Spielesammlung
100
Spielmöglichkeiten

Bei Reklamationen ausschneiden und einsenden!

Kontrollzettel

Sehr geehrter Kunde, dieses Spiel wurde in unseren Produktionsstätten gewissenhaft gefertigt. Trotzdem können ab und zu Fehler passieren. In einem solchen Fall bitten wir Sie, diesen Kontrollzettel ausgefüllt an uns zu senden:

noris spiele
Georg Reulein GmbH+Co.KG.
Waldstraße 38
90763 Fürth

Name und Art.-Nummer des Spieles:

Wann und wo gekauft:

Beanstandung:

Abender:

1. Nur keine Aufregung

Eines der beliebtesten Familienspiele.

Spieler: Zwei bis vier
Material: Spielplan „Nur keine Aufregung“, für jeden Spieler 4 gleichfarbige Halmakegel, 1 Augenwürfel

Ziel des Spieles:
Jeder Spieler versucht durch glückliches Würfeln und geschicktes Ziehen seine 4 Spielfiguren als erster auf die 4 Zielfelder zu bringen.

Spielvorbereitung und Spielverlauf:
Jeder Spieler setzt seine 4 Spielfiguren auf die gleichfarbigen Eckfelder. Dann hat reihum jeder Spieler einen Wurf. Der Spieler mit der höchsten Augenzahl darf beginnen. Solange man noch keine Figur im Spiel hat, darf man dreimal würfeln, um eine „6“ zu erreichen.
Sooft ein Spieler eine „6“ würfelt, darf er eine Figur ins Spiel bringen und gleich noch einmal würfeln. Mit dem zweiten Wurf nach der „6“ muß das Startfeld („S“) geräumt werden, d.h. man zieht mit seiner Figur um so viele Felder in Pfeilrichtung, wie man Augen geworfen hat. Gelangt man auf ein Feld, das bereits von einer gegnerischen Figur besetzt ist, darf diese geworfen werden. Sie wird auf ihr Eckfeld zurückgestellt und kann erst wieder ins Spiel gebracht werden, wenn der Geschlagene eine „6“ würfelt. Eigene und fremde Figuren dürfen übersprungen werden, wobei die übersprungenen Felder mitgezählt werden. Die vier mit Sternen gekennzeichneten Felder sind Ruhebänke. Auf diesen Feldern dürfen keine gegnerischen Figuren geschlagen werden; sie dürfen allerdings jederzeit übersprungen werden. Auf einer Ruhebank darf höchstens eine Figur stehen.

Spielende:
Wer zuerst seine 4 Spielfiguren in die Zielfelder einbringt, ist der Gewinner des Spieles. Die anderen Spieler können weiterspielen, bis auch sie das Ziel erreicht haben.

2. Nur keine Aufregung – 2 x 2

Zu zweit ist man stärker!

Spieler: Vier
Material: Spielplan „Nur keine Aufregung“, für jeden Spieler 4 gleichfarbige Halmakegel, 1 Augenwürfel

Ziel des Spieles:
Bei dieser Abwandlung von „Nur keine Aufregung“ spielen jeweils die zwei diagonal gegenübersitzenden Spieler zusammen und versuchen, die beiden anderen Spieler zu schlagen.

Spielvorbereitung und Spielverlauf:
Die Aufstellung der Figuren erfolgt wie bei „Nur keine Aufregung (1)“, außerdem gelten auch die Grundregeln dieses Spieles – mit folgenden Änderungen:

1. Als Partner spielen grundsätzlich zwei diagonal gegenüberliegende Spielfarben zusammen. Partner können sich gegenseitig nicht hinauswerfen.
2. Übersieht ein Gegner die Möglichkeit des Hinauswerfens, muß er seine eigene Figur aus dem Spiel nehmen.
3. Auf den Ruhebänken (Sternfelder) dürfen zwei Partner zusammen sitzen – allerdings jeweils nur mit einer Figur. Diese Felder dürfen von der Gegenpartei trotzdem übersprungen werden.

Spielende:
Gewinner des Spieles ist das Partner-Paar, dessen 8 Figuren zuerst die Zielkreise erreicht haben.

3. Mühle

Eines der ältesten Brettspiele

Spieler: Zwei
Material: Spielplan „Mühle“ und je 9 schwarze und weiße Spielsteine

Ziel des Spieles:
Durch geschicktes Setzen und Ziehen mit den eigenen Spielsteinen „Mühlen“ zu bilden und dem Gegner dadurch so viele Steine abzujagen, daß dieser keine eigene „Mühle“ mehr bilden kann. Eine zweite Möglichkeit, das Spiel zu gewinnen, ist, den Gegner so einzusperren, daß dieser mit seinen Steinen nicht mehr ziehen kann.

Spielvorbereitung und Spielverlauf:
Jeder Spieler erhält 9 Spielsteine in einer Farbe. Diese befinden sich zu Beginn außerhalb des Spielbrettes. Das Spielfeld zeigt 3 Quadrate ineinander, deren Seitenmittelpunkte miteinander verbunden sind. So entstehen insgesamt 16 (unterschiedlich lange) Linien mit jeweils drei „Punkten“, die eine „Mühle“ bilden, wenn sie mit Steinen gleicher Farbe belegt sind. Insgesamt sind es 24 Eck- bzw. Schnittpunkte. Beide Spieler setzen zu Beginn abwechselnd jeweils einen Stein auf einen beliebigen freien Punkt des Spielfeldes, wobei immer „Weiß“ beginnt. (Farben vor dem Spiel auslosen, nach jedem Spiel wechseln!)
Schon beim Setzen versucht jeder Spieler eine Mühle zu bilden, indem er 3 Steine in eine Reihe bringt.
Der Gegner versucht das zu verhindern, indem er Steine dazwischensetzt.
Schafft ein Spieler trotzdem eine Mühle, darf er einen Stein des Gegners vom Brett nehmen, allerdings keinen aus einer geschlossenen Mühle!
Der vom Brett genommene Stein scheidet aus. Nachdem alle Steine gesetzt wurden, wird gezogen – und zwar abwechselnd mit einem Stein von Punkt zu Punkt.
Auch beim Ziehen versucht man Mühlen zu erhalten, um des Gegners Steine werfen zu können. Bestehende Mühlen werden geöffnet, indem ein Stein bis zum nächsten freien Punkt bewegt wird, und geschlossen, indem der Stein beim nächsten Zug (oder später) wieder zu seinem Ausgangspunkt zurückgebracht wird.
Beim Schließen einer Mühle darf immer ein gegnerischer Stein entfernt werden. Beim Öffnen einer Mühle ist zu beachten, daß der Gegner den verlassenen Punkt nicht besetzen kann!
Besonders wirksam ist eine **Doppel- oder Zwickmühle!** Dabei haben zwei neben- oder übereinanderliegende Mühlen einen Stein gemeinsam, so daß bei jeder Bewegung dieses Steines die eine Mühle geschlossen und die andere gleichzeitig geöffnet wird. Ein Zwickmühle besteht also aus 5 Steinen.

Das Springen
Sobald ein Spieler nur noch 3 Steine besitzt, darf er springen, d.h. er kann sich, wenn er am Zug ist, auf jeden freien Punkt setzen, ohne schrittweise ziehen zu müssen. Das erleichtert natürlich das Sperren einer gegnerischen Mühle und auch das Bilden eigener Mühlen.

Spielende:
Verliert ein Spieler, der nur noch 3 Steine besitzt, noch

einen weiteren Stein, so hat er verloren. Der Gegner hat gewonnen und darf ihm dann alle Steine entfernen.
Zur **Taktik** des Spieles gehört es, die gegnerischen Steine einzuschließen: Man versucht, daß der Gegner eine Mühle, die er gesetzt hat, nicht mehr öffnen kann, oder man verhindert, daß er überhaupt noch einen Stein ziehen kann. Denn wer keinen Stein mehr bewegen kann, hat ebenfalls das Spiel verloren. Diese Art des Verlierens kann auch schon eintreten, wenn am Anfang die 9 Steine gesetzt sind – wenn man nämlich seinen Gegner durch geschicktes Setzen eingesperrt hat.

4. Dame

Das Spiel der Burgfräulein im Mittelalter

Spieler: Zwei
Material: Spielplan „Dame“ sowie 12 helle und 12 dunkle Spielsteine

Ziel des Spieles:
Ein strategischer Zweikampf, bei dem es darum geht, dem Gegner alle Spielsteine abzunehmen oder ihn einzuschließen und damit kampfunfähig zu machen.

Spielvorbereitung und Spielverlauf:
Zuerst wird gelost, wer die weißen und wer die schwarzen Steine bekommt. Dann nimmt jeder Spieler die 12 Steine seiner Farbe und setzt sie auf die 12 schwarzen Felder in den äußersten drei Reihen auf seiner Seite des Spielplanes. „Weiß“ darf mit dem Spiel beginnen.

Das Ziehen
Jeder Spieler ist abwechselnd mit dem Ziehen an der Reihe. Bei einem normalen Zug darf man einen eigenen Stein in schräger Richtung – stets auf den schwarzen Feldern – um ein Feld nach vorne bewegen. Felder, auf denen sich ein eigener oder gegnerischer Stein befindet, dürfen nicht besetzt werden. Mit einem normalen Stein darf man nicht rückwärts ziehen.

Das Schlagen von Steinen
Stößt man beim Ziehen auf einen gegnerischen Stein, hinter dem sich ein leeres (natürlich schwarzes) Feld befindet, darf man diesen Stein überspringen und wegnehmen. Dabei darf man dieses Springen und Schlagen so lange fortsetzen, wie gegnerische Steine mit einem Leerfeld dazwischen aufeinanderfolgen. Dadurch kann man in einem Zug gleich mehrere gegnerische Steine schlagen.
Wichtig: Über eigene Steine darf man nicht springen!

Eine Dame bekommen
Wer mit einem Stein die gegenüberliegende Reihe des Gegners erreicht, erhält eine Dame. Diese wird dadurch gekennzeichnet, daß man einen bereits weggenommenen Stein der eigenen Farbe auf den betreffenden Stein setzt. Die Dame ist also ein „Doppelstein“.

Was darf eine Dame?
1. Sie darf bei einem Zug auf freien, schwarzen Feldern beliebig weit in gerader Linie ziehen – vorwärts oder rückwärts.
2. Sie darf einen oder mehrere Steine – wie üblich – schlagen. Doch um einen Stein schlagen zu können, kann die Dame auch aus weiterer Entfernung „anrücken“. D.h. es können auch mehrere Leerfelder dazwischen sein. Eine Dame kann während eines Zuges also nur durch zwei gegnerische Steine direkt hintereinander oder durch den Spielfeldrand gestoppt werden.
3. Eine Dame kann allerdings ebenso wie ein normaler Stein geschlagen werden.

Weitere Regeln
Übersieht ein Spieler, der einen Stein vorwärts gezogen hat, daß er einen Stein seines Gegners überspringen könnte, so kann der Gegner ihm den Stein ohne weiteres wegnehmen.

Spielende:
Das Spiel ist zu Ende, wenn ein Spieler seinem Gegner sämtliche Steine abgenommen hat. Der betreffende Spieler hat dann gewonnen. Man kann aber auch gewinnen, indem man die Steine seines Gegners so einsperrt, daß dieser nicht mehr ziehen kann.
Man kann auch ein Remis (Unentschieden) erzielen, wenn jeder Spieler z.B. nur noch eine Dame übrig hat und keiner der beiden seine Figur so plazieren will, daß sie vom Gegner geschlagen werden kann.

5.Raubdame

Dame verkehrt.

Spieler: Zwei
Material: Spielplan „Dame“ sowie 12 helle und 12 dunkle Spielsteine

Bei dieser Variation des Damespieles, für die sonst die normalen Dame-Regeln gelten, versucht jeder Spieler, seine Steine so zu spielen, daß der Gegner möglichst oft und möglichst viele Steine schlagen muß.
Wer als erster keinen Stein mehr hat, ist der Gewinner.

6. Pyramiden-Dame

Wer baut seine Pyramide am schnellsten wieder auf?

Spieler: Zwei
Material: Spielplan „Dame“ sowie 10 helle und 10 dunkle Spielsteine

Spielvorbereitung und Spielverlauf:
Beide Spieler erhalten je 10 gleichfarbige Steine und setzen sie folgendermaßen auf das Spielfeld:
Schwarz setzt auf: A1 – C1 – E1 – G1 – B2 – D2 – F2 – C3 – E3 und D4.
Weiß setzt auf: B8 – D8 – F8 – H8 – C7 – E7 – G7 – D6 – F6 und E5.
Gespielt wird ausschließlich auf den schwarzen Feldern. Es geht darum, die eigene Pyramide Zug um Zug abzubauen und auf der gegenüberliegenden Seite wieder aufzubauen. Man darf dabei um einzelne Felder vorrücken oder eigene und gegnerische Steine überspringen, und zwar entweder in einem Sprung oder gleich in einer Serie von Sprüngen. Übersprungene Steine werden nicht geschlagen, sie bleiben auf dem Brett.

Spielende:
Gewonnen hat, wer seine Pyramide als erster wieder aufgebaut hat.

7. Räuberdame

Spieler: Zwei
Material: Spielplan „Dame“ sowie 12 helle und 12 dunkle Spielsteine

Vor Beginn des Spieles werden die Steine wie beim Damespiel auf die dunklen Felder gesetzt. Abwechselnd wird dann in schräger Richtung um ein Feld gezogen. Trifft man beim Ziehen auf einen gegnerischen Stein, und

das Feld hinter diesem ist frei, kann er durch Überspringen bezwungen werden. Es können auch mehrere gegnerische Steine bezwungen werden, vorausgesetzt, daß immer ein Feld dazwischen frei ist. Es kann auch im Zickzack übersprungen werden. Die übersprungenen Steine werden aber nicht herausgenommen, sondern bleiben auf dem Brett. Aufgabe ist es, so schnell wie möglich mit den eigenen Steinen auf die Ausgangsfelder des Gegners zu kommen, oder diesen so einzukreisen, daß er bewegungsunfähig wird.

8. Kesselschlacht

Ein spannender Kampf auf dem Damebrett.

Spieler: Zwei
Material: Spielplan „Dame“ sowie 12 helle und 12 dunkle Spielsteine

Spielvorbereitung:
Die Aufstellung der Steine erfolgt wie beim normalen Damespiel in 3 Reihen auf jeder Spielseite, nur auf den dunklen Feldern; geschlagen durch Überspringen wird hier nicht. Gezogen wird jeweils nur ein Feld weit.

So wird gespielt:
Einzelne oder auch jeweils mehrere gegnerische Steine müssen so eingeschlossen werden, daß sie nicht mehr ziehen können. Sie dürfen vom Spielplan entfernt werden, wenn keine Verbindungsmöglichkeiten mehr zu ihren eigenen Steinen bestehen, d.h. wenn ringsherum nur noch Steine des Gegners liegen und nur noch vom Spielfeldrand her Rückendeckung gegeben ist. Grenzt ein eingeschlossener und somit nicht mehr bewegungsfähiger Stein jedoch mindestens an einer Stelle noch an einen eigenen Stein, so gilt er noch nicht als „erledigt“.

Spielende:
Gewonnen hat, wer dem Gegner durch geschicktes Einschließen alle Steine abnehmen konnte.

9. Römische Dame

Die italienische Version des Damespieles.

Spieler: Zwei
Material: Spielplan „Dame“ sowie 12 helle und 12 dunkle Spielsteine

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

1. Die Damen können nur von den gegnerischen Damen geschlagen werden, nicht aber von den einfachen Spielsteinen – natürlich vorwärts und rückwärts!
2. Schlagen ist Pflicht! Sind mehrere Möglichkeiten des Schlagens vorhanden, gilt folgende Regel: Es muß immer der Stein und der Weg gewählt werden, bei welchem man die meisten gegnerischen Steine schlagen kann.

10. Englische Dame

Die englische Version des beliebten Spieles.

Spieler: Zwei
Material: Spielplan „Dame“ sowie 12 helle und 12 dunkle Spielsteine

Spielvorbereitung und Spielverlauf:
Das Interessante an dieser Dame-Spielart ist, daß hier die Dame nicht nur vorwärts und rückwärts auf den schrägen Linien schlagen darf, sondern dies auch auf den waagrechten und senkrechten Linien tun kann.
Ansonsten gelten die normalen Dame-Spielregeln.

11. Französische Dame

Dame kurios!

Spieler: Zwei
Material: Spielplan „Dame“ sowie 12 helle und 12 dunkle Spielsteine

Man setzt auch hier wieder 12 Steine wie im deutschen Dame-Spiel. Die Steine dürfen auch hier nur vorwärts bewegt werden. Jedoch: Geschlagen werden darf nur rückwärts! Steine, die bis zur feindlichen Grundlinie vorgedrungen sind, werden in Damen verwandelt, die vorwärts und rückwärts ziehen und schlagen dürfen.
Ansonsten gelten die normalen Dame-Spielregeln.

12. Hasami Yogi

Ein reizvolles, altes japanisches Brettspiel.

Spieler: Zwei
Material: Spielplan „Dame“ sowie 8 helle und 8 dunkle Spielsteine

Ziel des Spieles:
Der Spieler, der als erster 4 Steine außerhalb der Grundlinie in eine eigene Reihe bringt, hat gewonnen.

Spielvorbereitung und Spielverlauf:
Jeder Spieler bekommt 8 gleichfarbige Spielsteine und legt sie auf die 8 Felder der ersten Reihe des Spielplanes. Diese erste Reihe ist die Grundlinie.
Gezogen wird abwechselnd, jeweils mit einem Stein in eine Richtung – nach vorn, links, rechts und auch rückwärts – jedoch niemals diagonal wie beim Damespiel. Man kann auch über mehrere Felder in eine Richtung ziehen, sofern diese frei sind. Vor einem besetzten Feld muß man jedoch anhalten. Sofern dieses Feld vom Gegner besetzt ist, und das Feld dahinter frei ist, darf es im nächsten Zug übersprungen werden – geschlagen wird in diesem Fall nicht!
Jeder Spieler versucht nun, mit seinen Spielsteinen eine Vierer-Reihe zu bilden und gleichzeitig den Gegner aber an der Bildung einer Vierer-Reihe zu hindern. Eine Vierer-Reihe kann waagrecht, senkrecht und diagonal zustandekommen. Dabei darf sich aber keiner der vier Steine auf der Grundlinie befinden! Gelingt es, einen gegnerischen Stein mit vier eigenen Steinen einzukreisen (schräge Nachbarfelder gelten nicht), darf dieser umzingelte Stein vom Spielbrett genommen werden.

Spielende:
Es gewinnt der Spieler das Spiel, der es schafft, eine Reihe mit vier aneinanderliegenden Spielsteinen zu bilden, oder der dem Gegner mindestens 5 Steine wegnimmt.

13. Wolf und Schafe

Wer ist schlauer – der Wolf oder die Schafe?

Spieler: Zwei
Material: Spielplan „Dame“ sowie 4 helle und 1 dunkler Spielstein

Spielvorbereitung und Spielverlauf:
Einer der beiden Spieler bekommt den dunklen Spielstein. Er ist der Wolf. Der andere Spieler bekommt die 4 hellen Steine. Er hat die Schafe. Das Ziel der Schafe ist es, den Wolf einzukreisen und ihn bewegungsunfähig zu machen. Der Wolf dagegen versucht, die Kette der 4 Schafe zu durchbrechen.
Die 4 Schafe werden auf die 4 dunklen Felder der ersten Spielreihe gestellt. Der Wolf steht zu Beginn des Spieles auf der gegenüberliegenden Seite, auf dem dunklen Eckfeld der ersten Reihe. Gespielt wird nur auf den dunklen Feldern.
Der Wolf darf mit dem Ziehen beginnen. Im Wechsel hat jeder Spieler immer nur einen Zug, wobei es dem Spieler mit den Schafen freigestellt ist, mit welchem Stein er jeweils seinen Zug macht. Der Wolf darf vorwärts und rückwärts ziehen, während die Schafe nur vorwärts ziehen können. Springen ist nicht erlaubt.
Der Wolf gewinnt, wenn er die Reihe der Schafe durchbrechen kann. Die Schafe gewinnen, wenn sie den Wolf so einkreisen, daß er nicht mehr ziehen kann.

14. Frösche und Kröten

Wer springt geschickter – die Frösche oder die Kröten?

Spieler: Zwei
Material: Spielplan „Dame“ sowie 3 helle und 3 dunkle Spielsteine

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

15. Eckdame

Auch unter dem Namen „Dame-Halma“ bekannt.

Spieler: Zwei
Material: Spielplan „Dame“ sowie 9 helle und 9 dunkle Spielsteine

Ziel des Spieles:
Jeder versucht, als erster die 9 dunklen Eckfelder des Gegners mit seinen Steinen zu besetzen.

Spielvorbereitung und Spielverlauf:
Der Dame-Spielplan wird so aufgelegt, daß beide Spieler jeweils eine Ecke mit einem dunklen Feld vor sich liegen haben. Die 9 Spielsteine werden auf die dunklen Felder gesetzt; und zwar: 1 Stein in die Ecke und 3 Steine bzw. 5 Steine auf die beiden davorliegenden Reihen.

Man bewegt abwechselnd jeweils einen Stein um ein Feld. Es darf vorwärts und seitwärts gezogen werden – rückwärts jedoch nicht. Auch dürfen nach Belieben helle und dunkle Felder besetzt werden. Gegnerische Steine dürfen übersprungen werden, wenn das dahinterliegende Feld frei ist. Geschlagen wird dabei aber nicht! Eigene Spielsteine können nicht übersprungen werden.

Spielende:
Sieger ist, wer zuerst die 9 Felder des Gegners besetzt hat.

16. Einfache Charade

Ein Spiel, das Schwung in jede Party bringt.

Spieler: Zwei und mehr
Material: Papier und Stift

Zwar kann man Charade zu zweit spielen, aber es macht weit mehr Spaß, so viele Mitspieler zu haben, daß zwei gleichgroße Gruppen gebildet werden können. Jede Gruppe denkt sich eine beliebig festgesetzte Anzahl von Begriffen aus (Hund, Schnee, Pilz, Koffer, etc...) und schreibt diese am besten auf einzelne, kleine Zettel. Reihum kommt dann jeder Mitspieler dran, die Begriffe pantomimisch vorzuführen. Es darf weder gesprochen, noch in die Luft geschrieben werden, es dürfen keine Gegenstände benutzt oder auf sie gezeigt werden.
Ein Pantomime der Gruppe A zieht einen Begriff von Gruppe B. Diesen muß er seiner eigenen Mannschaft vorspielen, die ihn innerhalb eines festgesetzten Zeitlimits erraten muß. Ideal ist eine Minute. Als Auswertung werden die benötigten Sekunden, die zum Erraten der Begriffe gebraucht werden, aufgeschrieben und addiert. Die gegnerische Mannschaft, die den jeweiligen Begriff kennt, verrät natürlich nichts.
Nach Ablauf der Zeit (egal, ob der Begriff erraten wurde oder nicht) spielt eine Person der Gruppe B seinen Mitratern einen Begriff vor, den sich Gruppe A ausgedacht und notiert hat. Es darf ruhig übertrieben werden in Mimik und Gestik, es darf sehr fantasievoll gespielt werden, damit die Mitrater möglichst schnell den Begriff erraten können. Die Rater sollten alle Möglichkeiten, die ihnen einfallen, sofort und laut in die Runde rufen. Die Mannschaft, die am Ende besser gespielt und geraten hat, hat gewonnen!
Nun viel Spaß bei diesem lustigen Spiel, das sich hervorragend für größere Runden von 8 – 16 Personen eignet.

17. Doppel-Charade

Die beliebteste Art dieses Spiele-Klassikers.

Spieler: Zwei und mehr
Material: Papier und Stift

Diese Charade wird nach den gleichen Regeln wie die „Einfache Charade“ gespielt. Komplizierter werden nur die zu erratenden Begriffe. Es dürfen ausschließlich zusammengesetzte Wörter benutzt werden! Dazu sollte vorher festgelegt werden, ob eine bestimmte Anzahl an Wortteilen genommen wird, oder ob die Anzahl beliebig variieren darf.

Einige Beispiele:

Zwei Wortteile:
Computergrafik, Lustgewinn,Turmfalke, Tatendrang, Mordskerl usw.
Drei Wortteile:
Kinderfahrkarte, Wandregalbrett, Blumentopferde, Märchenbuchseite, Steigbügelriemen usw.
Vier Wortteile:
Papierschneidemaschinenmesser, Wärmeisolierglasscheiben, Kaminfegerzylinderhut,

Bergahornblattspitze usw.
Hierzu darf der „Pantomime" mit den Fingern anzeigen, welchen Wortteil er gerade vorführt, falls er den Begriff in Einzelteile zerlegt vorspielt. Kleine Hilfen wie Kopfnicken, wenn ein Teil des Begriffes erraten ist, oder andere, entsprechende Gesten sind erlaubt.
Ein bißchen Anstrengung bedarf es schon – aber es bringt auch noch mehr Spaß!

18. Sprichwörter-Charade

Nun wird es ganz schön knifflig!

Spieler: Zwei und mehr
Material: Papier und Stift

Noch bessere Pantomimik wird den Mitspielern abverlangt, wenn es darum geht, ganze Sätze vorzuspielen. Hierbei kann es sich um
Sprichwörter
(Morgenstund hat Gold im Mund, Wer andern eine Grube gräbt...),
Liedanfänge
(Alle meine Entchen, Neue Männer braucht das Land...),
bekannte Buchtitel
(Die Schatzinsel, Per Anhalter durch die Galaxis...),
Theaterstücke
(Romeo und Julia, Der Freischütz...)
oder
Kinofilme
(Vom Winde verweht, Dirty Dancing...)
handeln.
Die Charade behält ansonsten die Regeln der Grundform bei. Viel Spaß beim Ausdenken, Vorspielen und Erraten!

19.Pferderennen

Der Klassiker!

Spieler: Zwei bis vier
Material: Spielplan »Pferderennen«, je Spieler ein Halmakegel, 1 Augenwürfel

An diesem beliebten Gesellschaftsspiel können sich bis zu vier Personen beteiligen. Jeder Spieler bekommt eine Spielfigur und setzt diese auf das Startfeld. Jeder Reiter erhält seine Startnummer, indem die einzelnen Bahnen von innen nach außen von 1 - 4 zu numerieren sind. Grün hat 1, gelb 2, rot 3 und blau 4. Es wird in der Reihenfolge der Startnummern gewürfelt, und die Pferde rücken so viele Felder vor, als Augen geworfen werden. Kommt ein Pferd auf ein Feld mit Hindernis, so hat sich der betreffende Spieler nach der Spielanweisung zu richten. Spielen weniger als 4 Personen, so ist zu empfehlen, daß ein Spieler 2 oder gar 3 Pferde für sich laufen läßt; er würfelt dann für jedes seiner Pferde je einmal.

Die Bedeutung der Felder:

Startfeld: Die Pferde dürfen nur starten, wenn die eigene Startnummer gewürfelt wird. (Man kann diese Regel nach gemeinsamer Vereinbarung auch weglassen.)
Feld 6: Das Pferd scheut vor der ersten Hürde und bricht aus! Zurück zum Startfeld!
Feld 19: Der Jockey kommt gut über das Hindernis und darf bis zu Feld 27 vorrücken.
Feld 31: Das Pferd ist gestürzt! Alle anderen Pferde ziehen vorbei! Ist das Pferd schon an letzter Stelle, so setzt der Spieler einmal mit dem Würfeln aus.
Feld 42: Das Pferd springt zu kurz und kommt nicht über die Mauer. Zurück nach Feld 32.
Feld 52: Das war ein prachtvoller Sprung! Vorrücken bis Feld 57!
Feld 58: Das Pferd scheut vor dem letzten Hindernis. Neuer Anlauf von Feld 53 aus!

Dieses Spiel kann durch einen Totalisator, d.h. Wettbetrieb erweitert werden, so daß alle gerade anwesenden Personen teilnehmen können. Es wird ein Buchmacher aufgestellt, der die einzelnen Beträge der einzelnen Wetter in eine Tabelle einträgt. Gewettet wird auf das Pferd, dem man am meisten Chancen zubilligt, Sieger zu werden. Unabhängig vom Wettbetrieb wird man dann das Pferderennen austragen. Der Gesamtbetrag wird nach dem Spiel auf den oder die erfolgreichsten Wetter im Verhältnis ihrer eingezahlten Wettbeträge verteilt.

20. Vogelhochzeit

Ein beliebtes Spiel.

Spieler: Zwei bis vier
Material: Spielplan „Vogelhochzeit", 1 Augenwürfel pro Spieler ein Halmakegel

Spielvorbereitung und Spielverlauf:
Dieses Spiel wurde nach dem bekannten Volkslied zusammengestellt. Am Spiel können sich bis zu vier Personen beteiligen. Jeder Spieler erhält eine Spielfigur. Wer die höchste Zahl würfelt, darf beginnen.
Das Spiel beginnt bei Feld Nr. 1.

„Ein Vogel wollte Hochzeit halten in dem grünen Walde..."

Die Bedeutung der Felder:

Nr. 5 Von der Liebe zur Braut entflammt, geht der Vogel jetzt aufs Standesamt. Für Schreibgebühr in dem Lokal, eine Marke in die Kasse zahl! (Als Zähleinheiten können auch Pfennige oder Streichhölzer verwendet werden.)
Nr. 10 Die Kleinen seh'n, was dort geschieht und singen schnell ein Abschiedslied. Auch Du mußt ein Liedchen singen, Dein Stein kann sonst nicht weiterspringen.

„Die Amsel war die Braute, trug einen Kranz von Raute..."
„Die Lerche, die Lerche, die führt die Braut zur Kerche..."

Nr. 17 Langsam naht nun der Hochzeitszug, Brautjungfern führ'n nach Recht und Fug. Du mußt hier warten, liebes Kind, bis alle vorübergezogen sind.

„Der Auerhahn, der Auerhahn, das war der würd'ge Herr Kaplan..."

Nr. 22 Mit würd'gem Schritt gibt das Geleite dem Brautpaar der Herr Pfarrer heute. Geh' dreimal um den Tisch herum, mit schweren Schritten: bum – bum – bum.
Nr. 24 Der Glöckner zieht am Glockenstrang, die Zeit wird ihm dabei nicht lang. Hier wird der Spieler ungelogen von jedem an der Nase gezogen!

„Der Specht, der kocht das Hochzeitsmahl und frißt die besten Bissen all..."

Nr. 27 Der Vogel kocht ein Süppchen fein und tut recht viele Würmer rein. Du mußt Dich auf den Boden legen und wie ein Würmchen

fortbewegen!

„Die Gänse und die Anten, das war'n die Musikanten..."

Nr. 31 Mit Flöte, Geig', Harmonika spiel'n sie ihr lustig Tralala. Kannst Du jetzt nicht ein Liedchen pfeifen, mußt eine Marke aus der Tasche greifen.

„Der Pfau mit seinem stolzen Schwanz, der führt' die Braut zum ersten Tanz..."

Nr. 36 Ihr könnt' hier auf dem Bilde seh'n, wie gravitätisch Pfauen geh'n.
Kannst vorwärts auf die 39, doch weiter nicht, das wär zu fleißig.

„Der Kiebitz, der Kiebitz, der macht so manchen losen Witz..."

Nr. 40 Am meisten lacht er selbst, der Wicht, schaut ihm ins lust'ge Angesicht. Ein Witzchen mußt erzählen Du, ihr anderen lacht nur immerzu.

„Der Wiedehopf, der Wiedehopf, der schenkt der Braut 'nen Blumentopf..."

Nr. 44 Die Blumen leuchten herrlich rot, die Braut freut drüber sich halbtot.
Und weil die Blumen gar so schön, mußt Du auf 29 geh'n.

„Der Uhuhu, der Uhuhu, der macht die Fensterläden zu..."

Nr. 48 Das Brautpaar ist nun ganz allein im stillen, kleinen Kämmerlein. Das Pärchen will gestört nicht sein, drum rück' auf 41 ein.

„Der Hahn, der krähte ‚Gute Nacht', da ward die Lampe ausgemacht..."

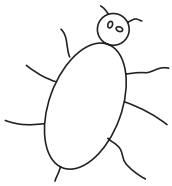
Nr. 50 Das Spiel ist aus, ihr könnt jetzt geh'n:
Im Dunkeln könnt ihr doch nichts seh'n.
Wer erster auf der 50 hier, bekommt die ganze Kasse schier.

21. Läusespiel

Würfeln und zeichnen!

Spieler: Zwei und mehr
Material: 1 Augenwürfel, Bleistift und Papier für jeden Spieler

Ziel des Spieles:
Wer zuerst die Laus gezeichnet hat, ist der Gewinner des Spieles.



Spielvorbereitung und Spielverlauf:
In der Mitte des Tisches liegt für alle Mitspieler als Vorlage die Abbildung folgender Laus, die genau aus 13 Strichen gezeichnet werden kann. Jeder Spieler wählt eine Zahl zwischen 1 und 6 und notiert sie auf seinem Notizzettel. Reihum wird nun gewürfelt, wobei jeder Spieler einen Wurf hat. Wirft ein Spieler die von ihm gewählte Zahl, so darf er auf seinem Zettel mit einem Strich einen der 13 Teile der Laus zeichnen, zuerst den Rumpf, dann den Kopf, die Augen, die Fühler, die Beine und zuletzt den Schwanz.
Wer zuerst seine Laus komplett hat, gewinnt das Spiel.

22. Chicago

Spieler: Zwei und mehr
Material: 3 Augenwürfel, eine vorher vereinbarte Anzahl von Bierfilzen o.ä.

Chicago Nr. 2 ist eines der beliebtesten Würfelspiele.
Es können beliebig viele Personen mitspielen.
Es wird reihum gewürfelt. Jeder Spieler hat maximal drei Würfe offen. Wenn der erste Spieler einer Runde jedoch bei seinem 1. oder 2. Wurf eine relativ hohe Würfelsumme erreicht, dürfen alle folgenden Spieler dieser Runde auch nur einmal bzw. zweimal würfeln.
Der Spieler mit der niedrigsten Würfelsumme einer Runde bekommt ein Bierfilz. Dafür ist er als erster mit dem Würfeln für die nächste Runde an der Reihe. So setzt sich das Spiel fort, bis alle Bierfilze aufgeteilt sind. Von diesem Zeitpunkt an gibt der „höchste Wurf" einer Runde ein Bierfilz an den „niedrigsten Wurf" ab.
Wer zum Schluß alle Bierfilze besitzt, hat das Spiel verloren.
Der Wert der gewürfelten Augen ist folgendermaßen: Eine „1" = 100, eine „6" = 60, alle übrigen Augen zählen nach ihrem Normalwert. Der höchstmögliche Wurf ist also 300 (3 x die „1"). Übertroffen wird dieser Wurf nur durch einen „Chicago-Wurf" – einer 4, 5 und 6. Dieser Wurf ist nicht zu überbieten.

23. Einundzwanzig

Spieler: Zwei und mehr
Material: 3 Augenwürfel

Dieses Würfelspiel ist eine Variante von „Quinze". Gewonnen hat, wer genau 21 Augen erreicht oder den höchsten Wert darunter erzielt. Die erste Runde wird mit 3 Würfeln gespielt, die zweite Runde mit 2 Würfeln, und in der dritten Runde wirft man mit 1 Würfel.
Wer über 21 Augen würfelt, scheidet aus.

24. Fünfer-Spiel

Spieler: Zwei und mehr
Material: 3 Augenwürfel

Jeder Spieler hat bis zu 10 Würfe. Es kommt darauf an, möglichst früh mit den 3 Würfeln genau 5 Augen zu erreichen. Gewonnen hat, wer dies mit den wenigsten Würfen schafft.

25. Langsamer Heiner

Spieler: Zwei und mehr
Material: 1 Augenwürfel

Jeder Spieler nennt eine Zahl zwischen 1 und 6 und versucht dann, diese Zahl möglichst schnell zu würfeln. Wer dazu am meisten Würfe benötigt, ist der „Langsame Heiner" und hat verloren. Man kann vor Beginn ausmachen, wie viele Runden man spielen möchte. Wer zum Schluß am öftesten „Langsamer Heiner" war, ist der Gesamtverlierer.

26. Die dumme Eins

Spieler: Zwei und mehr
Material: 1 Augenwürfel, Papier und Stift

Jeder Spieler würfelt reihum, jeweils fünfmal. Die Summe der geworfenen Augen wird notiert. Wer jedoch eine „1"

würfelt, muß sofort mit dem Werfen aufhören. Nur die bis dahin addierte Summe gilt. Der Spieler mit der höchsten Gesamtsumme gewinnt das Spiel. Man kann auch mehrere Runden vereinbaren und dann den Gesamtsieger ermitteln.

27. Die schlimme Drei

Spieler: Zwei und mehr
Material: 1 Augenwürfel, Papier und Stift

Jeder Spieler darf beliebig oft hintereinander würfeln. Die geworfenen Augen werden addiert. Wer dabei jedoch eine „3" würfelt, verliert alle erreichten Punkte für diese Runde. Also frühzeitig aufhören! Es gewinnt der, der nach einer vereinbarten Anzahl von Runden die meisten Punkte erreicht hat.

28. Nackter Spatz

Spieler: Zwei und mehr
Material: 1 Augenwürfel

Jeder Spieler würfelt für seinen rechten Nachbarn, dem er den Würfel vor die „Nase" wirft. Dem Nachbarn gehört die geworfene Augenzahl – mit einer Ausnahme: Wer eine „1" (den nackten Spatzen) würfelt, muß von seiner Summe einen Punkt abziehen. Gewonnen hat, wer nach 6 Runden die meisten Punkte hat.

29. Trumpf

Spieler: Zwei und mehr
Material: 1 Augenwürfel

Ein Spieler würfelt und gibt damit den „Trumpf" vor. Diese Augenzahl soll man möglichst nicht werfen. Anschließend hat jeder Spieler 10 Würfe. Es gewinnt, wer den „Trumpf" nicht würfelt. Es verliert, wer den „Trumpf" nach den wenigsten Würfen würfelt.

30. Himmel und Hölle

Spieler: Zwei und mehr
Material: 2 Augenwürfel, Papier und Stift

Zunächst wird die Rundenzahl festgelegt und dann wird reihum mit beiden Würfeln gewürfelt. Bei jedem Wurf werden die obenliegenden Augen („Himmel") als Zehner, die untenliegenden Augen („Hölle") als Einer gewertet. Hat z.B. jemand eine „6" und eine „2" geworfen, wird so gezählt:
1. Würfel „6" oben = 60, „1" unten = 1; zusammen 61.
2. Würfel „2" oben = 20, „5" unten = 5; zusammen 25.
Die Summe beider Würfel („Himmel und Hölle") ist **86.**
Wer nach der festgelegten Rundenzahl das höchste Gesamtergebnis erreicht, hat gewonnen.

31. Hoffentlich 5!

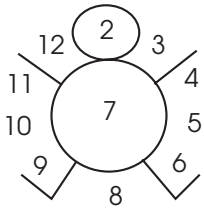
Spieler: Zwei und mehr
Material: 2 Augenwürfel

Zuerst wird die Rundenzahl festgelegt. Dann würfelt man reihum. Gezählt werden nur die Fünfer (das „Händchen") als 5 Augen. Ein Fünfer-Pasch gilt als 5 x 5 = 25 Augen. Wer zum Schluß die meisten Punkte hat, gewinnt.

32. „Schluck Hansel"

Spieler: Zwei und mehr
Material: 2 Augenwürfel, je 4 Zähleinheiten (Pfennige, Streichhölzer o.ä.)

„Schluck Hansel" ist ein oberbayerisches Würfelspiel und auch heute noch dort sehr verbreitet. Gewürfelt wird mit zwei Würfeln. Zunächst wird der „Hansel" (siehe Abb.) mit Kreide auf die Tischplatte gezeichnet. Jeder Spieler darf für jedes Spiel 4 Zähleinheiten verwenden. Nun wird reihum gewürfelt, die geworfenen Augen der beiden Würfel addiert und auf die entsprechende Zahl beim „Hansel", eine Zähleinheit gesetzt. Ist die gewürfelte Zahl schon besetzt, darf der Spieler den Betrag einziehen und den Würfel an seinen Nebenmann weitergeben. Ausgenommen von dieser Regelung ist die Zahl „7". Hier bleiben alle gesetzten Zähleinheiten stehen. Hat ein Spieler 4 Zähleinheiten verbraucht, scheidet er aus. Wer zuletzt übrigbleibt, hat gewonnen und kassiert den ganzen „Schluck-Hansel".



33. Las Vegas

Ein echtes Glücksspiel.

Spieler: Zwei und mehr
Material: 3 Augenwürfel und für jeden Spieler die gleiche Menge Zähleinheiten (z.B. Pfennige, Streichhölzer, Chips o.ä.)

Las Vegas ist ein reines Glücksspiel. Was man braucht ist Würfelglück... Die Spieler vereinbaren zunächst den Einsatz (z.B. 5 oder 10 Zähleinheiten), der vor jedem Spiel von allen Spielern in die Mitte des Tisches gelegt werden muß. Dann wird reihum gewürfelt. Jeder Spieler hat zwei Würfe, die sich in folgender Weise gestalten:
Der erste Wurf wird mit 2 Würfeln durchgeführt.
Die beiden Augenwerte werden addiert.
Der **zweite Wurf** erfolgt mit dem dritten Würfel. Die Summe der beiden ersten Würfel wird jetzt mit dem Wert dieses dritten Würfels multipliziert. Jeder Spieler merkt sich sein Endergebnis (als Gedächtnisstütze kann es auch notiert werden). Wer in einer Runde das höchste Ergebnis erzielt, darf den „Pott" leeren. Der neue Einsatz wird gebracht, ein neues Spiel beginnt...

Zur Verdeutlichung ein kurzes Beispiel:

	1. Wurf	2. Wurf	Endergebnis
Spieler A:	3 + 4 = 7	2	7 x 2 = **14**
Spieler B:	6 + 2 = 8	4	8 x 4 = **32**
Spieler C:	5 + 3 = 8	1	8 x 1 = **8**

In diesem Falle hätte Spieler B den Pott gewonnen.
Wer nach einer vereinbarten Anzahl von Runden die meisten Zähleinheiten besitzt, gewinnt das Spiel.

34. „Sultan"

Spieler: Zwei und mehr
Material: 1 Augenwürfel, 21 Streichhölzer

„Sultan" ist ähnlich der „Pyramide" und wird auch mit

einem Würfel gespielt. Wer eine „6“ würfelt, ist „Sultan“ und schreibt seinen Mitspielern die zu werfenden Zahlen vor. Bei falschem Wurf zahlt der entsprechende Spieler ein vorher festgesetztes „Bußgeld“ in die Kasse des Sultans. Bei richtigem Wurf bekommt er ein Prämiengeld aus dessen Kasse. Wer eine „6“ würfelt, löst den Sultan ab und bekommt auch dessen „Sultanats-Kasse“.

35. Höchste Hausnummer

Spieler: Zwei und mehr
Material: 1 Augenwürfel, Papier und Stift

Es kommt darauf an, die höchste Hausnummer zu erreichen. Jeder hat 3 Würfe. Nach jedem Wurf muß er sofort entscheiden, ob die geworfene Augenzahl an die Einer-, Zehner- oder Hunderterstelle einer dreistelligen Zahl kommen soll. Wer anfangs eine „1“ wirft, wird sie an die Einerstelle setzen. Wer dagegen zuerst eine „6“ würfelt, wird sie sicher an die Hunderterstelle setzen.

36. Niedrigste Hausnummer

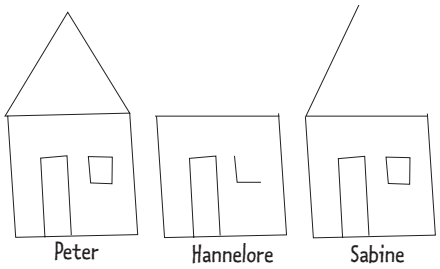
Sp3eler: Zwei und mehr
Material: 1 Augenwürfel, Papier und Stift

Das gleiche Spiel, nur mit umgekehrten Vorzeichen. Es gewinnt, wer mit 3 Würfen die niedrigste Hausnummer zusammenstellen kann.

37. Häuser würfeln

Spieler: Zwei und mehr
Material: 1 Augenwürfel, Papier und Stift sowie Zähleinheiten (Pfennige, Streichhölzer o.ä.)

Jeder Spieler wählt eine Glückszahl von 1 bis 6 und schreibt sie auf. Dann wird reihum gewürfelt. Jeder, der seine Glückszahl wirft, darf einen Teil seines Hauses zeichnen. Gewonnen hat, wer als erster alle 13 Teile seines Hauses gezeichnet hat. Die Verlierer zahlen an den Gewinner für jeden Strich, der an ihren Häusern noch fehlt, je eine Zähleinheit.



Ein Haus hat insgesamt 13 Linien. Das Dach hat 2, der Grundaufbau 4, die Türe 3 und das Fenster 4 Linien.

38. Hölzer auswürfeln

**Links, rechts, geradeaus –
die Hölzer müssen heim ins Haus!**

Spieler: Drei und mehr
Material: 3 Augenwürfel, 28 Streichhölzer

Ziel des Spieles:
Jeder Spieler versucht, seine erwürfelten Hölzchen so schnell wie möglich wieder loszuwerden.

Spielvorbereitung und Spielverlauf:
Zuerst werden die Hölzchen gleichmäßig an alle Spieler verteilt. Bleiben dabei welche übrig, kommen sie zur Seite. Nun wird – mit allen 3 Würfeln gleichzeitig – reihum gewürfelt. Jeder Spieler hat nur einen Wurf. Entscheidend sind die Augenzahlen auf den einzelnen Würfeln. Bei jeder geworfenen „1“ geht ein Hölzchen an den rechten Nachbarn, bei jeder „2“ geht eines an den linken Nachbarn. Bei jeder „6“ wandert ein Hölzchen ins „Haus“, d.h. in die Tischmitte. Alle anderen Werte (3-4-5) haben keine Bedeutung. Kann ein Spieler seine Schuld nicht mehr voll begleichen, wird erst eine „6“, dann eine „2“ und schließlich erst eine „1“ ausbezahlt.
Wer kein Holz mehr hat, muß so lange pausieren, bis er durch seine Nachbarn wieder in den Besitz von Hölzchen kommt. Verlierer ist, wer das letzte Hölzchen hat, während alle übrigen schon ins „Haus“ gewandert sind.

39. Verflixte 66

Glück muß man haben!

Spieler: Zwei und mehr
Material: 3 Augenwürfel

Ziel des Spieles:
Die Zahl 66 muß genau erreicht werden.

Spielverlauf:
Es wird reihum jeweils mit 3 Würfeln gleichzeitig gewürfelt. Jeder Spieler hat dabei einen Wurf. Die geworfenen Augenzahlen aller Teilnehmer werden laufend addiert. Wird dabei die Zahl 60 überschritten, darf der Spieler, der an der Reihe ist, mit nur einem Würfel weitermachen. Es geht darum, die Zahl 66 genau zu treffen. Überschreitet ein Spieler mit seinem Wurf diese Endzahl, werden die Würfe der nächsten Spieler von der Gesamtsumme wieder abgezogen, bis man wieder unter 66 gelangt.
Erst dann werden die Würfe wieder addiert. Dies geht so lange, bis ein Spieler mit seinem Wurf die Endzahl genau trifft. Er hat dann das Spiel gewonnen. Man kann vor Beginn mehrere Runden vereinbaren. Wer zum Schluß am häufigsten gewonnen hat, ist der Gesamtsieger.

40. Gerneklein

Ein unterhaltsames Würfelspiel.

Spieler: **Zwei und mehr**
Material: 3 Augenwürfel, Papier und Stift

Ziel des Spieles:
Wer sehr häufig eine „2“ oder eine „5“ würfelt, hat große Chancen zu gewinnen.

Spielvorbereitung und Spielverlauf:
Es wird reihum gewürfelt. Jeder Spieler hat einen Wurf mit den 3 Würfeln. Die Augen der 3 Würfel eines Wurfes werden addiert und in die Spielerliste beim betreffenden Spieler eingetragen. Wer eine „2“ oder eine „5“ wirft,

darf sie von der Augensumme abziehen. Minusbeträge gelten nicht, der niedrigste Wert ist 0.

Spielende:
Wer nach Ablauf einer vorher vereinbarten Anzahl von Spielrunden die niedrigste Gesamtsumme hat, ist der „Gerneklein“ und hat das Spiel gewonnen.

41. Kaiser Nero

Spieler: Zwei
Material: 3 Augenwürfel

Ein Knobelspiel für zwei Spieler. Geworfen wird mit 3 Würfeln und zwar abwechselnd, bis einer der beiden Spieler eine „6“ erzielt hat. Dieser läßt den Sechserwürfel liegen und versucht, mit zwei weiteren Würfen mit den beiden restlichen Würfeln ein möglichst hohes Zusatzergebnis zu erzielen. Ist z.B. beim ersten Wurf eine „6“ gefallen und beim zweiten Wurf eine „5“ und eine „2“, kann der Spieler die „5“ liegenlassen und nur noch die „2“ verbessern. Er kann aber auch den letzten Wurf mit beiden Würfeln machen.
Wer nach einer vereinbarten Anzahl von solchen Sechser-Würfen die höchste Augenzahl zusammenbringt, gewinnt.

42. Sprung ins Wasser

Spieler: Drei und mehr
Material: 1 Augenwürfel

Zu Beginn des Spieles nennt ein Spieler eine Zahl unter 30. Im Uhrzeigersinn würfelt nun jeder reihum einmal, wobei die Ergebnisse immer zur Summe aller bisherigen Würfe addiert werden. Erreicht ein Spieler die genannte Zahl oder kommt darüber, springt er „ins Wasser“ und muß ausscheiden. Vorher muß er aber noch die nächste Zahl für den nächsten „Sprung ins Wasser“ nennen. Diese darf aber um höchstens 30 über der zuerst genannten Zahl liegen. Danach wird weitergewürfelt und weiter zusammengezählt. Wer die zweite Zahl erreicht oder übertrifft, muß ebenfalls ausscheiden. Er nennt dann die Zahl, die als dritte die Zahl für den „Sprung ins Wasser“ ist. Gewonnen hat, wer zuletzt übrigbleibt.

43. Alle Neune

Auf und ab – wer schafft’s als erster?

Spieler: Zwei und mehr
Material: 2 Augenwürfel, 9 Streichhölzer

Ziel des Spieles:
Jeder versucht, seine in der ersten Spielphase erworbenen Hölzchen in der zweiten Phase so schnell wie möglich wieder loszuwerden.

Spielvorbereitung und Spielverlauf:
Zu Beginn werden die 9 Hölzchen in die Tischmitte gelegt. Jeder Spieler hat pro Runde einen Wurf mit beiden Würfeln. Erreicht er mit diesem Wurf mehr als 9 Augen, muß er so viele Hölzchen nehmen, wie er über der „9“ liegt. Bei einer „10“ nimmt er 1 Hölzchen, bei einer „11“ nimmt er 2 und bei einer „12“ nimmt er 3 Hölzchen. Bei einem Wurf mit 9 Augen und darunter braucht er nichts zu nehmen, der nächste Spieler ist an der Reihe.
Das geht so lange, bis alle Hölzchen verteilt sind.
Nun kommt die zweite Spielphase: Alle Spieler, die keine Hölzchen bekommen haben, scheiden nun aus. Das Würfeln geht weiter wie in der ersten Phase – mit einem Unterschied: Die Punkte, die jetzt über der „9“ liegen, werden umgekehrt gewertet, d.h. die Hölzchen dürfen wieder zurückgelegt werden.

Spielende:
Wer als erster seine Hölzchen wieder los hat, ist der Gewinner. Das Spiel ist dann zu Ende.

44. Unter Zehn gewinnt

Wer gewinnt die meisten Chips?

Spieler: Drei und mehr
Material: 3 Augenwürfel, 50 Zähleinheiten (Chips, Streichhölzer, Pfennige o.ä.)

Zuerst werden alle Zähleinheiten gleichmäßig unter den Spielern verteilt. Danach wird ein Bankhalter ausgelost. Dieser würfelt während des Spieles für alle und hat außerdem die Aufgabe, die Gewinne zu verteilen und verlorene Zähleinheiten einzukassieren. Er darf auch den Höchsteinsatz festlegen, der für das gesamte Spiel gilt. Vor jedem Spiel machen alle Spieler – mit Ausnahme des Bankhalters – ihre Einsätze, d.h. jeder legt aus seinem Vorrat so viele Zähleinheiten vor sich hin, wie er glaubt, riskieren zu können. Dann macht der Bankhalter den ersten Wurf mit den drei Würfeln. Ist dieser unter 10 Augen, gewinnen alle Spieler den Betrag, den sie gesetzt hatten. Der Bankhalter muß ausbezahlen. Ab 10 Augen gewinnt der Bankhalter und kassiert alle Einsätze. Der Bankhalter gibt die Bank nach 5 Spielen an den nächsten Spieler ab. Wenn jeder Spieler einmal Bankhalter war, ist das Spiel zu Ende. Wer dann am meisten Chips besitzt, hat das Spiel gewonnen.

45. Die gute Zehn

Würfelergebnisse richtig plazieren!

Spieler: Zwei und mehr
Material: 3 Augenwürfel, Papier und Stift

Ziel des Spieles:
Möglichst hohe Würfelergebnisse erzielen und diese geschickt multiplizieren. Wer dies schafft, ist dem Sieg sehr nahe!

Spielvorbereitung und Spielverlauf:
Zu Beginn schreibt jeder Spieler unter seinem Namen die Zahlen von 1 bis 10 untereinander auf. Dann wird reihum mit den drei Würfeln gewürfelt. Jeder Spieler hat pro Runde einen Wurf, mit dem er eine Würfelsumme zwischen 3 und 18 erzielen kann (Augenwerte addieren!). Die erreichte Augenzahl muß von jedem Spieler jedesmal hinter eine der 10 Zahlen gesetzt werden. Dazwischen kommt ein Malzeichen, was bedeutet, daß aus beiden Zahlen das Produkt gebildet werden muß.
Zur Verdeutlichung ein Beispiel:

Spieler A:	Spieler B:
1 x 5 = 5	1 x 7 = 7
2 x 9 = 18	2 x 6 = 12
3 x 15 = 45	3 x 17 = 51
4 x 8 = 32	4 x 4 = 16
5 x 10 = 50	5 x 11 = 55
6 x 18 = 108	6 x 7 = 42
7 x 5 = 35	7 x 17 = 119
8 x 15 = 120	8 x 13 = 104
9 x 16 = 144	9 x 15 = 135
10 x 14 = 140	10 x 11= 110
Summe: **697**	Summe: **651**

In diesem Beispiel gewinnt Spieler A.
Nach Ablauf von 10 Runden stehen bei allen Spielern hinter den 10 Zahlen die jeweiligen Würfelsummen sowie die errechneten Produkte. Diese Produkte werden addiert, wodurch man die Endsumme eines Spielers ermittelt. Der Spieler mit der höchsten Gesamtsumme gewinnt. Die Kunst dieses Spieles besteht darin, von Anfang an die gewürfelten Ergebnisse hinter die richtigen Zahlen zu setzen, um zum Schluß das beste Gesamtergebnis zu haben.

46. Gerade oder ungerade

Spieler: Zwei und mehr
Material: 2 Augenwürfel

Ob „Gerade" oder „Ungerade" gewinnt, entscheidet der erste Würfler vor jeder Spielrunde. Einer nach dem anderen würfelt dann zugleich mit beiden Würfeln.
Bei „Gerade" müssen beide Würfel gerade Zahlen zeigen, z.B. 2, 4 oder 6. Bei „Ungerade" gewinnen zwei ungerade Zahlen, z.B. 1, 3 oder 5. Erfüllen mehrere Spieler diese Bedingung, gewinnt die höchste Summe. Der Gewinner bestimmt für die nächste Runde, ob gerade oder ungerade Zahlen gewinnen, und würfelt als erster.

47. Saubermachen

Spieler: Zwei und mehr
Material: 2 Augenwürfel, Stift oder Kreide

Mit zwei Würfeln wird reihum gewürfelt. Jeder Spieler hat einen Wurf. Wer bei einem Durchgang die niedrigste Würfelsumme erreicht hat, malt mit einer Kreide oder einem Stift einen Punkt auf den Tisch bzw. ein Stück Papier. Demnach stehen nach 10 Runden 10 Punkte auf dem Tisch. Und nun wird „saubergemacht". Jeweils der Spieler mit der höchsten Würfelsumme darf jetzt einen Punkt wegwischen bzw. durchstreichen. Wer den letzten Punkt wegwischt, gewinnt das Spiel. Wer bei der ersten Halbzeit keinen Punkt aufmalen konnte, scheidet übrigens beim „Saubermachen" aus und kann nicht gewinnen.

48. Plus-Minus

Spieler: Zwei und mehr
Material: 2 Augenwürfel, pro Spieler 15 bis 20 Zähleinheiten (Pfennige, Streichhölzer o.ä.)

Jeder Spieler bekommt 15 (nach Vereinbarung auch mehr) Zähleinheiten. Der Spielbeginner wird ausgelost. Der erste Spieler würfelt mit einem Würfel und läßt diesen liegen. Sein linker Nachbar würfelt dann mit dem zweiten Würfel. Dann wird die Differenz errechnet, und der Spieler mit dem höheren Wurf bekommt vom anderen für jeden Punkt, den er mehr hat, eine Zähleinheit.
Danach würfelt der nächste Spieler und verrechnet den Unterschied wieder mit seinem linken Nachbarn. So geht es reihum weiter. Sobald ein Spieler keine Zähleinheiten mehr hat, muß er ausscheiden. Wer zum Schluß als letzter übrigbleibt, hat das Spiel gewonnen.
Man kann auch so lange spielen, bis man eine vorher vereinbarte Anzahl von Runden absolviert hat. Der Spieler mit den meisten Zähleinheiten ist dann der Gewinner.

49. Sechsundsechzig

Nicht zu verwechseln mit dem Kartenspiel!

Spieler: Zwei und mehr
Material: 3 Augenwürfel, pro Spieler 5 Streichhölzer

Ziel des Spieles.
Man sollte nicht derjenige sein, der die Zahl 66 als erster überschreitet.

Spielvorbereitung und Spielverlauf:
Jeder Spieler hat einen Wurf, bei dem er die 3 Würfel gleichzeitig wirft. Die Augen eines Wurfes werden addiert und dem Ergebnis des vorigen Spielers hinzugefügt. Auf diese Weise wird das Gesamtergebnis immer höher und nähert sich langsam der magischen Zahl 66. Der Spieler, der diese Zahl zuerst erreicht oder überschreitet, verliert und muß eines seiner 5 Hölzchen in einen „Pott" zahlen. Der Verlierer beginnt das nächste Spiel. Wer wohl dieses Mal der Unglückliche ist...?

Spielende:
Man spielt so lange, bis einer keine Hölzchen mehr hat. Wer zu diesem Zeitpunkt noch am meisten Hölzchen hat, ist der Gewinner.

50. Teilen

Wer schafft die 10 Punkte als erster?

Spieler: Zwei und mehr
Material: 2 Augenwürfel, 50 Zähleinheiten (z.B. Pfennige, Streichhölzer, Chips o.ä.)

Ziel des Spieles:
Durch glückliches Würfeln als erster 10 Zähleinheiten zu gewinnen.

Spielvorbereitung und Spielverlauf:
Zu Beginn des Spieles werden die Zähleinheiten in die Mitte des Tisches gelegt. Nun beginnt der erste Spieler mit dem Würfeln. Jeder hat dabei zwei Würfe, den ersten mit 2 Würfeln, den zweiten mit einem Würfel. Läßt sich die addierte Augenzahl des ersten Wurfes ohne Rest teilen, erhält der betreffende Spieler eine Zähleinheit.
Wer als erster 10 Zähleinheiten erreicht hat, ist der Gewinner des Spieles.

51. Pasch

Ein beliebtes Würfelspiel.

Spieler: Zwei und mehr
Material: 2 Augenwürfel, 50 Zähleinheiten (z.B. Pfennige, Streichhölzer, Chips o.ä.)

Spielvorbereitung und Spielverlauf:
Vor dem Spiel werden 50 Zähleinheiten (bei weniger als vier Spielern entsprechend weniger) in die Mitte des Tisches gelegt. Dann wird eine bestimmte Anzahl von Spielrunden vereinbart. Nun wird reihum jeweils mit zwei Würfeln gewürfelt.
Jeder Spieler hat dabei 3 Würfe. Wirft ein Spieler einen Pasch, erhält er dafür sofort die seiner geworfenen Punktzahl entsprechende Menge Zähleinheiten aus dem „Pott" in der Tischmitte. Alle anderen Würfe haben keine Bedeutung. Erreicht ein Spieler mit drei Würfen keinen Pasch, kommt der nächste Spieler an die Reihe.
Gewinner des Spieles ist derjenige, der nach der vereinbarten Anzahl von Runden die meisten Zähleinheiten gewonnen hat.

52. Versteckte Hausnummern

Spieler: Zwei und mehr
Material: 1 Augenwürfel

Dieses Spiel wird wie „Höchste Hausnummer“ gespielt. Der einzige Unterschied: Beim dritten Wurf wird die versteckte, also die untere Zahl (die der Tischfläche zugewandte Zahl) notiert.

53. Malnehmen

Spieler: Zwei und mehr
Material: 2 Augenwürfel

Mit beiden Würfeln wird gleichzeitig reihum gewürfelt. Die beiden geworfenen Augenzahlen werden miteinander multipliziert. Gewonnen hat, wer das höchste Produkt in einer Runde erreicht. Er darf die nächste Runde beginnen.

54. Zwillinge

Spieler: Zwei und mehr
Material: 2 Augenwürfel, Zähleinheiten (z.B. Pfennige)

Mit den zwei Würfeln wird reihum gewürfelt. Gewertet werden nur die „Zweien“. Wer nach 10 Runden die meisten „Zweien“ hat, ist der Gewinner und erhält von den anderen Spielern so viele Zähleinheiten, wie „Zweien“ von ihm geworfen wurden.

55. Craps

Die richtige Voraussage ist entscheidend.

Spieler: Zwei und mehr
Material: 2 Augenwürfel und für jeden Spieler dieselbe Anzahl Zähleinheiten (z.B. Pfennige o.ä.)

Ziel des Spieles:
Wer vorausgesagte Zahlen würfelt, kann gewinnen. Doch ganz so einfach ist Craps auch wieder nicht...

Spielvorbereitung und Spielverlauf:
Durch Würfeln um die höchste Zahl wird ein Spieler bestimmt, der als erster die Bank übernimmt. Er spielt eine vorher vereinbarte Anzahl von Spielen gegen die übrigen Spieler.
Der „Bankhalter“ nennt eine Zahl zwischen 2 und 12. Auf diese Zahl wettet er eine Anzahl Zähleinheiten, die er in den „Pott“ legt. Alle Gegenspieler müssen nun zusammen dieselbe Anzahl Zähleinheiten dazulegen.
Würfelt der „Bankhalter“ im ersten Versuch die vorhergesagte Zahl, gewinnt er den Gesamteinsatz. Trifft er mit seinem ersten Wurf die vorhergesagte Zahl jedoch nicht, muß er weiterwürfeln – und zwar so lange, bis er entweder die **vorhergesagte Zahl** oder die **als erstes gewürfelte Zahl** erreicht. Dabei sind seine Gewinnchancen aber genau umgekehrt: Würfelt er nämlich die vorhergesagte Zahl, so verliert er den Gesamteinsatz an die anderen Spieler, die den „Pott“ unter sich aufteilen.
Trifft er dagegen seine als erstes gewürfelte Zahl noch einmal, darf er den Gesamteinsatz kassieren.
Gespielt wird so lange, bis alle Spieler gleich oft „Bankhalter“ waren. Wer dann die meisten Zähleinheiten besitzt, hat das Spiel gewonnen.

56. Elf hoch...

Einfach und reizvoll!

Spieler: Zwei und mehr
Material: 2 Augenwürfel, für jeden Spieler die gleiche Anzahl Zähleinheiten (z.B. Pfennige o.ä.)

Spielvorbereitung und Spielverlauf:
Zunächst vereinbaren die Spieler einen Grundeinsatz, der von jedem Spieler in den „Pott“ (Tischmitte) gelegt wird. Jetzt wird reihum gewürfelt. Jeder Spieler hat einen Wurf. Die Kombinationen und damit die Zahlenwerte, die sich aus zwei Würfeln ergeben können, haben dabei unterschiedliche Bedeutung:
1. Elf Augen (6-5). Wer diese Summe erreicht, darf den gesamten „Pott“ leeren. Jeder Spieler muß daraufhin den Grundeinsatz bringen.
2. Zwölf Augen (6-6). Dieser Wurf bedeutet für den betreffenden Spieler, daß er die im „Pott“ befindliche Summe verdoppeln muß.
3. Augen unter elf. Hier muß die Differenz zwischen 11 und der gewürfelten Augenzahl gebildet werden. Das Ergebnis wird mit 5 multipliziert, wodurch sich der Betrag ergibt, den der betreffende Spieler dem Einsatz im „Pott“ hinzufügen muß.
Beispiel: Würfelt man – im schlechtesten Fall – zwei „Einsen“, so ist die Differenz 11 – 2 = 9. Mit 5 multipliziert ergibt sich 9 x 5 = 45. Das heißt, daß der Spieler 45 Zähleinheiten dem Einsatz hinzufügen muß.

Wer nach einer vereinbarten Anzahl von Runden am meisten Zähleinheiten besitzt, hat gewonnen.

57. Blindauge

Spieler: Zwei und mehr
Material: 3 Augenwürfel

Es wird mit 3 Würfeln gewürfelt. Jeder Spieler hat 1 bis 3 Würfe. Bei jedem Wurf müssen alle 3 Würfel verwendet werden. Der zweite Wurf macht den ersten ungültig. Wer hat den Mut zum dritten Wurf, der den zweiten vernichtet? Gewertet werden bei diesem Spiel nur die beiden Würfelseiten mit den Augen „3“ und „5“, wobei jeweils das mittlere Auge „blind“ ist, also nicht zählt.
Dadurch wird die „3“ zur „2“ und die „5“ zur „4“.
Der Spieler mit dem höchsten Ergebnis pro Runde gewinnt.

58. Errate Würfelwerte

Spieler: Zwei und mehr
Material: 3 Augenwürfel

Stellen Sie drei Würfel übereinander! Gewinner ist, wer am schnellsten die Summe aller verdeckt liegenden, waagerechten Augen ansagen kann. Wir nehmen einmal an, daß die erkennbare Punktezahl des obersten Würfels eine „6“ ist. Das richtige Ergebnis der zu errratenden Summe wäre 15. Es wird errechnet, indem man von der immer gleichbleibenden Zahl 21 die 6 abzieht.

Hier ein Probespiel:

Unterwert des obersten Würfels „6“ ist	„1“
Oberwert des zweiten Würfels z.B.	„5“
Unterwert des zweiten Würfels z.B.	„2“
Oberwert des dritten Würfels z.B.	„4“
Unterwert des dritten Würfels z.B.	„3“
Summe	**15**

30 knifflige Streichholz-Knobeleien

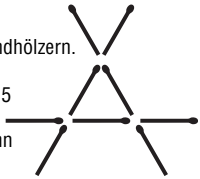
Auflösungen am Ende der Anleitung.

Spieler: Beliebig viele
Material: Streichhölzer

Streichholz-Knobeleien dürfen Kinder nur im Beisein von Erwachsenen spielen!

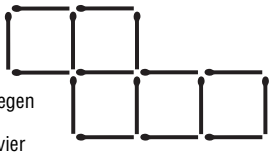
59.

Dieses Gebilde besteht aus 9 Zündhölzern. Machen Sie durch Umlegen von 4 Hölzern daraus ein Muster aus 5 Dreiecken (die nicht deckungsgleich sein müssen, und eins kann Teil eines andern sein)!



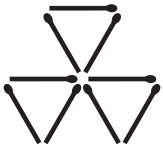
60.

Sechzehn Hölzer braucht man für diese fünf gleichen Quadrate. Machen Sie durch Umlegen von nur zwei Hölzern daraus eine Reihe von vier identischen Quadraten!



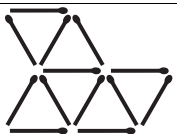
61.

Diese ausgewogene Figur besteht aus neun Zündhölzern. Indem sie drei davon umlegen, verwandeln Sie das Gebilde in ein ebenfalls symmetrisches aus drei Rhomben oder Rauten.



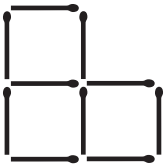
62.

Entfernen Sie drei Hölzer, so daß drei Dreiecke bleiben!



63.

Diese zehn Hölzer bilden drei Quadrate. Nehmen Sie ein Holz weg, und tauschen Sie die Position von drei anderen, um ein Quadrat und zwei Parallelogramme zu erhalten!



64.

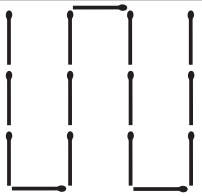
Wie man sieht, reichen zehn Hölzer aus, um dieses hübsche Haus zu legen. Hier sehen wir es aus dem Westen. Legen Sie zwei Hölzer so um, daß wir es aus dem Osten sehen!

65.

Legen Sie mit neun Streichhölzern fünf Quadrate!

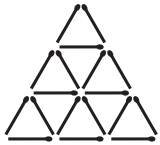
66.

Durch Umlegen von nur vier Hölzchen werden aus dieser schlangenlinigen Figur zwei Quadrate. Wie?



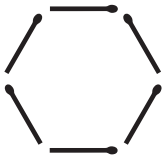
67.

Hier entstehen fünf Dreiecke gleicher Größe, wenn man genau fünf Hölzchen entfernt.



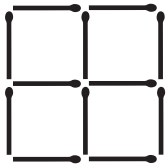
68.

Zwei gleiche Rauten entstehen aus diesem Sechseck, wenn man zwei Hölzchen verändert und eines neu hinzunimmt.



69.

Eine schöne Knobelaufgabe mit 12 Hölzchen: Verändern Sie vier Hölzchen so, daß zwei unterschiedlich große Quadrate entstehen, die sich nicht berühren!

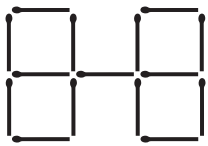


70.

Verändert man bei dieser Figur aus fünf Quadraten sechs Hölzchen, so sind es nur noch vier Quadrate, drei kleine und ein großes.

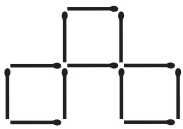
71.

Aus dieser Form sollen durch Umlegen von zwei Streichhölzern fünf Quadrate entstehen!

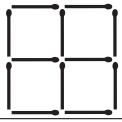


72.

Legen Sie fünf Hölzer so um, daß aus dieser Figur zwei Quadrate entstehen!

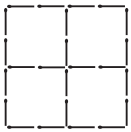


73.
Hier sollen vier Streichhölzer umgelegt werden, so daß drei Quadrate entstehen!



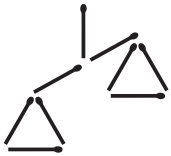
74.
Wie kann man mit diesen 16 Streichhölzern fünf Quadrate legen?

75.
Durch Umlegen von acht Hölzern und Entfernen von einem sollen vier gleiche Sechsecke entstehen.

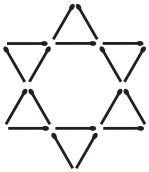


76.
Vier Hölzer umgelegt – schon entsteht daraus ein regelmäßiges Kreuz!

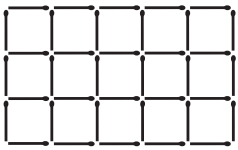
77.
Um diese Waage ins Gleichgewicht zu bringen, müssen nur sechs Streichhölzer verschoben werden.



78.
Hier sollen durch Verlegen von sechs Streichhölzern sechs gleiche und symmetrische Vierecke entstehen.



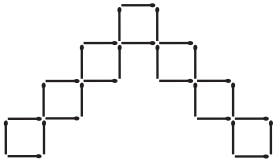
79.
Entfernen Sie 14 Hölzer so, daß sechs gleiche Quadrate entstehen!



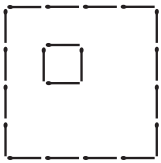
80.
Wie bekommt man das Streichholz aus der Mitte heraus, ohne es zu berühren?

81.
Legen Sie aus 12 Hölzern ein Zwölfeck, das nur aus rechten Winkeln besteht!

82.
Verschieben Sie 11 Streichhölzer so, daß 10 gleiche Quadrate entstehen, die wiederum eine symmetrische Figur bilden!

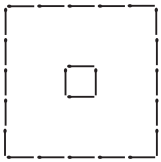


83.
Diese Figur stellt ein Grundstück mit Haus dar. Unterteilen Sie das Grundstück mit Hilfe von 10 Streichhölzern in fünf gleiche Parzellen!

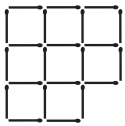


84.
Ein Streichholz weniger, und mit dem Rest sollen wieder sechs gleiche, umzäunte Areale gelegt werden!

85.
Dieses Grundstück mit Teich in der Mitte soll mit 20 Hölzern in acht gleiche Stücke unterteilt werden.



86.
Legen Sie zwei Hölzer so um, daß sieben gleiche Quadrate entstehen!



87.
Wie kann man aus 13 Streichhölzern ein Ei legen? Die Hölzchen dürfen jedoch nur senkrecht und waagrecht gelegt werden.

88.
Wie läßt sich ein bekannter Schweizer Bogenschütze mit 10 Streichhölzern darstellen?

Auflösung der Streichholz-Knobeleien auf der Rückseite!

Fünf tolle Schreibspiele…

89. Stadt, Land, Fluß…

Ein sehr bekanntes Schreibspiel.

Spieler: Zwei und mehr
Material: Papier und Bleistift für jeden Spieler

Spielvorbereitung und Spielverlauf:
Zunächst macht jeder Spieler auf seinem Blatt, das er am besten im Querformat nimmt, insgesamt 9 Spalten. Jede Spalte steht für eine Kategorie und bekommt die entsprechende Überschrift. Folgende 9 Überschriften schreibt jeder Spieler an den Kopf der Spalten: Stadt, Land, Fluß, Berg, Pflanze, Tier, Beruf, Speise und Vorname.
Dann buchstabiert ein Spieler still das ABC. Ein anderer Spieler ruft nach kurzer Zeit: „Stop!" Der Buchstabe, den der Spieler in diesem Augenblick gedacht hat, wird nun laut genannt. Jeder Spieler hat ab diesem Moment die Aufgabe, einen Begriff für jede Kategorie zu finden, der mit dem genannten Buchstaben beginnt.

Ein Beispiel:
Wurde der Buchstabe „D" genannt, so könnte man folgende Begriffe finden: Dortmund, Deutschland, Donau, Dolomiten, Dotterblume, Dromedar, Dolmetscher, Dampfnudeln, Doris.
Der Spieler, der als erster für jede Spalte einen Begriff gefunden hat, ruft: „Halt!" Jetzt darf keiner mehr schreiben. Nun werden die Wörter verglichen, indem jeder Spieler Spalte für Spalte sein Wort vorliest. Für alle Begriffe, die von zwei oder mehr Spielern gefunden wurden, bekommt man 5 Punkte. Für ein Wort, das man ganz individuell gefunden hat, gibt es 10 Punkte. Und wenn man für eine Rubrik ganz allein ein Wort hat, während keiner der anderen Spieler hier einen Begriff gefunden hat, gibt es 20 Punkte.

Spielende:
Nach einer vorher vereinbarten Anzahl von Runden zählt jeder Spieler seine Punkte. Der mit den meisten gewinnt.

90. Gefüllte Kalbsbrust

Ein sehr beliebtes Schreibspiel.

Spieler: Zwei und mehr
Material: Papier und Bleistift für jeden Spieler

Spielvorbereitung und Spielverlauf:
„Gefüllte Kalbsbrust" ist ein uraltes Schreibspiel, das Kindern und Erwachsenen viel Spaß macht.
Ein Spieler der Runde sagt ein beliebiges Hauptwort, in dem nach Möglichkeit kein V, W, X oder Y vorkommen sollte. Alle Spieler schreiben das genannte Wort zuerst Buchstabe für Buchstabe senkrecht von oben nach unten, dann noch einmal mit etwas Abstand senkrecht von unten nach oben. Das Wort „Tadel" würde also so aufgeschrieben:

T	L
A	E
D	D
E	A
L	T

Wenn jeder das Wort in dieser Weise aufgeschrieben hat, muß er die „Kalbsbrust" füllen. Er muß jetzt Zeile für Zeile mit dem linken Buchstaben beginnend ein Hauptwort finden, das wiederum mit dem rechten Buchstaben endet. Gesucht wären in unserem Beispiel fünf Hauptwörter oder Vornamen, z.B. **T**EI**L**, **A**NTENN**E**, **D**REIRA**D**, **E**V**A**, **L**AU**T**. Es spielt keine Rolle, ob ein „eingefülltes" Wort lang oder kurz ist, wichtig ist nur, daß es mit dem richtigen Buchstaben beginnt und endet.
Wer für eine Lücke kein passendes Wort findet, läßt diese Zeile einfach frei. Der erste Spieler, der mit dem „Einfüllen" fertig ist, sagt „Stop!". Jetzt müssen alle Spieler mit dem Schreiben aufhören, wobei begonnene Wörter fertig geschrieben werden dürfen.

Nun kommt die Wertung:
Die Wörter werden verglichen, indem jeder Spieler Zeile für Zeile sein jeweiliges Wort vorliest. Für alle Wörter, die von zwei oder mehr Spielern gefunden wurden, bekommt man 5 Punkte. Für ein Wort, das man ganz individuell gefunden hat, gibt es 10 Punkte. Und wenn man für eine Zeile ganz allein ein Wort hat, während keiner der anderen Spieler hier eines gefunden hat, gibt es 20 Punkte.

Spielende:
Das Spiel ist zu Ende, wenn man eine vorher vereinbarte Anzahl von Runden gespielt hat. Wer nach dem Addieren die meisten Punkte erreicht, hat das Spiel gewonnen.

91. Wörter finden

Ein Schreibspiel für Schnelldenker.

Spieler: Zwei und mehr
Material: Papier und Bleistift für jeden Spieler

Spielvorbereitung und Spielverlauf:
Jeder Spieler bekommt ein Blatt und einen Stift. Dann sagt ein Spieler ein Wort, das mindestens 10 Buchstaben haben sollte, z.B. ENKELKINDER.
Ein Spieler nimmt dann die Zeit, denn in den nächsten 3 (oder 4,5) Minuten müssen alle Spieler aus den Buchstaben des Grundwortes neue Wörter bilden – je mehr, desto besser. Es dürfen alle Wortarten verwendet werden, jedoch keine geografischen Bezeichnungen, Abkürzungen, Namen, Eigennamen oder Fremdwörter. Die neu gebildeten Wörter können jederzeit kürzer als das Grundwort sein, jedoch darf kein Buchstabe in einem neuen Wort häufiger vorkommen als im Grundwort selbst. Welche neuen Wörter könnte man aus unserem Beispielwort bilden?
EKEL, ER, KLEID, KINN, RINDE, EI, LEID, LIED, DER usw. Hier kommt es auf Schnelligkeit an, denn je mehr Wörter ein Spieler findet, desto besser.

Auswertung:
Wenn die Zeit um ist, wird ausgewertet. Ein Spieler liest der Reihe nach seine neuen Wörter vor. Alle anderen überprüfen, ob sie das eine oder andere Wort auch gefunden haben. Wenn das der Fall ist, gibt es für jedes dieser Wörter 5 Punkte. Außerdem werden vorgelesene und dabei erkannte Wörter durchgestrichen. Hat ein Spieler ein Wort gefunden, das sonst keiner hat, bekommt er dafür 10 Punkte. Wenn der erste Spieler mit dem Vorlesen fertig ist, liest der nächste Spieler die noch nicht durchgestrichenen Wörter vor, und die anderen Spieler verfahren wie oben beschrieben. So geht das reihum, bis alle Wörter aller Spieler einen Punktwert bekommen haben.

Spielende:
Wer nach dem Addieren die höchste Punktzahl erreicht, gewinnt das Spiel.
Aber schon wird ein neues Wort präsentiert...

92. Lange Rede – kurzer Sinn!

Das Sprichwörter-Spiel.

Spieler: Zwei und mehr
Material: Papier und Bleistift für jeden Spieler

Das Wesentliche eines Sprichwortes besteht darin, daß ein komplizierter Sachverhalt in kurze Worte gepackt wird, so daß man sofort weiß, was gemeint ist.
Bei diesem Spiel ist es exakt umgekehrt.
Jeder Spieler überlegt sich zunächst ein bekanntes Sprichwort, sagt es jedoch nicht laut.
Dann versucht jeder Spieler, sein Sprichwort so umständlich wie möglich auszudrücken: Der ursprünglich knappe Sachverhalt soll wortreich dargestellt werden.

Hier ein Beispiel:
„Die Erstellung einer Vertiefung in der Erde mit einer nicht exakt festgelegten Größe zu dem Zwecke, daß der Aushub einem anderen Wesen der Spezies ‚Mensch' zu einer Fallgrube werde, bringt es in nicht wenigen Fällen mit sich, daß der Initiator des Unternehmens selbst der Geschädigte wird, indem er selbst Bekanntschaft mit der tiefsten Stelle seines Erdloches macht."
Ursprünglich hieß das:
„Wer anderen eine Grube gräbt, fällt selbst hinein."

Wenn jeder Spieler sein Sprichwort umschrieben hat, werden die neuen Formulierungen der Reihe nach laut vorgelesen. Wer das jeweilige Sprichwort als erster errät, erhält einen Punkt. Wer nach einer vorher vereinbarten Anzahl von Spielrunden die meisten Punkt e hat, hat das Spiel gewonnen.

93. Schiffe versenken

Ein seit Generationen bekanntes Zweipersonen-Spiel.

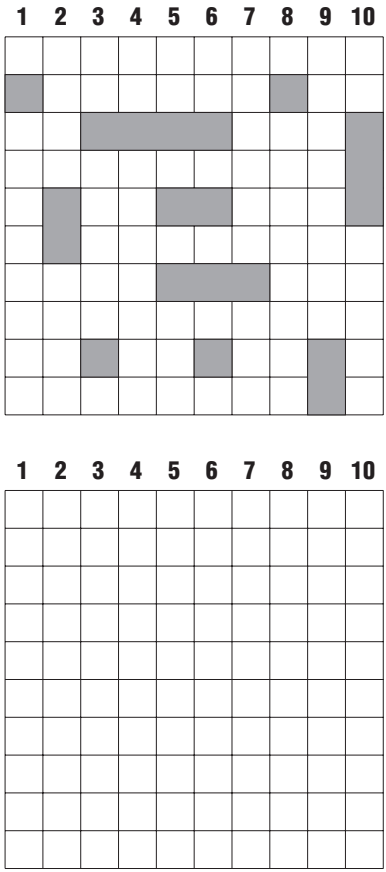
Spieler: Zwei
Material: Kariertes Papier und 2 Bleistifte

Spielvorbereitung und Spielverlauf:
Jeder Spieler zeichnet zunächst auf seinem karierten Papierbogen zwei Spielfelder, welche 10 Kästchen hoch und 10 Kästchen breit sein müssen. Diese beiden „Schlachtfelder für die Seeschlacht" können nebeneinander oder untereinander stehen. Die beiden Quadrate werden wie in einem Koordinatensystem waagrecht mit den Zahlen von 1– 10 und senkrecht mit den Buchstaben von A – J eingeteilt (siehe Abb.).
Das erste Quadrat jedes Spielers ist sein „Flottenquadrat". Deshalb zeichnet jeder der beiden Spieler in dieses Quadrat seine Flotte ein. Sie besteht aus einem „Schlachtschiff" (4 Kästchen lang), zwei Kreuzern (je 3 Kästchen lang), drei Torpedobooten (je 2 Kästchen lang) und vier U-Booten (je 1 Kästchen). Insgesamt kommen also ins „Flottenquadrat" 10 Schiffe. Die einzelnen Schiffe dürfen sich selbst nicht berühren, es muß mindestens 1 Kästchen Abstand zwischen ihnen sein. Ein Schiff darf jedoch an den Quadratrand anstoßen. Wo ein Spieler seine Schiffe einzeichnet, weiß nur er allein, der Gegenspieler darf das auf keinen Fall sehen.
Die Abbildung zeigt die Spielvorbereitung für einen Spieler, wobei die Anordnung der Schiffe willkürlich gewählt ist.

Nun beginnt das Spiel. Der erste Spieler nennt seinem Gegenspieler ein beliebiges Kästchen, indem er dessen zwei Koordinaten angibt, z.B. 1 – C oder 5 – F usw.
Der Gegner prüft dann sofort in seinem „Flottenquadrat", wohin dieser „Schuß" gegangen ist. Wurde ein Schiff getroffen, muß er sagen: „Getroffen!" Ging der Schuß auf ein leeres Kästchen, sagt er: „Ins Wasser geschossen".
Werden von einem Schiff alle Kästchen getroffen, muß der Spieler beim letzten Treffer sagen: „Versenkt!"
Je nach Antwort des Gegners macht sich der Spieler auf seinem zweiten Quadrat Notizen. Bei einem „Wasserschuß" wird in das betreffende Kästchen eine Kreuzchen gemacht, und der Gegenspieler ist an der Reihe.
Bei einem Treffer dagegen wird das entsprechende Kästchen ausgemalt, und der Spieler darf erneut ein Kästchen benennen.

Spielende:
Gewonnen hat, wer alle Schiffe seines Gegners versenkt hat. Er ist der beste Admiral...

Hier die Abbildung für die beiden Quadrate:



Sieben Backgammon-Varianten…

94. Puff

Ein bekanntes Spiel aus dem Mittelalter.

Spieler: Zwei
Material: Backgammon-Plan, 2 Augenwürfel und für beide Spieler je 15 schwarze und weiße Damesteine

Ziel des Spieles:
Es gilt, alle 15 Steine über die 24 Zacken des Spielplanes zu bringen, um sie auf der gegenüberliegenden Seite als erster wieder auszuspielen.

Spielvorbereitung und Spielverlauf:
Der Spielplan wird aufgelegt, und jeder der beiden Spieler erhält 15 Spielsteine, die sich zu Beginn außerhalb des Spielplanes befinden.
Jetzt wird abwechselnd gewürfelt. Der Spieler mit der höchsten Augenzahl darf beginnen.
Da sich die Spieler gegenübersitzen, spielt der eine seine Figuren von 1 – 24, der andere von 24 – 1.
Es wird immer mit beiden Würfeln gleichzeitig gewürfelt. Die Figuren werden den gewürfelten Augenzahlen entsprechend gesetzt: Fällt z.B. eine „2" und eine „5", wird ein Stein auf die 2. Zacke und ein Stein auf die 5. Zacke gesetzt. Bei einem Pasch (beide Würfel zeigen die gleiche Augenzahl), zählen nicht nur die oben liegenden Augen, sondern auch die unteren. In diesem Fall dürfen 4 Steine ins Spiel gebracht werden. Bei einem 6er-Pasch z.B. werden 2 Steine auf die 6. Zacke gesetzt und 2 Steine auf die 1. Zacke. Außerdem darf nach einem Pasch ein zweites Mal gewürfelt werden.
Auf einer Zacke dürfen beliebig viele Steine der gleichen Farbe plaziert werden.
Zwei und mehr Steine auf einer Zacke bilden ein Band. Eine von einem Band besetzte Zacke darf vom Gegner nicht besetzt werden. Sie kann jedoch mitgezählt und übersprungen werden. Hat ein Spieler mehrere Bänder hintereinander, so bilden diese eine Brücke. Eine solche Brücke kann je nach ihrer Größe für den Gegner äußerst hinderlich sein, da er vielleicht mit niedrigen Augenzahlen nicht über diese Brücke springen kann. Hat ein Spieler alle seine Steine gesetzt, darf er in Richtung Ziel weiterrücken, der eine also in Richtung Feld 24, der andere in Richtung Feld 1. Hierbei ist es ihm überlassen, ob er die Augen der beiden Würfel zusammenzählt und mit nur einem Stein vorrückt, oder ob er für jeden Würfel einen Stein weiterrückt.
Wichtig! Wenn man mit 2 Figuren zieht, muß grundsätzlich die niedrigere Zahl zuerst gezogen werden. Kann man z.B. bei einem Wurf mit einer „2" und einer „5" nicht ziehen, weil das entsprechende Feld vom Gegner besetzt ist, verfällt auch die „5"! Kann man dagegen die „2" ziehen, die „5" aber nicht, verfällt nur die „5".
Ebenso ist es beim Pasch. Die Unterseite des Pasches darf nicht gezogen werden, wenn die Oberseite nicht voll ausgenutzt wurde. Kann aber die Oberseite voll gezogen werden, braucht die Unterseite nicht ganz genutzt werden. Trifft man beim Setzen oder Ziehen auf eine Zacke, auf welcher bereits ein einzelner gegnerischer Stein steht, so darf dieser geschlagen und durch einen eigenen Stein ersetzt werden.
Es können auch mehrere gegnerische Steine in einem Zug geschlagen werden. Wird z.B. eine „2" und eine „6" gewürfelt, und auf der 2. und der 6. Zacke (vom eigenen Stein aus gerechnet) steht jeweils ein einzelner gegnerischer Stein, können beide Steine vom Feld genommen werden.
Besitzt ein Spieler eigene, geschlagene Steine, die sich außerhalb des Spielfeldes befinden, darf er nicht eher mit einem anderen Stein weiterziehen, bis er die geschlagenen Steine wieder ins Spiel gebracht hat.

Spielende:
Sind nach einiger Zeit alle Steine im letzten Spielplanviertel angekommen (19-24 bzw. 6-1), beginnt das Ausspielen. Genau umgekehrt wie beim Einsetzen werden die 15 Steine „ausgespielt". Wer als erster alle Steine ausgespielt hat, hat das Spiel gewonnen.

95. Taiga-Puff

Die russische Version von Puff.

Spieler: Zwei
Material: Backgammon-Plan, 2 Augenwürfel, 15 dunkle und 15 weiße Damesteine

Spielvorbereitung und Spielverlauf:
Es gelten die Regeln des normalen Puff mit folgenden Änderungen:
Hat ein Spieler 2 Steine gesetzt, kann er wählen, ob er gleich ziehen oder ob er weitere Steine nachsetzen will. Wird ein Stein geschlagen, muß dieser erst wieder eingesetzt werden, bevor man mit den restlichen Steinen weiterziehen kann. Alle anderen Spielregeln wie Einsetzen, Ziehen, Schlagen usw. bleiben wie bei Puff.

96. Langes Puff

Beide marschieren in die gleiche Richtung!

Spieler: Zwei
Material: Backgammon-Plan, 2 Augenwürfel, 15 dunkle und 15 weiße Damesteine

Eine Variante des normalen Puff ist das sogenannte lange Puff. Hierbei beginnen beide Spieler bei Zacke 1 und spielen bis Zacke 24.
Alle anderen Spielregeln, wie Einsetzen, Ziehen, Schlagen, Paschregel und Ausspielen entsprechen denen des oben beschriebenen Spieles.

97. Toccadille

Eine andere Variante des Puffspieles.

Spieler: Zwei
Material: Backgammon-Plan, 2 Augenwürfel, 15 dunkle und 15 weiße Damesteine

Spielvorbereitung und Spielverlauf:
Gespielt wird ähnlich wie bei Puff. Alle Steine befinden sich zunächst außerhalb des Spielplanes. Pasch wird hierbei nur einfach (also nur die oberen sichtbaren Augen) gesetzt. Nach jedem Pasch wird nochmals gewürfelt. Auf der eigenen Einsatzseite dürfen keine Bänder gebildet werden. Ausgenommen hiervon sind die Zacken 12 und 13, die sogenannten Huckenzacken. Auf diesen Huckenzacken dürfen beliebig viele Steine stehen, allerdings niemals ein einzelner. Eine Hucke kann also zuerst nur durch ein Band besetzt werden.
Ein Spieler darf die Hucke auf der gegnerischen Seite (die Fremdhucke) grundsätzlich nicht betreten. Würfelt er aber eine Augenzahl, die es erfordert, die gegnerische Hucke zu besetzen, darf er von jedem Würfel ein Auge abziehen und die eigene Hucke anfahren. (Dieses aber nur, wenn er

mit keinem anderen Stein in die eigene Hucke gelangen kann.) Geschlagene Steine werden bei Toccadille nicht vom Brett genommen, sondern durch Marken gekennzeichnet. Trifft man also auf einen einzelnen gegnerischen Stein, bleibt dieser auf seiner Position und ein einzelner Damestein wird als Marke an das Fußende der 1. Zacke gelegt. Mit jedem weiteren geschlagenen Stein wird die Marke um eine Zacke weitergezogen.
Es können (wie bei Puff) auch gleich mehrere gegnerische Steine geschlagen werden. Hier können dann auch entsprechende Punkte mit der Marke markiert werden. Wer mit seiner Marke zuerst die 12. Zacke erreicht, hat gewonnen. Ist der Gegner noch nicht über die 6. Zacke hinausgekommen, zählt der Gewinn doppelt. Ist der Gegner dagegen noch nicht über die 3. Zacke hinausgekommen, wird dreifach gerechnet, und wenn er noch keine Marke auf dem Brett hat, vierfach.

98. Zick-Zack

Spieler: Zwei
Material: Backgammon-Plan, 2 Augenwürfel, 15 dunkle und 15 weiße Damesteine

Bei diesem Spiel wird abwechselnd mit den beiden Würfeln gewürfelt. Die Aufgabe jedes Spielers ist es, seine 15 Steine möglichst schnell auf die ersten 6 spitzen Felder zu setzen.
Beispiel: Beim ersten Wurf mit „3“ und „5“ setzt der Spieler je einen Stein auf das 3. und 5. Feld. Der Gegner wirft nun „3“ und „6“. Er darf jetzt den gegnerischen Stein von Feld 3 seinem Besitzer zurückgeben und seinen 1. Stein auf Feld 3 und den 2. Stein auf Feld 6 legen. Solange ein einzelner Stein auf einem Feld liegt, ist er nicht geschützt. Der Gegner versucht, solche Steine hinauszuwerfen und diese Felder mit einem, möglichst aber mit zwei Steinen zu besetzen, da ein Feld mit mindestens 2 Steinen gleicher Farbe vom Gegner nicht mehr angegriffen werden darf.
Bei gleicher Augenzahl auf beiden Würfeln (Pasch) kann dasselbe Feld gleich mit 2 Steinen besetzt werden. Auf einem Feld können beliebig viele Steine gleicher Farbe untergebracht werden. Sind alle 15 Steine auf die ersten 6 Felder gesetzt, so werden sie um die geworfenen Augen vorwärts bewegt, z.B. bei einem Wurf mit einer „3“ und einer „5“ rückt ein Stein um 3, der andere um 5 Felder weiter. Es kann aber auch nur ein Stein um 8 Felder vorwärtsziehen.
Sind auf diese Weise alle 15 Steine auf den letzten 6 Feldern angelangt, beginnt das Herauswürfeln der eigenen Steine. Sitzen zum Beispiel noch Steine auf dem fünftletzten Feld, und es wird eine „3“ und eine „6“ geworfen, so darf der Spieler mit dem ersten Stein des fünftletzten Feldes um 3 Felder vorrücken, während er den zweiten Stein aus dem Spiel nimmt. Das Zusammenziehen der geworfenen Augenzahlen ist auf den letzten 6 Feldern nicht erlaubt. Ein hinausgeworfener Stein muß vom Besitzer stets wieder eingespielt werden und das Herauswürfeln der eigenen Steine bleibt so lange unterbrochen, bis etwa hinausgeworfene Steine wieder auf einem der letzten Felder untergebracht sind.
Wer zuerst alle Steine hinausgewürfelt hat, ist der Gewinner. Durch sinnreiches Blockieren und bedachtes Bewegen der eigenen Steine kann der Gegner sehr behindert werden.

99. Revertier

Etwas schwieriger, aber auch spannender als Puff!

Spieler: Zwei
Material: Backgammon-Plan, 2 Augenwürfel, 15 dunkle und 15 weiße Damesteine

Auch Revertier wird in den Hauptzügen wie Puff gespielt. Beim Einsetzen werden allerdings zunächst alle Steine auf der ersten Zacke aufgebaut. Da aber (wie bei Toccadille) auf der eigenen Seite kein Band aufgebaut werden darf, ausgenommen die Hucken, ist das Einsetzen der geschlagenen Steine besonders schwierig. Es müssen immer freie Felder zum Einsetzen gefunden werden.
Ansonsten gelten die Regeln des Puff.

100. Backgammon

Die angelsächsische Form des Puff.

Spieler: Zwei
Material: Backgammon-Plan, 2 Augenwürfel, 15 dunkle und 15 weiße Damesteine

Bei uns ist das Spiel „Puff“ nicht so bekannt.
Wir sagen in der Regel Backgammon dazu.
Backgammon unterscheidet sich von Puff im wesentlichen durch das Einsetzen der Spielsteine.
Bei Backgammon werden die Steine nicht durch Würfeln eingesetzt, sondern vor Beginn des Spieles nach folgendem Schema auf dem Spielplan aufgebaut:

Spieler A setzt	2 Steine auf Zacke 1
	5 Steine auf Zacke 12
	3 Steine auf Zacke 17
	5 Steine auf Zacke 19.
Spieler B setzt	2 Steine auf Zacke 24
	5 Steine auf Zacke 13
	3 Steine auf Zacke 8
	5 Steine auf Zacke 6.

Der weitere Spielverlauf entspricht dem des Puff.
(Siehe Nr. 94)