtung in der Herberge kostet Geld: zweimal aussetzen.
- 23: Um die gewürfelte Augenzahl zurückziehen.
- 27: Um die gewürfelte Augenzahl vorrücken.
- 31: Ein kühler Schluck Wasser bringt Erfrischung: noch einmal würfeln.
- 32: Um die gewürfelte Augenzahl vorrücken.



- 36: Um die gewürfelte Augenzahl vorrücken.
- 41: Um die gewürfelte Augenzahl zurückziehen.
- 42: Wer sich in diesem Labyrinth verirrt, muß auf Feld 30 zurückziehen.
- 45: Um die gewürfelte Augenzahl zurückziehen.
- 50: Um die gewürfelte Augenzahl vorrücken. Wenn die Gans dabei auf Feld 54 kommt, dort einmal aussetzen.
- 52: Die Gefängnisstrafe lautet: zweimal aussetzen.

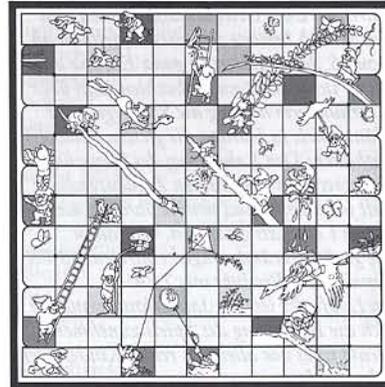
- 54: Um die gewürfelte Augenzahl zurückziehen.
- 58: Die Gans ist vom Dach des Gänsestalls gefallen: nochmals von vorne beginnen.
- 59: Schnell um die gewürfelte Augenzahl vorrücken.
- 63: Das Zielfeld muß mit direktem Wurf erreicht werden. Der erste Spieler, der dies schafft, gewinnt und ist Gänsekönig. Wer darüber hinaus wirft, muß um die gewürfelte Augenzahl vom Königfeld zurückziehen.

Leiterspiel

Würfelspiel für 2-4 Personen
ab 5 Jahren

Spielmaterial:
1 Spielplan,
4 Spielfiguren,
1 Würfel.

Dieses Spiel hat seinen Ursprung in Indien, wo es als Spiral-Laufspiel unter dem Titel „Moksha-Patamu“ bekannt war. Felder mit Leitern bedeuteten besondere Tugenden, die rascher vorwärts führten. Felder mit Schlangen bezeichneten Laster, die den Spieler zurückwarfen. In symbolhafter Weise sollte so der schwere Weg zum „Nirwana“ dargestellt werden. Zu Beginn des 19. Jahrhunderts erlebte diese Spielform in England unter der Bezeichnung „snakes and ladders“ (Schlangen und Leitern) seine Renaissance. Seither erfreut sich dieses Spiel in vielen Variationen zunehmender Beliebtheit, vor allem bei Kindern.



Ziel des Spiels:
Bei diesem Spiel geht es auf und ab. Wer hat das Glück, schnell die Leitern der lustigen Trolle hinaufzuklettern? Aber Vorsicht, ebenso schnell kann es wieder abwärtsgehen!

Spielregel 1
Jeder Spieler erhält eine Spielfigur und setzt sie auf das Ausgangsfeld. Der Spieler, der die höchste Augenzahl gewürfelt

hat, beginnt. Es wird reihum gewürfelt. Entsprechend der geworfenen Augenzahl darf vorgerückt werden.

Der Spielplan zeigt rote und blaue Felder. Gerät man beim Spielen auf ein solches Feld, dann heißt es aufgepaßt, denn hier geschieht etwas: aufwärts geht es von allen roten Feldern, abwärts von allen blauen Feldern. Wohin man von den roten und blauen Feldern geschickt wird, ist aus dem Bild ersichtlich, außerdem sind die Felder am Ende der Spielregel nochmals erklärt.

Wer eine 6 würfelt, darf nochmals würfeln und ziehen. Trifft eine Figur auf ein schon besetztes Feld, so dürfen beide Spielfiguren dort stehenbleiben: es wird also nicht hinausgeworfen.

Ende des Spiels
Gewonnen hat, wer als erster mit direktem Wurf das Zielfeld erreicht.

Spielregel 2
Zu Beginn des Spiels zahlt jeder Mitspieler 10 „Münzen“ in eine Kasse ein. Es können Spielmünzen, Chips, Bonbons oder Streichhölzer sein. Außerdem erhält jeder Mitspieler 20 „Münzen“ extra und eine Spielfigur.

Entsprechend der geworfenen Augenzahl wird vorgerückt. Wenn bei einem Ereignis nach oben gesprungen wird, zahlt der Betreffende Münzen in die Kasse. Wird er zurückgeschickt, bekommt er zum Trost Münzen aus der Kasse. Wenn einem Spieler vor dem Spielende die Münzen ausgegangen sind, kann er Schulden bei der Kasse machen.

Ende des Spiels
Gewonnen hat der Spieler, der zuerst das Zielfeld mit direktem Wurf erreicht. Er erhält den Inhalt der Kasse. Werden mehrere Runden hintereinander gespielt, bekommt jeder die verbliebenen Münzen gutgeschrieben.

Rote Felder
Der Sprung von 3 nach 49 kostet 4 Münzen.
Der Sprung von 5 nach 26 kostet 2 Münzen.
Der Sprung von 21 nach 63 kostet 6 Münzen.
Der Sprung von 52 nach 74 kostet 2 Münzen.
Der Sprung von 58 nach 82 kostet 2 Münzen.
Der Sprung von 65 nach 87 kostet 2 Münzen.
Der Sprung von 94 nach 122 kostet 4 Münzen.
Der Sprung von 99 nach 116 kostet 1 Münze.
Der Sprung von 104 nach 126 kostet 2 Münzen.

Blaue Felder
Wer von 14 nach 9 zurückrutscht, bekommt 1 Münze.
Wer von 47 nach 24 zurückrutscht, bekommt 2 Münzen.
Wer von 54 nach 28 zurückrutscht, bekommt 2 Münzen.
Wer von 89 nach 61 zurückrutscht, bekommt 3 Münzen.
Wer von 101 nach 76 zurückrutscht, bekommt 3 Münzen.
Wer von 110 nach 91 zurückrutscht, bekommt 2 Münzen.
Wer von 128 nach 112 zurückrutscht, bekommt 1 Münze.



Fang den Hut[®]

Würfelspiel für 2–4 Spieler
ab 6 Jahren

Spielmaterial:
Fang den Hut[®]-Spielplan
je 4 Hütchen in 4 Farben
1 goldener Hut
1 Würfel.

Im Jahre 1927 wurde dieses Spiel zum erstenmal 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.

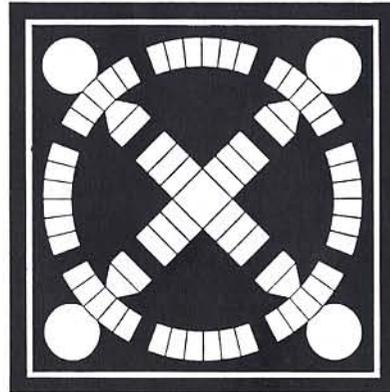
Ziel des Spiels

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 dorthin 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, vorder 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 Fünf, 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 Hüt-



chen 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 drei 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.

Das Parteispiel

Gespielt wird nach der Grundregel, nur mit folgender Ausnahme: Bei vier Personen können je zwei eine gemeinsame Partei 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 diese ihm zurückgeben. Gewinner ist dann nicht ein einzelner Spieler, sondern die Partei.

Das totale Parteispiel

Gespielt wird wie beim Parteispiel, nur mit dem Unterschied, daß jeder Wurf für irgendein beliebiges Hütchen der eigenen Partei genommen werden darf.

Wenn zum Beispiel Gelb und Blau eine Partei bilden, kann der Spieler von Blau auch mit einem gelben Hütchen ziehen, wenn das für seine Partei günstig ist.

Das Turmrennen

Gespielt wird wie bei der Grundregel. Alle Hütchen aber, 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.

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 Ruhebänkchen zu räubern.
- Der goldene Hut kann bei einem Wurf gleichzeitig vor- und zurückgehen und dabei möglicherweise innerhalb eines Zuges mehrere Hütchen fangen. Wenn der Spieler zum Beispiel eine Fünf 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 Gewinns. Entweder ist der Spieler der Gewinner, der zum Schluß den goldenen Hut besitzt, oder der, der die meisten Gefangenen hat.

„Fang den Hut®“ ist auch als Einzel-
ausgabe erhältlich:
Artikel-Nr. 010257

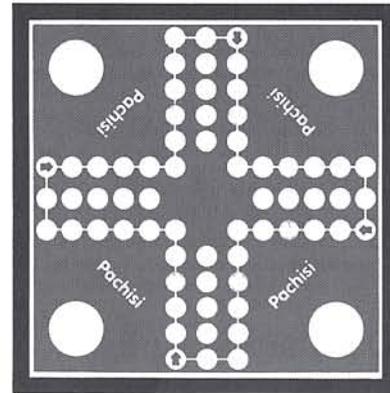
Pachisi®

Würfelspiel für 2–4 Spieler
ab 6 Jahren

Spielmaterial:
Pachisi®-Plan
je 4 Spielfiguren in 4 Farben
1 Würfel

Pachisi oder „Chaupur“ ist eines der ältesten Spiele der Welt. Nach indischen Urkunden ist Pachisi wohl schon Tausende von Jahren alt und viele Spieleforscher meinen, daß Pachisi die Urform der meisten Brett- und Würfelspiele ist. Zu den bekanntesten Nachfolgern gehört beispielsweise das Spiel „Mensch ärgere Dich nicht“.

Viele alte Spielpläne, die aus Indien oder aus anderen orientalischen Ländern stammen,



sind noch erhalten und uns überliefert worden. Im 16. Jahrhundert soll Pachisi von dem indischen Großmogul Akbar in ganz grandioser Weise gespielt worden sein. Der Herrscher saß mit seinen Mitspielern auf



einer Erhöhung inmitten eines riesigen Spielfeldes aus Marmorfeldern. Als „Spielfiguren“ bewegten sich 16 Sklavinnen, die in vier verschiedenen Farben gekleidet waren, entsprechend der gewürfelten Zahlen über die Felder des Spielplanes.

Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, als erster alle seine Figuren durch Würfeln über die Felderreihsen rings um den Spielplan auf die Zielfelder der eigenen Farbe zu bewegen.

Spielregel

Jeder Spieler erhält vier Spielfiguren einer Farbe. Drei Figuren setzt er auf das gleichfarbige Versteck und eine auf das davorliegende Startfeld.

Man würfelt mit einem Würfel reihum. Der Spieler, der die höchste Augenzahl gewürfelt hat, beginnt. Man rückt um so viele Felder vor, wie man Augen geworfen hat. Wer eine 6 würfelt, darf in jedem Fall nochmals würfeln. Bei einer 6 darf der Spieler – er muß aber nicht – eine seiner Figuren, die noch in dem Versteck stehen, auf das Startfeld stellen. Steht dort aber schon eine seiner Figuren, so muß er erst mit dieser weiterziehen.

Trifft eine Figur auf ein bereits durch eine gegnerische Figur besetztes Feld, so wird die gegnerische Figur geschlagen und muß in ihr Versteck zurück. Die grauen Felder sind Ruhebänke. Dort darf keine Figur geschlagen werden und dort dürfen beliebig viele Figuren stehen.

Zwei gleichfarbige Figuren, die auf einem Feld stehen, bilden eine Blockade, über die kein Spieler rücken darf, auch der nicht, der die Blockade errichtet hat. Der Spieler kann die Blockade so lange aufrechterhalten, bis er mit seinen

anderen Figuren nicht mehr weiterziehen kann. Die Blockade wird aufgehoben, sobald der Spieler mit einer der blockierenden Figuren weiterrückt. Auf den Ruhebänken kann keine Blockade gebildet werden.

Ende des Spiels

Gewinner ist der Spieler, der zuerst alle seine Zielfelder besetzt hat. In die vier Zielfelder kann nur mit direktem Wurf eingerückt werden.

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

Das Parteispiel

4 Spieler – jeder Spieler erhält vier Figuren. Die Spieler, die sich gegenüber sitzen, sind Partner. Jeder Spieler würfelt für sich und wendet seine Würfe 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 zwei ihrer Steine, obwohl sie verschiedene Farben haben, eine Blockade bilden. 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, beispielsweise dann, wenn er mit seiner letzten Figur auf einer sicheren Ruhebank steht, sein Partner aber noch weit zurückliegt.

Beide Partner verlieren oder gewinnen zusammen. Wenn einer der beiden Partner alle Figuren im Zielfeld hat und da-



mit ausscheidet, steht sein Partner allein gegen zwei 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 zweite Runde um das Spielfeld zieht, um nicht ausscheiden zu müssen.

Hütchen-Pachisi®

Würfelspiel für 2-4 Spieler
ab 6 Jahren

Spielmaterial:

Pachisi®-Plan
je 4 Hütchen in 4 Farben
1 Würfel

Ziel des Spiels

Spielziel ist es, als erster alle 4 Hütchen auf die Zielfelder der eigenen Farbe zu bringen.

Spielregel

Der Spieler, der zu Beginn die höchste Zahl würfelt, beginnt. Man rückt mit einem seiner Hütchen jeweils um so viele Felder vor, wie man Augen gewürfelt hat. Wer eine 6 wirft, darf nochmals würfeln. Solange ein Spieler noch keine Hütchen im Spiel hat, darf er 3 mal würfeln. Bei einer 6 kann – muß aber nicht – immer wieder ein Hütchen aus dem Versteck auf das Startfeld gebracht werden. Trifft man auf ein mit einem fremden Hütchen besetztes Feld, so stülpt man sein eigenes Hütchen auf das dort stehende und hat es damit gefangen. Ge-

fangene Hütchen werden so lange mitgeführt, bis man auf die letzte Ruhebank vor dem eigenen Ziel kommt. Dort werden sie freigegeben, d. h. sie werden wieder auf ihre Verstecke zurückgesetzt.

Wird ein eigenes Hütchen von einem gegnerischen gefangengenommen, so eilt man dem Gegner mit einem anderen Hütchen der eigenen Farbe nach und versucht, das eigene Hütchen wiederum auf das gegnerische und seine Gefangenen zu stülpen. Hierdurch befreit man aber nur seine eigenen Hütchen, die wieder auf das Versteck zurückgesetzt werden dürfen. Alle gegnerischen Hütchen werden weiterhin als Gefangene mitgeführt. Auf den 8 Ruhebänken darf nicht gefangen werden.

Ende des Spiels

Wer alle Zielfelder zuerst besetzt hat, ist Sieger. In die Zielfelder kann nur mit direktem Wurf eingerückt werden.

Das Parteienspiel

Bei 4 Spielern bilden die sich gegenüber-sitzenden Spieler je eine Partei. Es wird wie nach den obenstehenden Regeln gespielt, jedoch mit folgenden Ergänzungen:

Man darf nicht nur seine eigenen Hütchen, sondern auch die des Partners befreien. Es ist sogar gestattet, ein Hütchen seines Partners für eine bestimmte Strecke unter dem eigenen Hütchen mitzunehmen, ohne daß nach der Trennung das Hütchen des Partners wieder in sein Versteck zurück muß. Außerdem darf man bei jedem Wurf wählen, ob man mit einem eigenen Hütchen oder mit einem Hütchen des Partners ziehen will.



Hat ein Partner alle seine Hütchen in den Zielfeldern untergebracht, darf er dennoch weiterwürfeln und die Hütchen seines Partners weiterführen, bis auch

diese ihre Zielfelder erreicht haben. Die Partei, die zuerst alle ihre Hütchen in die entsprechenden Zielfelder gebracht hat, hat gewonnen.

Malefiz®

Würfelspiel für 2-4 Spieler
ab 6 Jahren

Spielmaterial:

Spielplan
je 5 Spielfiguren in 4 Farben
11 Sperrfiguren
1 Würfel

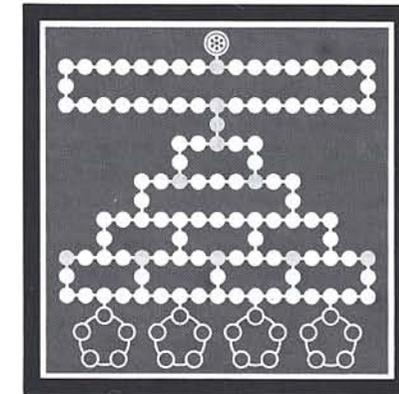
„Malefiz“ ist eines der ganz wenigen Würfelspiele mit einer wirklich grundlegend neuen Idee, die alles übertrifft, was es bisher auf diesem Gebiet gab. Es erschien 1960 erstmals als Ravensburger Originalspiel und hat inzwischen seinen Siegeszug durch die ganze Welt angetreten. „Malefiz“ bietet bei einfacher Spielweise die interessantesten Möglichkeiten für einen abwechslungsreichen Wettkampf, bei dem es mehr auf die Fantasie und die Geschicklichkeit der Spieler ankommt als auf das Würfelglück.

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 weißen 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. 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, zurück und seitwärts ziehen,



jedoch darf innerhalb eines Wurfes nur in einer Richtung (also nicht vor und zurück) gezogen werden. Fremde und eigene Figuren dürfen übersprungen werden, nicht dagegen die Sperren. Solange man überhaupt mit einer seiner Figuren ziehen kann, muß man ziehen, auch wenn man vielleicht einen Umweg machen oder sogar vom Ziel wegziehen muß.

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 man so würfeln, daß man mit einer Spielfigur genau auf das von der Sperre besetzte Feld kommt. Man nimmt die Sperre auf und setzt die

Spielfigur auf dieses Feld. Der Spieler muß die Sperrfigur nun sofort wieder auf ein beliebiges, freies Feld setzen. Die einzige Ausnahme ist die erste Sperrfelderreihe, 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. Hat man keinen passenden Wurf, so muß man mit einer anderen Figur ziehen oder am Zielfeld vorbeiziehen oder unter Umständen sogar vom Ziel wegziehen.

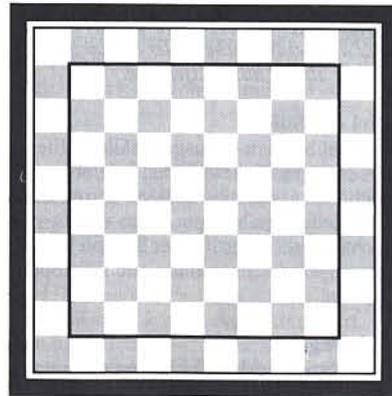
Malefiz® ist auch in folgenden Einzelausgaben erhältlich: Art.-Nr. 01023 3, 01024 0.

Dame

Brettspiele für 2 Spieler
ab 10 Jahren

Spielmaterial:
Dame-Plan
20 weiße und 20 schwarze Steine

Der Ursprung des Damespiels läßt sich im Dunkel der Vergangenheit nicht eindeutig fixieren. Die Legende berichtet, Palamedes habe das Damespiel während der Belagerung von Troja erfunden, um die unglücklichen, in der Stadt eingeschlossenen Damen zu unterhalten.



Dame und Schach werden auf dem gleichen Plan mit 64 Feldern gespielt, dennoch sind diese beiden Spiele nicht zur selben Zeit entstanden. Schach ist sehr viel älter und wurde vermutlich im Orient entwickelt. Dame ist dagegen in Europa entstanden, und zwar wohl erst im Mittelalter, in Spanien. In alten spanischen Spielbüchern liest man vom „Juego de las Damas“, wobei „dama“ Stein (Spielstein) bedeutet.

Obwohl das Dame-Spiel bei uns populär ist, wird es oft zu Unrecht als harmloser Zeitvertreib abgetan. Das liegt zur Hauptsache daran, daß das Spiel in Deutschland nach vereinfachten Regeln gespielt wird. Im Folgenden werden die Grundregeln, nach denen auf internationalen Turnieren gespielt wird und die weitgehend den Regeln entsprechen, nach denen in Großbritannien „Draughts“ und in den USA „Checkers“ gespielt werden, beschrieben. Neben dieser Spielform erklären wir noch einige andere Dame-Regeln, so zum Beispiel die Regeln für die in den französischsprachigen Ländern populäre Variante „Polnische Dame“, die auf dem Plan mit 10x10 Feldern gespielt wird.

Ziel des Spiels

Jeder Spieler versucht alle gegnerischen Steine zu schlagen oder sie so zu blockieren, daß sie nicht mehr ziehen können.

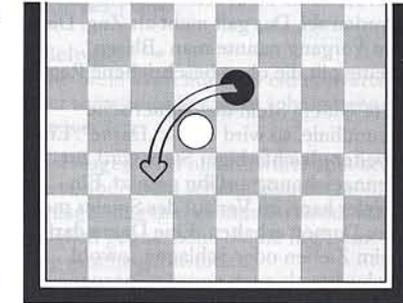
Spielregel

Gespielt wird auf den durch die weiße Linie begrenzten inneren 64 Feldern des Spielplans mit jeweils 12 Steinen. Der Spielplan wird so gelegt, daß jeder Spieler auf seiner Grundlinie links ein dunkles Feld hat. Gespielt wird nur auf den dunklen Feldern. Nachdem ausgelost wurde, welcher Spieler die weißen Steine und welcher die schwarzen Steine be-

kommt, besetzt jeder Spieler mit seinen 12 Steinen die dunklen Felder der vor ihm liegenden drei Reihen. Die zwei Feldderreihen in der Mitte des Spielplans bleiben frei.

Die Spieler ziehen abwechselnd einen Stein. Der Spieler mit den weißen Steinen beginnt. Die Steine werden in schräger (diagonaler) Richtung jeweils ein Feld vorwärts gezogen. Die Steine können also niemals auf ein helles Feld kommen. Die Steine dürfen nicht rückwärts gezogen werden.

Geschlagen wird ebenfalls diagonal. Befindet sich ein Stein auf einem Feld, das an ein von einem gegnerischen Stein besetztes Feld angrenzt und ist das diagonal hinter diesem Gegner liegende Feld frei, so springt der Stein über den gegnerischen Stein auf das freie Feld.



Der gegnerische Stein ist somit geschlagen und wird vom Brett genommen. Geschlagen werden darf nur vorwärts.

Gelangt der springende Stein auf ein Feld, von dem aus er einen weiteren gegnerischen Stein durch Überspringen schlagen kann, so ist er gezwungen, diesen zu schlagen. Er muß so lange schlagen, bis er keine Schlagmöglichkeit



mehr hat. Die dabei übersprungenen gegnerischen Steine werden vom Brett genommen. Eigene Steine dürfen nicht übersprungen werden.

Es besteht Schlagzwang. Kann ein Spieler ziehen oder schlagen, so muß er schlagen. Hat ein Spieler mehrere Möglichkeiten zum Schlagen, so kann er auswählen, mit welchem Stein er schlägt. Er muß jedoch alle Schlagmöglichkeiten dieses Steines ausnutzen.

Der Gegner hat das Recht, wenn eine Schlagmöglichkeit übersehen oder nur ein einfacher Zug ausgeführt wurde, darauf zu bestehen, daß der ursprüngliche Zug rückgängig gemacht wird und die Schlagmöglichkeit ausgenutzt wird.

Bis vor einigen Jahren war es üblich, daß der gegnerische Stein, der hätte schlagen können, vom Spielbrett genommen wurde, so als ob er selbst geschlagen worden sei. Das galt nicht als Zug. Diesen Vorgang nannte man „Blasen“. Heute gilt die oben beschriebene Regel.

Erreicht ein Stein die gegnerische Grundlinie, so wird er zur „Dame“: Ein zweiter gleichfarbiger Stein wird zur Kennzeichnung auf ihn gesetzt. Ein Spieler kann im Verlauf des Spieles mehrere Damen erhalten. Eine Dame darf beim Ziehen oder Schlagen sowohl rückwärts als auch vorwärts gezogen werden. Sie darf sich aber nur wie ein einfacher Stein jeweils um ein Feld bzw. beim Schlagen um zwei Felder bewegen. (Hier liegt der wesentliche Unterschied zur üblichen Dame-Regel, bei der die Dame über beliebig viele Felder gezogen werden konnte bzw. beliebig viele leere Felder überspringen konnte.)

Die Dame muß ebenfalls jede Schlagmöglichkeit ausnutzen. Dabei kann sie

nicht nur vorwärts und im Zickzack über das Feld, sondern im selben Zug auch rückwärts gezogen werden. Ein bereits übersprungener Stein darf nicht ein zweites Mal übersprungen werden. Die Dame kann wie jeder andere Stein von einem gegnerischen Stein geschlagen werden.

Ende des Spiels

Das Spiel ist verloren, wenn ein Spieler alle Steine verloren hat oder wenn er die noch vorhandenen Steine nicht mehr bewegen kann, weil sie eingeschlossen sind. Man kann natürlich auch aufhören, wenn beispielsweise nur noch je 1 Dame übrig ist und kein Spieler gewillt ist, seine Dame dem Gegenspieler zu opfern, d. h. so zu placieren, daß sie vom Gegner geschlagen wird. Dieser Spiel Ausgang wird als Remis (Unentschieden) gewertet.

Polnische Dame

Spielmaterial:

Dame-Plan mit 10 x 10 Feldern
20 schwarze und 20 weiße Steine

Die in Frankreich und den Benelux-Ländern am häufigsten gespielte Variante des Dame-Spiels wird auf dem 10 x 10 Felder umfassenden Spielplan mit je 20 Steinen wie nach der oben stehenden Regel gespielt. Üblicherweise wird in Frankreich auf den hellen Feldern gespielt. Das heißt, daß das Brett um eine Vierteldrehung gedreht werden muß, so daß jeder Spieler ein helles Eckfeld in seiner Grundlinie links hat.

Ein Hauptunterschied liegt darin, daß beim Schlagen auch mit einem gewöhn-



lichen Stein jede Richtungsänderung erlaubt ist. Es muß also auch rückwärts geschlagen werden. Ein weiterer Unterschied ist die Regel, daß die Dame beliebig viele Felder diagonal vor- und rückwärts ziehen darf. Auch beim Schlagen kann die Dame beliebig viele leere Felder zwischen sich und dem gegnerischen Stein überspringen, sei es vor oder nach dem Schlagen.

Altdeutsches Damespiel

Spielmaterial:

Dame-Plan mit 8 x 8 Feldern
16 schwarze und 16 weiße Steine

Dies ist die älteste bekannte Regel für das Dame-Spiel. Gespielt wird auf den inneren 64 Feldern. Die Steine werden auf die dunklen und hellen Felder der ersten beiden Reihen des Planes gestellt, so daß in jeder Reihe 8 Steine nebeneinander stehen.

Spielregel

Die Steine ziehen immer auf Feldern der Farbe, auf der sie zu Beginn stehen. Die Steine ziehen in schräger (diagonaler) Richtung um je ein Feld vorwärts. Schlagen ist Zwang, und es müssen so viele gegnerische Steine geschlagen werden, wie möglich ist. Der normale Stein kann jedoch nicht nur schräg vorwärts, sondern auch gerade vorwärts und seitwärts nach links und rechts (also nach 5 verschiedenen Richtungen) schlagen. Ein Stein, der die letzte gegnerische Reihe erreicht, wird dort zur Dame gemacht.

Eine Dame kann nicht nur diagonal, sondern nach allen 8 Richtungen nach Belieben ziehen und schlagen. Die übrigen Regeln stimmen mit den Regeln des normalen Dame-Spiels überein.

Türkische Dame

Spielmaterial:

Dame-Plan mit 8 x 8 Feldern
16 schwarze und 16 weiße Steine

Die Steine werden auf die hellen und dunklen Felder des Spielplanes gesetzt, und zwar in der zweiten und dritten Reihe, so daß also die erste Reihe frei bleibt, ebenso die beiden Reihen in der Mitte des Planes.

Spielregel

Jeder Stein kann nur ein Feld vorwärts oder seitwärts, aber nicht schräg gezogen werden.

Geschlagen wird nur vorwärts oder seitwärts, aber nicht schräg. Es besteht Schlagzwang und es müssen soviel wie möglich gegnerische Steine in einem Zug geschlagen werden.

Ein Stein, der die gegnerische Grundlinie erreicht, wird zur Dame gemacht. Die Dame kann vorwärts, seitwärts und rückwärts über beliebig viele freie Felder ziehen und dabei gegnerische Steine schlagen.

Der Spieler, der entweder alle gegnerischen Figuren schlägt oder blockiert oder so reduziert, daß der Gegner nur noch einen Stein auf dem Brett hat, ist der Gewinner.



Eck-Dame

Spielmaterial:

Dame-Plan mit 8x8 Feldern
9 schwarze und 9 weiße Steine

Der Spielplan 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 Dreierreihe und eine Fünferreihe besetzt wird. 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.

Schlag-Dame

Spielmaterial:

Dame-Plan mit 8x8 Feldern
12 schwarze und 12 weiße Steine

Bei dieser Variante, für die im übrigen die Grundregeln gelten, gewinnt der Spieler, der zuerst alle seine Steine verloren hat. Es ist gewissermaßen ein umgekehrtes Dame-Spiel und wird auch „Dame-ab“ genannt.

Blockade

Spielmaterial:

Dame-Plan mit 8x8 Feldern
12 schwarze und 12 weiße Steine

Die Aufstellung der Steine ist dieselbe wie bei Dame. 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.

Contract-Checkers

Spielmaterial:

Dame-Plan mit 8x8 Feldern
14 schwarze und 14 weiße Steine

Diese Variante wurde im Jahre 1934 in Chicago entwickelt.

Jeder Spieler beginnt mit 12 Steinen, die er wie bei der deutschen Dame setzt. Es gelten auch sonst die Regeln des deutschen Dame-Spiels; 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.



Mühle

Brettspiel für 2 Spieler
ab 10 Jahren

Spielmaterial:

Mühle-Plan
9 weiße und 9 schwarze Steine

Mühle zählt zu den ältesten Spielen der Welt. Archäologische Funde belegen dies: Den ältesten Mühle-Plan fand man eingritzelt in einer Dachplatte eines ägyptischen Tempels, der vor mehr als 3000 Jahren erbaut wurde. Bei Ausgrabungen in Troja wurde ebenfalls ein Mühle-Plan gefunden. Auch in Ceylon und in Norwegen entdeckte man sehr alte Hinweise auf das Mühle-Spiel. In Norwegen fand man einen holzgeschnitzten Mühle-Plan, der als Grabbeigabe einem Wikinger-König auf sein Totenschiff mitgegeben worden war.

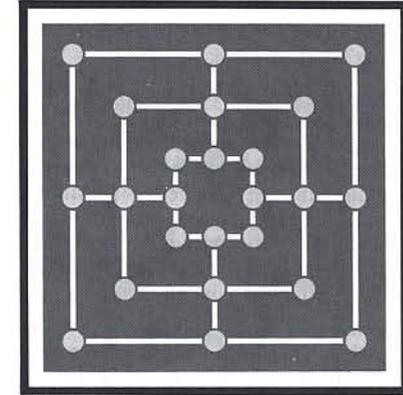
Der besondere Vorzug dieses Spiels liegt darin, daß es auch von ungeübten Spielern rasch erlernt werden kann.

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“, so darf er einen beliebigen gegnerischen Stein vom Spielplan nehmen.

Spielregel

Die Spielsteine befinden sich zu Beginn des Spieles außerhalb des Spielbretts. Es wird ausgelost, welcher Spieler die weißen und wer die schwarzen Steine erhält.



Zu Beginn des Spieles setzen die Spieler abwechselnd je einen ihrer Steine auf einen beliebigen Schnittpunkt des Spielbrettes. 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 rechzeitigem 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 sogenannte Doppel- oder Zwickmühlen zu bilden, indem sie zwei weitere Steine so setzen, daß der öffnende Stein der ersten Mühle beim Öffnen sofort eine zweite 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, so verbleiben dem anderen Spieler nur noch 2 Steine und er hat die Partie verloren. Der dritte Stein darf auch dann vom Brett genommen werden, wenn diese 3 Steine eine Mühle bilden. Das Spiel ist ebenfalls beendet, wenn ein Spieler vom Gegner so blockiert wird, daß er nicht mehr ziehen kann.

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.

Die Lasker'sche Mühle

Bei gleich starken Spielern kann es beim normalen Mühle-Spiel häufig zu unentschiedenen Partien kommen. Um dem abzuwehren, entwickelte Emanuel Lasker (Schachweltmeister von 1894 bis 1921) eine ungewöhnlich spannende Variante des Mühle-Spiels:

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 Mühle-Spiel der beste Zug.

Die Springer-Mühle

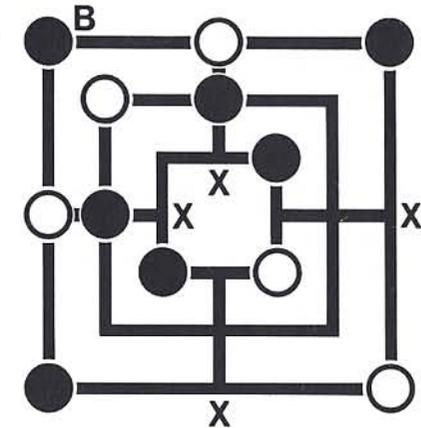
Diese Mühle-Variante wird nach den gleichen Grundregeln gespielt wie das normale Mühle-Spiel. Der Hauptunterschied besteht darin, daß nach dem Setzen nicht gezogen, sondern gesprungen wird. Die Steine bewegen sich dabei wie der Springer beim Schachspiel: Zwei Felder vorwärts und eins zur Seite oder ein 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 drei Steine hat, darf wie beim normalen Mühle-Spiel auf jedes beliebige freie Feld springen.

Beispiel: Sprungmöglichkeiten des Steines auf B.



Wolf und Schafe

Brettspiel für 2 Spieler
ab 10 Jahren

Spielmaterial:
Dame-Plan mit 8x8 Feldern
1 schwarzer und 4 weiße Steine

Spielregel

Ein Spieler hat nur einen Stein: Er ist der Wolf. Der Gegner spielt mit den 4 weißen Steinen, den Schafen.

Gespielt wird auf den dunklen Feldern, des Dame-Plans. Die Schafe stehen auf den 4 dunklen Feldern in der ersten

Reihe, der Wolf kann auf ein beliebiges dunkles Feld gestellt werden. Die Schafe machen den ersten 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.



Reversi®

Brettspiel für 2 Spieler
ab 8 Jahren

Spielmaterial:
Dame-Plan
64 zweifarbige Reversi-Chips

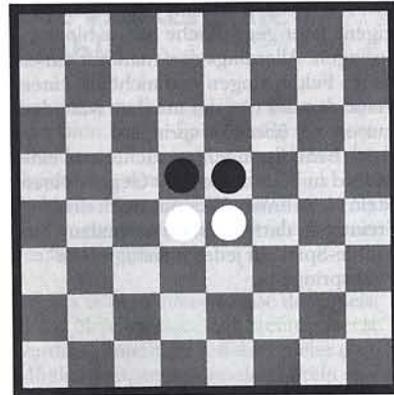
Reversi® wurde gegen 1880 in London zum ersten Mal veröffentlicht. 1907 erschien es in Deutschland zum ersten Mal als „Ravensburger Spiel“. Seitdem wird es mit großer Begeisterung gespielt und gewinnt immer neue Freunde.

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 8x8 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 Gegenspie-



lers 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 eines Spiels kann ein Stein seine Farbe mehrmals wechseln.

Wird ein Stein gesetzt, der gleichzeitig in mehrere Richtungen Steine des Gegenspielers einschließt, so dürfen nur die Steine eines Einschlusses umgedreht und zu Steinen eigener 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.



Gomoku

Brettspiel für 2 Spieler
ab 10 Jahren

Spielmaterial:
Dame-Plan mit 10x10 Feldern
64 zweifarbige Reversi-Chips

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.

Ziel des Spiels

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

Spielregel

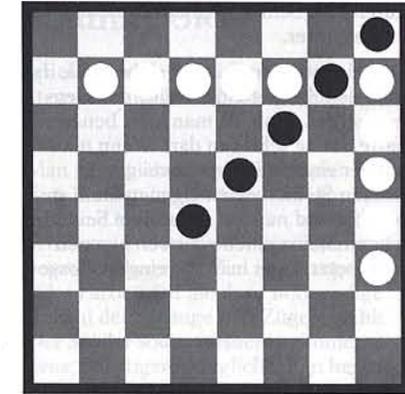
Jeder Spieler erhält je 32 Reversi-Chips. Ein Spieler setzt mit der gelben Seite der Steine, der andere mit der roten Seite. Es wird abwechselnd ein Stein auf die Felder des Spielplanes gesetzt.

Gobang

Brettspiel für 2 Spieler
ab 10 Jahren

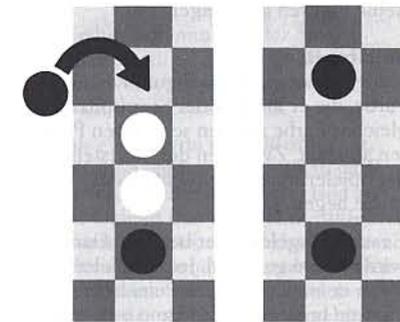
Spielmaterial:
Dame-Plan mit 10x10 Feldern
64 zweifarbige Reversi-Chips

Das Spielziel ist das gleiche wie bei Gomoku, das Spielgeschehen wird aber



Jeder Spieler muß versuchen, selbst als erster fünf Steine nebeneinander zu legen, 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.





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 eingeschlosse-

nen Steine vom Brett nehmen. Auch das Einschließen kann waagrecht, senkrecht oder diagonal erfolgen. Wer zuerst eine Fünferreihe vervollständigen kann, gewinnt das Spiel.

Go, Gomoku und Gobang sind auch in folgenden Einzelausgaben erhältlich: Artikel-Nr. 015153, 015245 und 015276

Halma

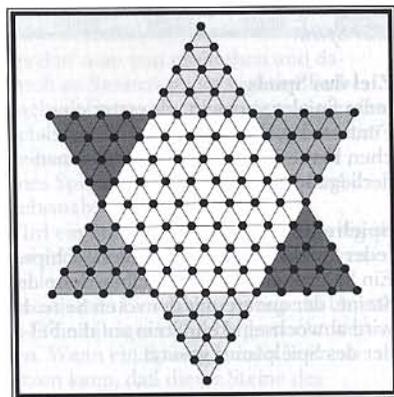
Für 2 oder 3 Spieler
ab 10 Jahren

Spielmaterial:
2 x 15 Halmakegel in 2 Farben oder
3 x 15 Halmakegel in 3 Farben

Ziel des Spiels
Das Ziel des Spieles besteht darin, die Kegel möglichst schnell aus ihrer Grundstellung in die gegenüberliegende Sternspitze zu bringen und dort sämtliche Punkte zu besetzen. Bei Halma werden keine Figuren geschlagen.

Spielregel
Jeder Spieler erhält 15 Figuren einer Farbe, die er in einer der Sternspitzen gleicher Farbe auf den schwarzen Punkten aufstellt. Zwischen der Startstellung der Spieler muß jeweils eine leere Sternspitze liegen.

Es wird ausgelost, wer beginnt. Danach wird reihum gezogen. Jeder Spieler darf, wenn er am Zuge ist, nur eine seiner Figuren bewegen. Man kann entweder



springen oder ziehen, jedoch nicht beides in einem Zug.

Das Ziehen
Beim Ziehen wird die Figur stets von einem Punkt auf einen benachbarten Punkt in beliebiger Richtung gesetzt, also auch rückwärts oder schräg.

Das Springen
Ist ein benachbarter Punkt von einer eigenen oder fremden Figur besetzt, so kann diese übersprungen werden, wenn



der in derselben Richtung dahinterliegende Punkt frei ist. Sprünge sind ebenfalls in alle Richtungen erlaubt. Auf diese Weise können auch mehrere Figuren mit fortgesetzten Sprüngen **in einem Zug** übersprungen werden.

Zwischen den einzelnen Sprüngen darf die Richtung gewechselt werden, z. B. im Zickzack. Es besteht keine Verpflichtung zu springen; eine Reihe von Sprüngen kann nach Belieben beendet werden, auch wenn weitere Sprünge möglich sind.

Ende des Spiels
Wer seine Figuren als erster vollständig in die gegenüberliegende Sternspitze bringen konnte, beendet das Spiel als Gewinner.

Halma Solo

Spielmaterial:
Sternplan und 15 Halmakegel einer Farbe

Man kann Halma auch allein spielen: Eine Sternspitze wird mit 15 Figuren besetzt. Dann versucht man, mit möglichst wenig Zügen oder Sprüngen in das gegenüberliegende Ziel zu gelangen. Bei jeder Partie wird die dazu notwendige Anzahl der Sprünge und Züge gezählt. Der Spieler sollte versuchen, immer neue, günstigere Möglichkeiten herauszufinden und dadurch mit immer weniger Zügen das Ziel zu erreichen.

Memory®

Bilder-Legespiel für beliebig viele
Spieler
ab 4 Jahren

Spielmaterial:
48 Bildkarten

Ziel des Spiels
Die Spieler müssen versuchen, aus den verdeckt auf dem Tisch liegenden Kärtchen möglichst viele Bildpaare (zwei Kärtchen mit gleichen Bildern) aufzuspüren. Gewinner ist, wer die meisten Kartenpaare gesammelt hat.

Spielregel
Die Karten werden gemischt und verdeckt (Bildseite nach unten) auf dem Tisch ausgelegt. Die Rückseite jeder Karte muß voll sichtbar sein.

Der Reihe nach nimmt jeder Spieler zwei Karten auf und zeigt sie allen Mitspielern. Dann legt er sie wieder verdeckt auf ihren Platz zurück.

Wer als **erste** Karte ein Bild aufdeckt, das er schon einmal gesehen hat, darf versuchen, das zweite, gleiche Bild zu finden. Gelingt ihm dies beim Aufdecken der **zweiten** Karte, darf er das Bildpaar an sich nehmen und nochmals zwei Karten aufdecken. Solange ein Spieler immer wieder zwei zusammengehören-



de Karten aufdecken kann, darf er weiterspielen. Gelingt ihm das nicht mehr, kommt der nächste Spieler an die Reihe.

Wichtig: Wenn sich ein Spieler beim Aufdecken der zweiten Karte an das dazugehörige Bild erinnern kann, so darf er dieses nicht auch noch aufdecken, weil das bereits die dritte Karte wäre, die er aufdeckt. In diesem Fall

Knobelspiele

Man kann Würfelspiele als die echten Glücksspiele im ursprünglichen Sinne bezeichnen. Denn hier sind tatsächlich alle Spieler gleichberechtigt, weil sie gleich machtlos sind. Keiner hat Vorteile einem anderen gegenüber. Niemand kann aufgrund größerer Erfahrung und durch die Beherrschung bestimmter Tricks das Spiel manipulieren. Die Würfel verschaffen keinem von vornherein Vorteile.

Das Würfeln oder Knobeln ist darum besonders für das Miteinanderspielen von Erwachsenen und kleineren Kindern geeignet. Denn hier ist das Kind nicht auf die Großzügigkeit des Erwachsenen angewiesen, wenn es auch einmal gewinnen will. Das Kind hat vielmehr die gleiche, echte Chance wie der Erwachsene.

Übrigens: Woher eigentlich die Würfel kommen, wann und wo sie erfunden wurden – das ist unbekannt. Wohl werden in griechischen und römischen Texten häufiger Würfel erwähnt, doch ist man nicht sicher, ob der Mittelmeerraum tatsächlich der Ursprung der Sechsfächen-Würfel ist. Allerdings spricht manches dafür.

merkt sich der Spieler die Lage der beiden Kärtchen gut, um sie dann wegzunehmen, wenn er wieder an der Reihe ist. Oft aber kommen ihm dabei Mitspieler, die gut aufgepaßt haben, zuvor.

Ende des Spiels

Das Spiel ist beendet, wenn alle Kartenpaare aufgedeckt wurden. Gewinner ist, wer die meisten Kartenpaare gesammelt hat.

Schaukel

Für beliebig viele Spieler

Spielmaterial:
1 Würfel.

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 übrigbehält, ist der Sieger.

Nackter Spatz

Für beliebig viele Spieler

Spielmaterial:
1 Würfel.

Zuerst die Rundenzahl vereinbaren. Jeder hat nur einen Wurf, und der gilt



dem linken Nachbarn. Ihm werden die Augenzahlen gutgeschrieben. Serviert man den Nachbarn eine Eins – den „nackten Spatz“ – dann erhält der Werfer einen Minuspunkt. Am Schluß gewinnt die höchste Summe.

Die böse Drei

Für beliebig viele Spieler

Spielmaterial:
1 Würfel.

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

Sechzehn-Tot

Für beliebig viele Spieler

Spielmaterial:
1 Würfel, Streichhölzer oder Chips.

Für jeden Mitspieler braucht man zwei Streichhölzer und noch eines dazu – für vier Spieler also neun Streichhölzer, die in die Mitte gelegt werden.

Ziel ist es, mit mehreren Würfeln nacheinander möglichst nahe an die Summe Sechzehn heranzukommen. Das beste Ergebnis ist fünfzehn.

Wer die höchste Augenzahl wirft, beginnt die erste Runde. Die beiden ersten Würfe sind ohne Risiko, da sie ja zusammen höchstens 12 ergeben können. Entschließt sich der Spieler aber nach dem zweiten Wurf noch weiterzuwürfeln, muß er nicht nur einen dritten, sondern auch noch einen vierten Wurf

machen! Kommt der Spieler über fünfzehn, ist er „tot“ und hat automatisch die Runde verloren. Er muß ein Streichholz nehmen. Bleibt der Spieler unter sechzehn, 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 Streichholz 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 Streichhölzer verteilt, spielen nur noch die Spieler weiter, die Streichhölzer erhalten haben. Der Verlierer einer Runde erhält nun ein Streichholz von dem Spieler, der die höchste Summe der Runde erreicht hat. Wer zum Schluß alle Streichhölzer hat, hat verloren.

Stumme Jule

Für beliebig viele Spieler

Spielmaterial:
1 Würfel, Papier und Bleistifte.

Jeder Spieler erhält Papier und einen Bleistift. Jeder notiert seine Ergebnisse selbst, denn bei diesem Spiel darf nicht gesprochen werden. Wer spricht, muß von vorn anfangen.

Der Würfel geht reihum. Wer eine Eins wirft, schreibt sie auf seinem Zettel obenan. Sobald derselbe Spieler seine erste Zwei wirft, darf er sie darunter schreiben. Das geht für jeden so weiter bis zur Sechs. Hat man die Sechs erreicht, darf man bei der nächsten Eins dann seine Eins austreichen, bei der



nächsten Zwei die Zwei – usw. Gewonnen hat der, der als erster alle sechs Zahlen wieder ausgestrichen hat. Wer spricht, muß alle bereits erreichten Stationen wiederholen.

Kuhschwanz

Für beliebig viele Spieler

Spielmaterial:

1 Würfel, Streichhölzer oder Papier und Bleistift.

Jeder Spieler legt oder zeichnet vor sich einen „Kuhschwanz“: In die erste Reihe kommen 6 Hölzchen bzw. 6 Striche, in die zweite darunter 5, in die dritte 4, usw. Nun wird gewürfelt. Jeder kann die der Augenzahl des Würfes entsprechende Reihe wegnehmen bzw. ausstreichen. 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 teilweise abgeräumt werden darf.

Sechser-Spiel

Für 2 bis 6 Spieler

Spielmaterial:

1 Würfel, 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 ihren 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 Sechs 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 sechs Durchgängen wird in jeder Namensspalte die Summe gebildet. Der Spieler mit der höchsten Summe gewinnt.

Zeppelin

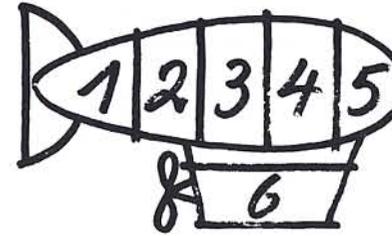
Für beliebig viele Spieler

Spielmaterial:

1 Würfel, Streichhölzer oder 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.

Hohe Hausnummer

Für beliebig viele Spieler

Spielmaterial:

1 Würfel, Papier und Bleistift.

Es geht darum, die höchste dreistellige 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.

101 aber keine Eins

Für beliebig viele Spieler

Spielmaterial:

1 Würfel.

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.

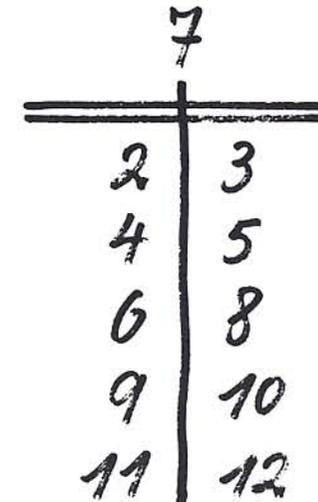
Die gefährliche Klippe bei diesem Spiel ist die Eins: Wer eine Eins würfelt, muß sofort aufhören. Er verliert alles, was er bisher erwürfelt hat und fängt bei Null an, wenn er das nächste Mal an der Reihe ist.

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 viel Chips. Ein Spieler übernimmt die Würfel und die Bank. Er würfelt und spielt gegen alle anderen.

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 Sieben).

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 Sieben, zieht er die Einsätze von beiden Reihen ein, muß aber die Einsätze auf der Sieben verdreifachen und auszahlen.

Nach jeder Auszahlung wird neu eingesetzt. Wer keine Chips mehr hat, scheidet aus.

Himmel und Hölle

Für beliebig viele Spieler

Spielmaterial:
2 Würfel.

Zuvor die Rundenzahl festlegen. Jeder hat einen Wurf. Bei jedem Wurf werden die obenliegenden Augen (Himmel) als

Zehner, die unten liegenden (Hölle) als Einer gerechnet. Hat jemand 5 und 2 gewürfelt, so wird gezählt: 5 oben = 50, 2 unten = 2, zusammen 52; 3 oben = 30, 4 unten = 4, zusammen 34. Ergebnis des 1. Wurfes = 86. Wer nach der festgesetzten Rundenzahl das höchste Ergebnis hat, der gewinnt.

Elf hoch

Für beliebig viele Spieler

Spielmaterial:
2 Würfel, Chips.

Jeder Spieler erhält gleich viel Chips. Davon gibt er als Einsatz 2 Chips 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 Chips.

Todessprung

Für beliebig viele Spieler

Spielmaterial:
2 Würfel.

Der erste 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, heil zu überspringen.

Der zweite Spieler beginnt mit dem Würfeln. Zu seinem Wurf wird der Wurf des dritten 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 alle übrigen, denen gleiches Unglück widerfährt. Hat aber ein Spieler die Schlucht sicher übersprungen, so sagt er eine neue Zahl an. Sieger ist der Überlebende.

Deck zu!

Für beliebig viele Spieler

Spielmaterial:
2 Würfel, Papier und Bleistift, Chips.

Auf einem Blatt Papier werden die Zahlen 1–9 nebeneinander geschrieben. Ziel ist es, möglichst alle Zahlen mit Spielchips zu bedecken. Jeder Spieler würfelt so lange hintereinander, bis er ausscheidet.

Es wird zunächst mit zwei Würfeln gewürfelt.

Die erwürfelte Zahl wird mit einem Spielchip zugedeckt. Die Würfel können einzeln oder auch zusammen gewertet werden. Beispielsweise kann man bei einem Wurf 2 und 5 entweder die Zahlen 2 und 5 zudecken oder die Zahl 7. Sobald die Zahlen 7 bis 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 werden 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.

Mäxchen

Für beliebig viele Spieler

Spielmaterial:
2 Würfel, Würfelbecher, 1 Bierdeckel oder Glasuntersetter sowie Chips oder Streichhölzer.

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 was 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 erste Spieler stülpt den Becher mit den Würfeln auf den Untersetter, 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.

Glaut der Nachbar, was angesagt wurde, dann 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, dann deckt er auf. Stimmt die Ansage oder liegt sogar eine bessere Kombination unter dem Becher, dann muß der Spieler, der aufgedeckt hat, einen Chip nehmen. Stimmt die Ansage nicht, muß der Spieler, der geblufft hat, einen Chip 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 Chips, die man bereits erhalten hat, zurückgeben.

Piefke

Für beliebig viele Mitspieler

Spielmaterial:
3 Würfel, Chips oder Streichhölzer

Zu Beginn wird die Rundenzahl vereinbart – am besten so viele Runden wie Mitspieler.

Der erste Spieler legt einen Wurf vor, die anderen müssen versuchen, diesen Wurf völlig gleich zu wiederholen. Wem das nicht gelingt, wird „Piefke“ und muß für alle fehlenden Augen je ein Hölzchen bzw. Chip in die Kasse tun. Für alle überzähligen Augen muß er sogar zwei Hölzchen in die Kasse zahlen.

Wer den Wurf auf Anhieb schafft, ist aus dem Spiel und spielt nicht mehr mit. Jeder Spieler hat nur einen Wurf. Die nächste Runde beginnt der zweite Spieler. Wer zum Schluß am meisten bezahlen mußte, hat verloren.

Familie Müller

Für beliebig viele Spieler

Spielmaterial:
3 Würfel.

Es geht darum, die „Familie Müller“ mit möglichst vielen Angehörigen zu erwürfeln.

„Eins“ ist Herr Müller, „Zwei“ ist Frau Müller und die übrigen Augen geben die Zahl der Kinder an.

Jeder Spieler hat pro Runde nur einen Wurf. Zunächst gilt es, eine Eins (Herr Müller) zu erwürfeln, denn ohne ihn zählen weder Frau Müller noch irgendwelche Kinder. Kommt die Zwei ohne die Eins, nützt sie gar nichts.

Sobald ein Spieler die Eins erreicht hat, würfelt er ab der nächsten Runde nur noch mit zwei Würfeln. Es geht jetzt um die Zwei (Frau Müller). Hat sich auch Frau Müller eingestellt, benützt der Spieler ab der nächsten Runde nur noch einen Würfel. Es geht dann um die Zahl der Kinder. Im Idealfall hat man bereits im ersten Wurf eine Eins, eine Zwei und eine Sechs – Familie Müller mit 6 Kindern.

Das Würfeln wird fortgesetzt, bis auch der letzte Spieler Kinder in seiner Familie hat. Wer schon Kinder hat, darf, wenn er will, weiter mit einem Würfel mitwürfeln, um zu versuchen, seine Kinderzahl zu verbessern. Jeweils der letzte Wurf gilt! Man kann sein Ergebnis auch verschlechtern! Wenn bei Spielende zwei Spieler die gleiche Kinderzahl haben, müssen beide mit einem Würfel die Zahl der Verwandten auswürfeln, die dann über den Sieg entscheidet.



Das doppelte Lottchen Chicago

Für beliebig viele Spieler

Spielmaterial:
3 Würfel, Papier und Bleistift.

Jeder Spieler wirft einmal. Die Ergebnisse der einzelnen Würfe werden laufend zusammengezählt (es kommt also die Zahl des ersten zu der des zweiten Spielers usw.) Der Spieler, der zuerst die Zahl 66 erreicht oder überschreitet, verliert.

Kirchenfenster, Bauernfenster, Gefängnisfenster

Für beliebig viele Spieler

Spielmaterial:
3 Würfel, Papier und Bleistift.

Der Spielleiter zeichnet eine Tabelle mit je einer Zeile für „Kirchenfenster“, „Bauernfenster“ und „Gefängnisfenster“ und einer Spalte für jeden Spieler. Jeder Spieler hat, wenn er an die Reihe kommt, drei Würfe mit allen drei Würfeln. So werden drei Runden gewürfelt. Nach dem ersten Wurf muß der Spieler sich entscheiden, um welches der Fenster er in dieser Runde würfeln will. Beim „Kirchenfenster“ werden nur die Sechsen aus allen drei Würfeln gewertet (4 Sechsen ergeben den Eintrag 4), beim „Bauernfenster“ nur die Vieren und beim „Gefängnisfenster“ nur die Zweien. Gewonnen hat, wer nach drei Runden die meisten passenden Würfe erreicht hat.

Für 2 bis 5 Spieler

Spielmaterial:
3 Würfel, Chips oder Streichhölzer.

Bei diesem Spiel gilt die Eins = 100, die Sechsen = 60 und die übrigen Augen gelten ihren normalen Wert. Die gewürfelte Kombination wird addiert.

Beispiele: $5 + 3 + 2 = 10$; $6/5/3 = 60 + 5 + 3 = 68$; $1/6/4 = 100 + 60 + 4 = 164$; $1/1/2 = 202$.

Der höchste Wurf ist „Chicago“, das ist 1/1/1.

Jeder Spieler darf bis zu drei Würfe machen und darf dabei günstige Würfe stehen lassen. Wirft man zwei oder drei Sechsen, darf man **eine** davon zu einer Eins umdrehen und mit den restlichen Würfeln weiterwürfeln. Geschieht das Umdrehen zur Eins nach dem dritten Wurf, darf ausnahmsweise mit dem Rest ein vierter Wurf gemacht werden.

Ein Spieler eröffnet die Runde und legt einen Wurf vor. Hat er bereits mit dem ersten oder zweiten Wurf eine gute Kombination, so kann er es dabei belassen. Die übrigen Mitspieler dürfen dann ebenfalls nur einmal bzw. zweimal würfeln. Der Spieler mit dem niedersten Wurf der Runde nimmt einen Chip; er eröffnet die nächste Runde.

Chicago kann auch um Punkte gespielt werden. Man notiert die Ergebnisse. Wer als erster 1000 Punkte erreicht, gewinnt.



Toto

Für beliebig viele Spieler

Spielmaterial:

4 Würfel, Papier und Bleistift.

Jeder Mitspieler schreibt die folgenden Zahlenreihen auf ein Blatt Papier:

rot	schwarz
12	12
23	23
34	34
45	45
56	56

Nun muß jeder mit einem Wurf versuchen, mit dem roten und dem schwarzen Würfelpaar eine der Doppelzahlen zu werfen, die dann gestrichen werden darf. Gewinner ist, wer alle Zahlen in beliebiger Reihenfolge zuerst gestrichen hat. Jede richtige Würfel-Doppelzahl ist gültig, gleich, ob es mit einem oder beiden Würfelpaaren gleichzeitig gelingt.

Pärchen

Für beliebig viele Spieler

Spielmaterial:

4 Würfel, Papier und Bleistift.

Dieses Spiel wird mit einem roten und einem schwarzen Würfelpaar gespielt. Die roten sind die positiven, die schwarzen die negativen, das bedeutet: Augen

der roten Würfel zusammenzählen, davon die Augensumme der schwarzen Würfel abziehen. Jeder hat 5 Würfe; jedes Ergebnis wird aufgeschrieben und zusammengezählt. Gewonnen hat der Spieler, der die höchste Summe erreicht hat.

Zum Abschluß 2 Würfeltricks:

Würfelzauber

Ein Spieler würfelt mit zwei Würfeln. Wir zählen die obenliegenden Zahlen zusammen. Dazu zählen wir die gegenüberliegenden (nicht sichtbaren) Zahlen. Ergebnis: in jedem Fall 14. Warum? Bei allen Würfeln ergibt die Summe der einander gegenüberliegenden Augen immer die Zahl 7.

Würfelturm

Beide Würfel werden aufeinander gesetzt. Die Summe der drei zugedeckten Zahlen läßt sich leicht dadurch errechnen, daß die obenliegende Zahl von 14 abgezogen wird. Mit diesen beiden letzten Tricks kann man die Zuschauer oft sehr verblüffen. Man darf sie nur nicht allzuoft vorführen.



Mikado

Geschicklichkeitsspiel für beliebig viele Teilnehmer ab 6 Jahren

Spielmaterial:

31 Mikado-Stäbchen

Die einzelnen Stäbchen haben verschiedene Punktwerte:

Mikado (blau)	20 Punkte
Mandarin (schwarz-gelb)	10 Punkte
Bonze (orange)	5 Punkte
Samurai (grün)	3 Punkte
Kuli (rot)	2 Punkte

Spielregel

Die Stäbchen werden mit der Faust umfaßt, die fest auf dem Tisch aufliegt. Durch plötzliches Öffnen der Faust fallen die Stäbchen kreisförmig auf den Tisch.

Bei einem schlechten Wurf ist mit Einverständnis der Mitspieler eine einmalige Wiederholung gestattet.

Bei unvorsichtigem Gebrauch können die funktionsbedingten Spitzen der Stäbchen zu Verletzungen führen.

Die Stäbchen müssen nun einzeln so aufgenommen werden, daß sich dabei kein anderes Stäbchen bewegt. Sobald sich ein anderes Stäbchen nur geringfügig bewegt, muß der Spieler aufhören. Nun kommt der nächste Spieler mit Aufnehmen an die Reihe.

Das Aufnehmen kann auf verschiedene Weise erfolgen, z.B. durch Abheben, Wegschieben oder durch Druck auf die Stäbchenspitze, wobei das Stäbchen sich anhebt. Gewinnt man den blauen Mikado oder einen schwarz-gelben Mandarin, darf man diese auch zum Hochwerfen des Stäbchens benutzen.

Aufstehen ist erlaubt, jedoch nicht das Verlassen des Platzes.

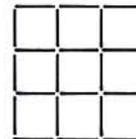
Nachdem alle Stäbchen aufgenommen worden sind, ist die Runde beendet. Die Spieler zählen ihre Gewinnpunkte zusammen, die vom Spielleiter notiert werden.

Ein Spiel besteht in der Regel aus 5 Runden. Gewinner ist, wer dann die meisten Punkte erreicht hat.

Streichholzspiele

Aufgaben:

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



2. Aus diesen sechs Streichhölzern vier Dreiecke bilden.

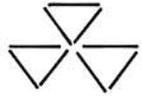




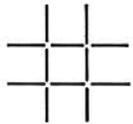
3. Sieben Streichhölzer so entfernen, daß neun übrigbleiben.



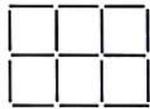
4. Von diesen neun Streichhölzern drei so umlegen, daß sie drei gleichgroße Vierecke bilden.



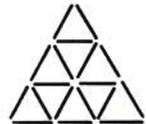
5. Drei Streichhölzer so umlegen, daß drei Quadrate entstehen.



6. Fünf Streichhölzer entfernen, so daß nur drei gleiche Quadrate übrigbleiben.



7. Fünf Streichhölzer entfernen, so daß nur fünf Dreiecke übrigbleiben.



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



9. Durch Umlegen von vier Hölzchen ein Tier bilden.



10. Drei Streichhölzer so umlegen, daß aus den sechs Dreiecken vier gleichgroße Vierecke entstehen.



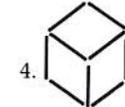
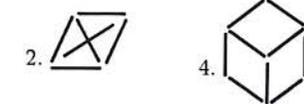
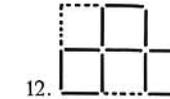
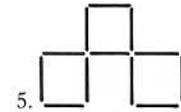
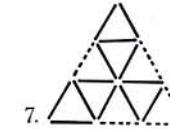
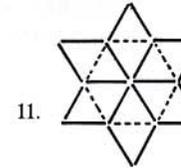
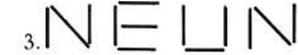
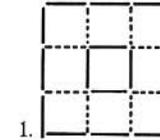
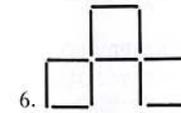
11. Sechs Streichhölzer so umlegen, daß sechs gleichgroße Vierecke gebildet werden.



12. Durch Entfernen von drei Hölzchen drei gleichgroße Quadrate bilden.



Lösungen Streichholzspiele



Spielpläne:

Malefiz®
Pachisi®
Fang den Hut®
Halma
Dame
Mühle
Gänsepiel
Leiterspiel

Spielmaterial:

50 Halmakegel (Holz)
40 Damesteine (Holz)
11 Malefiz-Sperren (Holz)
16 Fang-den-Hut-Hütchen
1 goldener Hut
31 Mikadostäbchen (Holz)
4 Würfel (Holz)
65 Reversi-Chips
66 Memory-Karten
4 Gänsefiguren (Holz)

© 1986 Ravensburger Spieleverlag

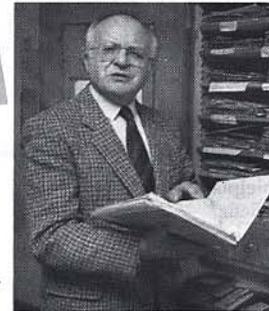
Ravensburger Spieleverlag
Postfach 18 60 · D-88188 Ravensburg



Die Herkunft und Geschichte der beliebtesten Brett- und Legespiele



Fesselnde Texte machen Regeln und Entwicklung der wichtigsten Gesellschaftsspiele deutlich. Eine ungewöhnliche Fülle farbiger Bilder zeigt Beispiele aus verschiedenen Regionen und Zeiten; Bilder von so ansteckender Spielbegeisterung, daß der Funke sofort überspringt. Und genau das will das Buch: vergnüglich unterhaltend zum Spiel anregen.



Erwin Glonnegger
Das Spiele-Buch

Brett- und Legespiele aus aller Welt
Herkunft, Regeln und Geschichte.
Eine farbenprächige Darstellung der
Herkunft und Entwicklung der
bekanntesten Brett- und Legespiele
aus aller Welt.

256 Seiten mit ca. 300 farbigen
Abbildungen von Johann Rüttinger.
Pappband mit Schutzumschlag.

Format	19,5 × 26,5 cm.
ISBN	3-473-42601-6
Originalausgabe	

Erwin Glonnegger

gilt als der
„Nestor des Gesellschaftsspiels“ in Deutschland.
Er leitete viele Jahre einen großen Spielverlag,
veröffentlichte ein halbes Dutzend Spielbücher und
zahllose Beiträge über Gesellschaftsspiele. Er trug
Spielmaterial aus aller Welt zusammen und baute ein
umfangreiches Spielearchiv auf. Dieses Buch ist das
Ergebnis eines Lebens für das Spiel.

**Hugendubel
Ravensburger®**

Sie erhalten das Buch bei Ihrem Buch- oder Spielwarenhändler.