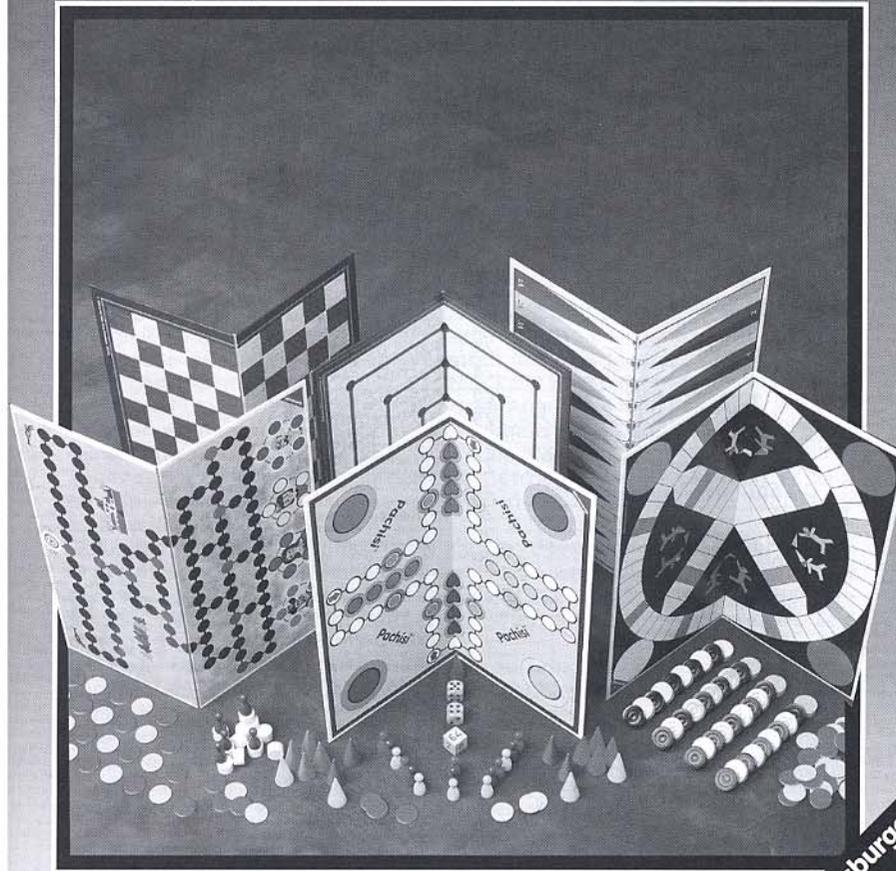


SPIELEMAGAZIN



Ravensburger

Inhaltsverzeichnis

Würfel-Brettspiele

Fang den Hut®	3
Das Parteienspiel	4
Das totale Parteienspiel	4
Das Turmrennen	4
Das Spiel um den goldenen Hut	5
Pachisi®	5
Das Partnerspiel	6
Hütchen-Pachisi®	7
Das Parteienspiel	8
Malefiz®	8
Backgammon	10
Tric-Trac	17
Puff	19

Brettspiele

Dame	20
Polnische Dame	22
Altdeutsches Damespiel	22
Türkische Dame	23
Eck-Dame	23
Schlag-Dame	24
Blockade	24
Contract-Checkers	24
Wolf und Schafe	25
Mühle	25
Die Lasker'sche Mühle	27
Die Springer-Mühle	27
Reversi®	28
Gomoku	29
Gobang	29

Knobelspiele

Schaukel	30
Nackter Spatz	31
Die böse Drei	31
Sechzehn-Tot	31
Stumme Jule	32
Kuhschwanz	32
Hohe Hausnummer	32
Zeppelin	33
Sechser-Spiel	33
101 aber keine Eins	34
Die lustige Sieben	34
Himmel und Hölle	35
Elf hoch	35
Todessprung	35
Deck zu!	35
Mäxchen	36

Streichholzspiele

Spielpläne

Fang den Hut®-Plan	
Pachisi®-Plan	
Malefiz®-Plan	
Backgammon-Plan	
Dame-Plan	
Mühle-Plan	

Spielmaterial

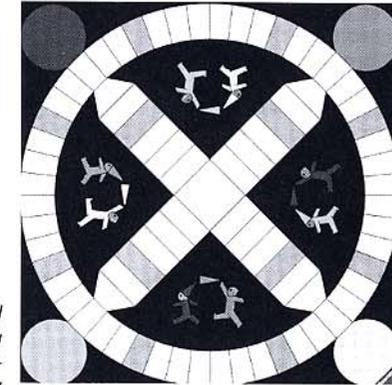
16 Hütchen in 4 Farben	
1 goldenes Hütchen	
20 Spielfiguren in 4 Farben	
11 Sperrfiguren	
2x20 Damesteine	
64 zweifarbige Spielsteine	
2 goldene Würfel	
1 Dopplerwürfel	

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 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.

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, 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 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 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 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 Parteienspiel

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 Parteienspiel

Gespielt wird wie beim Parteienspiel, 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 eine 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:

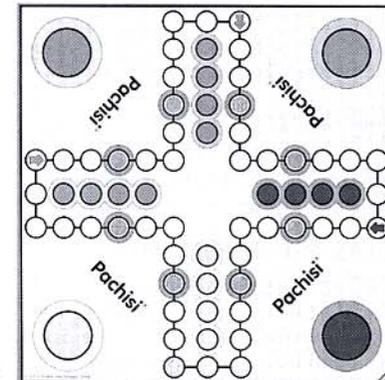
- ❖ Sein Besitzer kann mit ihm nicht nur die fremden Hütchen nach der Grundregel jagen, es ist ihm sogar erlaubt, auch auf den Ruhebänkchen zu räubern.
- ❖ Der goldene Hut kann bei einem Wurf gleichzeitig vor- und zurückgehen und dabei möglicherweise innerhalb eines Zuges mehrere Hütchen fangen. Wenn 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 Gewinnens. Entweder ist der Spieler der Gewinner, der zum Schluß den goldenen Hut besitzt, oder der, der die meisten Gefangenen hat.

Pachisi®

Würfelspiel für 2 - 4 Spieler
ab 6 Jahren

Spielmaterial:

Pachisi®-Spielplan,
je 4 Spielfiguren der gleichen Farbe,
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 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 drei Mitspielern auf einer Erhöhung inmitten eines riesigen Spielfeldes aus Marmorplatten. Als „Spielfiguren“ bewegten sich 16 Sklavinnen, die in vier verschiedenen Farben gekleidet waren, entsprechend der gewürfelten Zahlen über die Felder des Spielplans.

Ziel des Spiels

Das Ziel des Spiels ist es, als erster alle seine Spielfiguren durch Würfeln über die Spielfelder rings um den Spielplan auf die Zielfelder der eigenen Farbe zu ziehen.

Spielregel

Jeder Spieler erhält vier Spielfiguren einer Farbe seiner Wahl. Drei Figuren setzt er auf das gleichfarbige Versteck und eine auf das davorliegende Startfeld. Es wird mit einem Würfel reihum gewürfelt. Der Spieler, der die höchste Augenzahl gewürfelt hat, beginnt. Man rückt um so viele Felder vor, wie man Augen geworfen hat. Wer eine Sechs würfelt, darf in jedem Fall nochmals würfeln. Bei einer Sechs darf der Spieler – er muß aber nicht – eine seiner Figuren, die noch in seinem 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. Auf den Ruhebänken dürfen beliebig viele Figuren stehen. Stehen zwei gleichfarbige Spielfiguren auf einem Feld, heißt das „Blockade“. Kein anderer Spieler, auch der nicht, der die Blockade errichtet hat, kann diese überspringen. Der Besitzer einer Blockade kann diese so lange geschlossen lassen, bis er mit keiner anderen seiner Spielfiguren mehr einen Zug machen kann.

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.

Das Partnerspiel

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 Ruhebänke steht, sein Partner aber noch weit zurückliegt.

Beide Partner verlieren oder gewinnen zusammen. Wenn einer der beiden Partner alle Figuren im Zielfeld hat und damit 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®-Spielplan, je 4 Hütchen der gleichen Farbe, 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 3mal 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. Gefangene Hütchen werden so lange mitgeführt, bis man auf die letzte Ruhebänke 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 gefangen, 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 Partienspiel

Bei 4 Spielern bilden die sich gegenüberstehenden 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

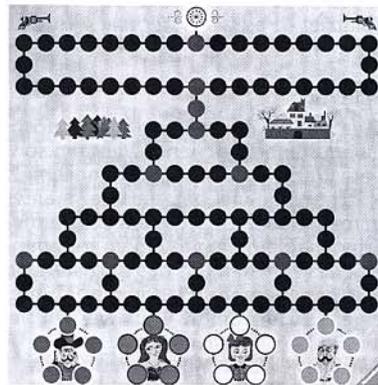
Spielmaterial:

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 Phantasie 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 Sperrern. 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 Sperrern 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 Spielfelderreihe, direkt vor den Ausgangsfeldern; hier darf keine Sperre stehen. Durch geschicktes Setzen der Sperrern 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.

Backgammon

Würfelspiel für 2 Spieler ab 10 Jahren

Spielmaterial:

Backgammon-Plan, je 15 Steine in 2 Farben, 2 Würfel und 1 Dopplerwürfel

Spiele vom Typ „Backgammon“ gehören zu den ältesten und meistgespielten zugleich. Reste ähnlicher Spiele aus Lapislazuli fand man in den königlichen Gräbern von Ur und in ägyptischen Gräbern. Bei den Römern war es als „Zwölf-Linien-Spiel“ oder „Tabula“ bekannt. Unter dem Namen „Nard“ fand es dann in der gesamten arabischen Welt Verbreitung. Im Mittelalter eroberte sich das Spiel die feinste Gesellschaft in ganz Europa; so war es zum Beispiel ebenso das Lieblingsspiel Martin Luthers wie Ludwig des XVI. Sein erster deutscher Name lautete „Wurfzabel“. Später nannte man es „Verkehren“ und schließlich „Puff“, d. h. „Pasch“ (wenn beide Würfel dieselbe Augenzahl haben). In den Englisch sprechenden Ländern ist das Spiel in der Form des „Backgammon“ ganz besonders beliebt. Auch die Astronauten der ersten Raumstation SKYLAB hatten ein Backgammon an Bord.

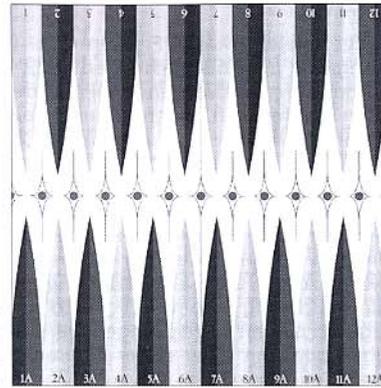
Die neue Backgammon-Begeisterung in den 70er Jahren ging von den USA aus. In Spielerkreisen werden deshalb heute häufig englische oder direkt vom Englischen abgeleitete Ausdrücke verwendet. Wir geben die wichtigsten in eckigen Klammern an.

Steine, Würfel und Backgammonplan

Jeder Spieler erhält 15 Steine einer Farbe.

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 numeriert. Die Färbung der Zungen hat mit dem Spielverlauf nichts zu tun; sie soll das Auszählen der Spielzüge erleichtern. Das Brett ist durch die sogenannte Schranke [der Bar] in zwei 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 Abbildung].

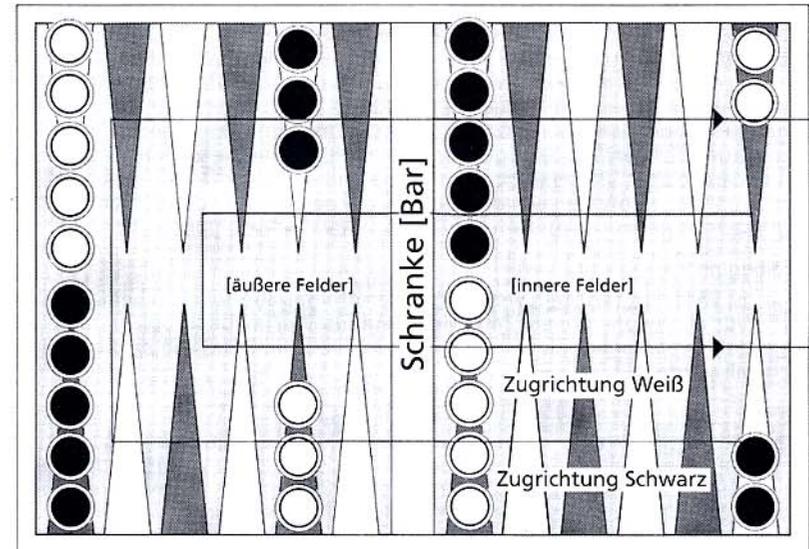


2. Viertel Weiß
[äußeres Feld Schwarz]

Spieler B

1. Viertel Weiß
[inneres Feld Schwarz]

12A 11A 10A 9A 8A 7A 6A 5A 4A 3A 2A 1A



12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1
[äußeres Feld Weiß] [inneres Feld Schwarz]

3. Viertel Weiß

Spieler A

letztes Viertel Weiß

Ziel des Spieles

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 herauszuwerfen. Gewinner ist, wem dies als erstes gelingt. Die Spieler ziehen ihre Steine gegenläufig und versuchen, sich gegenseitig durch Blockieren von Zungen und durch Schlägen zu behindern.

Aufstellung und Zugrichtung

Die Grundaufstellung ist in der obenstehenden Abbildung 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 - bis ins letzte Viertel und dann aus dem Brett heraus - zurücklegen. 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 gegenläufiger 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 gegenüber liegenden zwei letzten Steine sind immer Steine seiner Farbe. Die Zugrichtung für den Spieler ergibt sich daraus, daß dies die zwei 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) - so müssen beide nochmals würfeln.

Ziehen

Grundsätzlich führen die Spieler abwechselnd jeweils zwei Züge aus, die sich nach den Würfelzahlen richten müssen. Für die zwei Züge des eröffnenden Spielers gelten die von beiden einzeln erwürfelten Zahlen. Für alle weiteren Züge würfelt jeder Spieler mit zwei 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 zwei 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 zwei einzelne Züge. Ist der erste 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, so muß es der höhere Wurf sein. Ist dies nicht möglich, so 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 vorstehende Abbildung):

1 Stein von 1A auf 7A (= 6er-Wurf) und 1 Stein von 1A auf 5A (= 4er-Wurf). Kurznotierung $W\ 6/4 = 1A - 7A$ und $1A - 5A$.

Oder: 1 Stein von 6 auf 2 (= 4er-Wurf) und 1 Stein von 8 auf 2 (= 6er-Wurf). Kurznotierung $W\ 6/4 = 6 - 2$ und $8 - 2$.

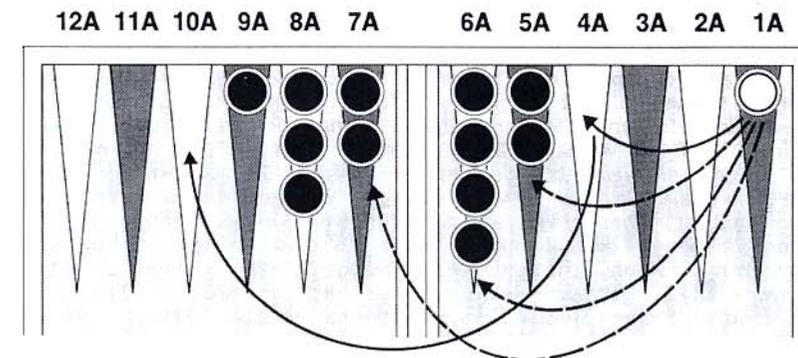
Oder: 1 Stein von 12A auf 9 und derselbe Stein von 9 weiter auf 3. Kurznotierung $W\ 6/4 = 12A - 9 - 3$.

Züge bei Pasch

Bei einem Pasch-Wurf darf der Spieler die Augenzahl viermal ziehen. So können z. B. bei einem 3er-Pasch folgende Züge ausgeführt werden:

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

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



Bänder

Ist eine Zunge mit zwei oder mehr Steinen besetzt, so 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:

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, so müßte er aussetzen und Schwarz käme an die Reihe. Wenn Weiß in der gleichen Situation 6/3 wirft (ebenfalls = 9), so 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 nebeneinander liegenden Zungen zu machen, so 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 **einzel**n auf einer Zunge steht, so ist er für den Gegner schlagbar [to leave a blot, einen Blot machen]. Endet ein Zug auf einer Zunge, die von einem **einzel**nen gegnerischen Stein besetzt ist, so 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 von Abbildung 2 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, so muß er zunächst seine Würfe 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 zwei Steine auf der Schranke; er wirft 6/3. Ein Stein muß nun auf 6A und der zweite auf 3A eingesetzt werden. Ist 3A blockiert, so 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, so kann Weiß **keinen** der beiden Steine einsetzen, da der höhere Wurf gezogen werden muß, wenn nicht beide Würfe gezogen werden können. Gelingt es Schwarz, alle Zungen seines letzten Viertels durch eine Brücke zu blockieren, während Weiß einen Stein auf der Schranke hat, so 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 ersten seiner zwei Züge alle Steine ins letzte Viertel gebracht, so darf er mit dem zweiten 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. Ausgespiel-

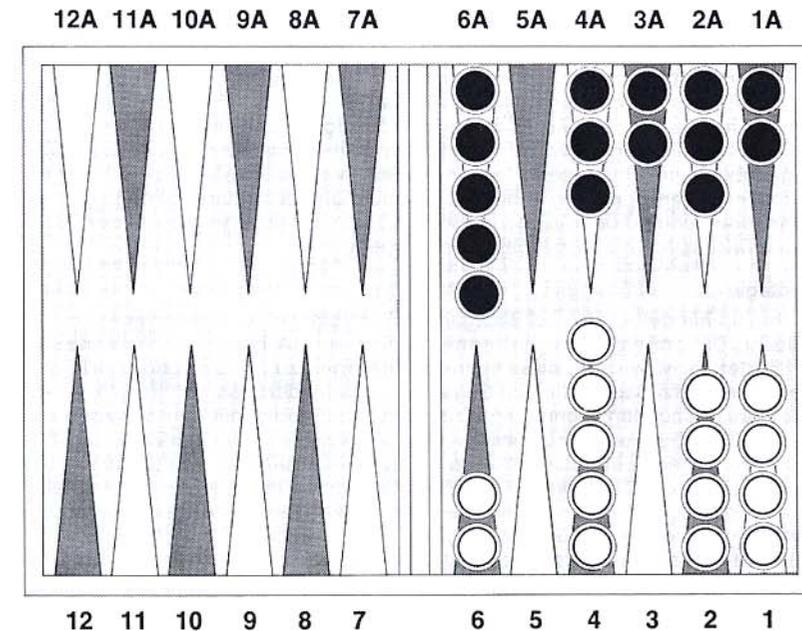
te Steine werden neben dem Brett abgelegt. Das Ausspielen ist kein Zwang; man zieht es manchmal vor, Steine nachzurücken, z. B. mit einer 5 von 6 auf 1.

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, so werden Steine von der nächstniederen Zunge ausgespielt. Stehen aber auf einer noch höheren Zunge Steine, so **muß** der Wurf dafür benützt werden, diese Steine „nachzurücken“. Hierzu folgendes Beispiel (Abbildung unten):

Weiß beginnt mit dem Ausspielen. Würfelt Weiß 6/4, so spielt er einen Stein von Zunge 6 und einen von Zunge 4 aus. Würfelt er 6/5, so spielt er einen Stein von Zunge 6 aus, kann aber von Zunge 5 keinen Stein ausspielen, da diese nicht besetzt ist. Statt dessen muß er den auf 6 verbleibenden Stein um 5 Zungen auf 1 nachrücken. Würfelt Weiß 5/3, so 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, so 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, so 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, so 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 ersten Viertel befinden, oder gar auf der Schranke.

Verdoppeln

Beim Spielen um Einsätze werden Spieler, die den Reiz eines erhöhten aber wohlkalkulierten 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 erste 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 erste Verdoppelung ankündigt, legt er den Dopplerwürfel mit der Zahl 2 obenauf neben die Bretthälfte 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 zweite Verdoppelung ankündigen, so 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 dritten 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, so muß man genau darüber im Bilde sein, ob man annehmen oder aufgeben sollte. Da die Einsätze enorm steigen, ist es selten ratsam, mehr als zweimal zu verdoppeln.

Strategie

Im Prinzip handelt es sich bei Backgammon um ein wohlorganisiertes 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 gleichverteilten Chancen durchgeführt. Es hängt deshalb vom Geschick des Spielers ab, ob er den vorliegenden Wurf rich-

tig nützt. Wir geben im folgenden eine Liste der empfehlenswerten Eröffnungszüge. (Für Pasch-Züge 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

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 benützt jeder Spieler zusätzlich eine Figur (man nimmt am besten Spielfiguren), die er auf seiner Seite des Spielbretts unter die der Punktzahl entsprechende Zunge setzt.

Aufstellung und Zugrichtung

Weiß setzt alle 15 Steine in drei Türmen auf Zunge 1. Seine Zugrichtung ist von 1 über 12, 12A bis 1A. Schwarz setzt alle 15 Steine in drei 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, zwei 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, so verfällt der zweite 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 sogenannten „Hucken“, die besonderen Zugbeschränkungen unterliegen. Die eigene Hucke darf zuerst nur mit einem Band (2 Steinen zugleich) besetzt werden, also z. B. bei einem Wurf 4/2 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, bis auf die beiden letzten Steine; diese müssen zusammen - mit einem Wurf - von der Hucke abgezogen werden.

Die gegnerische Hucke ist, auch wenn sie unbesetzt ist, blockiert; 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, so 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 erbringen jeweils 1 Punkt. Gelingt es, die Hucke zu besetzen und außerdem die fünf davorliegenden Zungen auf der eigenen Seite mit Bändern zu blockieren, so 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 ersten seiner beiden Züge - 12 Punkte erreicht oder überschritten hat, hat er die Partie gewonnen. Ist der Gegenspieler mit seiner Markierungsfigur noch nicht über 6 gekommen, so zählt der Sieg doppelt, ist er nicht über 2, dreifach, und hat er noch gar keinen Punkt, vierfach.

Fortgesetzte Spielrunde

Tric-Trac wird häufig in mehreren fortgesetzten Partien gespielt, in der Regel dann über 12 Partien zu je 12 Punkten. Der Gewinner kann verlangen, daß die nächste Partie wieder völlig neu mit der Grundaufstellung begonnen wird oder daß die nächste Partie aus der erreichten Situation heraus fortgesetzt wird. Wird die Partie fortgesetzt, so darf der Gewinner die zuvor über 12 hinaus erzielten Punkte sofort für die neue Partie in Anrechnung bringen. Wird mit neuer Aufstellung begonnen, so verfallen überschüssige Punkte.

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

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 Zungen, das Schlagen und das Wiedereinsetzen geschieht genau wie bei Backgammon.

Zugrichtung und Setzen

Bei Beginn sind alle Steine **außerhalb** des Brettes und müssen erst ins 1. Viertel des betreffenden Spielers eingesetzt werden. Die Zungen 1 - 6 sind das 1. Viertel für Weiß; er zieht von dort über 12, 12A bis 1A. Die Zungen 1A bis 6A sind das 1. Viertel für Schwarz; er zieht in entgegengesetzter Richtung. Jeder Spieler würfelt mit 2 Würfeln. Wer die höchste Augenzahl wirft, beginnt. Beim Einsetzen werden **keine** fortgesetzten Züge ausgeführt. Wirft Weiß z. B. 4/2, so setzt er einen Stein auf Zunge 4 und einen auf Zunge 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. 3/3, so können zwei Steine auf Zunge 3 und zwei auf Zunge 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 im Brett sind, wird gezogen, wobei nun auch fortgesetzte Züge mit einem Stein erlaubt sind. Die niedere 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 niederen 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 ziehen, so braucht die Unterseite nicht voll ausgenutzt zu werden.

Ausspielen

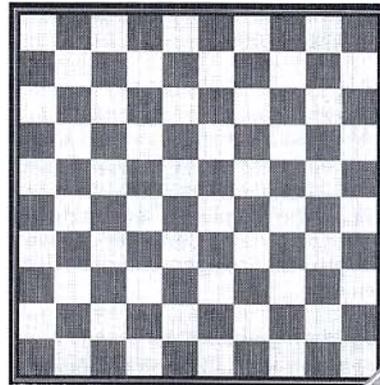
Mit dem Ausspielen darf erst begonnen werden, wenn alle Steine im letzten Viertel des betreffenden Spielers stehen. Wie bei Backgammon müssen die Steine von höheren Zungen gegebenenfalls nachgerückt werden.

Dame

Brettspiel für 2 Spieler
ab 10 Jahren

Spielmaterial:

Dame-Plan,
20 schwarze und 20 weiße Steine



Der Ursprung des Dame-Spiels 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 von „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 wird, 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 10 x 10 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 bekommt, besetzt jeder Spieler mit seinen 12 Steinen die dunklen Felder der vor ihm liegenden drei Reihen. Die zwei Felderreihen in der Mitte des Spielplans bleiben frei.

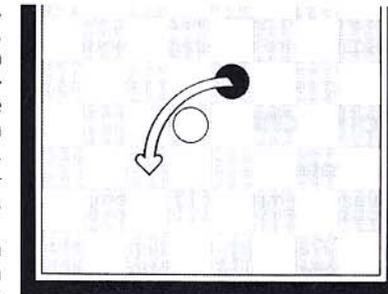
Die Spieler ziehen abwechselnd einen Stein. Der Spieler mit den weißen Steinen beginnt. Die Steine werden in schräger (diagonaler) Richtung jeweils ein Feld vorwärts gezogen. Die Steine können also niemals auf ein helles Feld kommen. Die Steine dürfen nicht rückwärts gezogen werden.

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 plazieren, daß sie vom Gegner geschlagen wird. Dieser Spielgang 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 gewöhnlichen 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 8 x 8 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 8 x 8 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 8 x 8 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 8 x 8 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.

Wolf und Schafe

Brettspiel für 2 Spieler ab 10 Jahren

Spielmaterial:

Dame-Plan mit 8 x 8 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.

Mühle

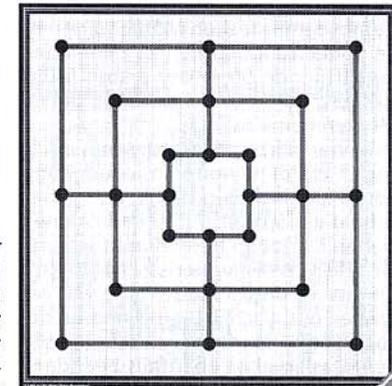
Brettspiel für 2 Spieler ab 10 Jahren

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 eingeritzt 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 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 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 abzuweichen, 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.

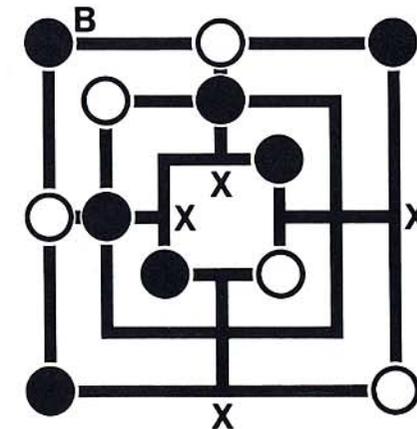
Die Springer-Mühle

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.



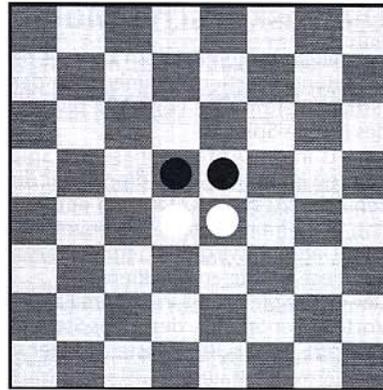
Reversi®

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 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 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 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.

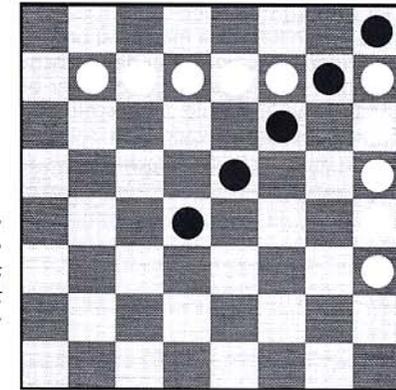
Gomoku

Brettspiel für 2 Spieler ab 10 Jahren

Spielmaterial:

Dame-Plan mit 10 x 10 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 Spielplans gesetzt. 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.

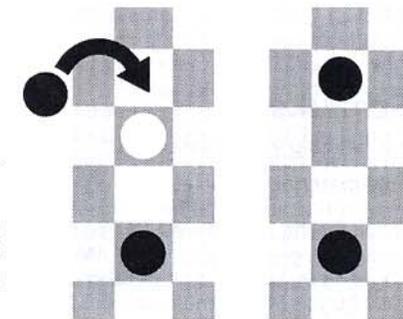
Gobang

Brettspiel für 2 Spieler ab 10 Jahren

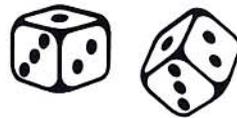
Spielmaterial:

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

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 anderer 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.



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 Erfahrungen 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.

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 dem 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 eins 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 ausstreichen, 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 Wurfs 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.



Hohe Hausnummer

Für beliebig viele Spieler

Spielmaterial: 1 Würfel, Papier und Bleistift

Wer würfelt die höchste dreistellige Hausnummer? 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.

Sechser-Spiel

Für 2 - 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

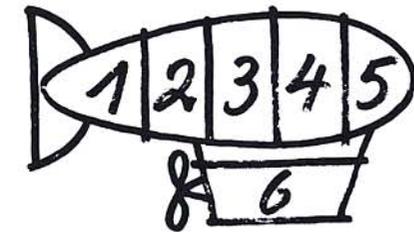
Für beliebig viele Spieler

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.



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.

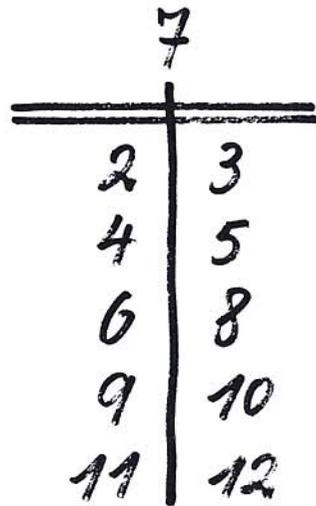
Wirft der Bankhalter eine Zahl der linken Reihe, kassiert er alle dort liegenden Einsätze (nicht die auf der Sieben).

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, 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 - 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 Glasuntersetzer 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 Untersetzer, nimmt das Ganze in beide Hände und schüttelt die Würfel. Dann sieht er unter dem Becher nach, das 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, 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.

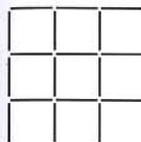
„Kauft“ ein Spieler den angesagten Wurf nicht, z. B., weil er fürchtet, selbst keinen besseren Wurf machen zu können, dann deckt er auf. Stimmt die Ansage oder liegt sogar eine bessere Kombination unter dem Becher, dann muß der Spieler, der aufgedeckt hat, einen Chip nehmen. Stimmt die Ansage nicht, 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.

Streichholzspiele

Aufgaben:

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



2. Aus diesen sechs Streichhölzern vier Dreiecke bilden.



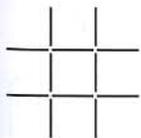
3. Sieben Streichhölzer so entfernen, daß neun übrigbleiben.



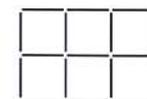
4. Von diesen neun Streichhölzern drei so umlegen, daß sie drei gleich große Vierecke bilden.



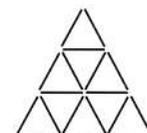
5. Drei Streichhölzer so umlegen, daß drei Quadrate entstehen.



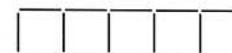
6. Fünf Streichhölzer entfernen, so daß nur drei gleiche Quadrate übrigbleiben.



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



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



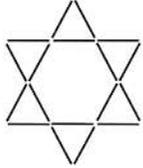
9. Durch Umlegen von vier Hölzchen ein Tier bilden.



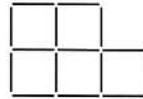
10. Drei Streichhölzer so umlegen, daß aus den sechs Dreiecken vier gleich große Vierecke entstehen.



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

