

SPIELESAMMLUNG

mit 250 Spielmöglichkeiten



Mühle

Für 2 Spieler

Zum Spiel gehören: 1 Spielplan, 9 weiße und 9 schwarze Spielsteine

Jeder Spieler erhält 9 Spielsteine der gleichen Farbe. Abwechselnd wird jeweils 1 Spielstein auf einen freien Punkt des Spielfeldes gelegt. Jeder Spieler muß nun versuchen, eine Reihe aus 3 Spielsteinen in einer Linie – eine Mühle – zu bilden.

Wer eine Mühle bilden konnte, darf einen Spielstein des Gegners vom Spielbrett wegnehmen, allerdings nicht aus einer geschlossenen Mühle des Gegenspielers. Wenn alle Spielsteine auf dem Spielbrett liegen, wird das Spiel weitergeführt, indem abwechselnd jeweils ein Stein entlang einer Linie zu einem angrenzenden freien Feld gezogen wird. Auch jetzt ist das Ziel, eine Mühle zu bilden. Sieger ist, wer den Gegenspieler durch seine Spielsteine so behindert, daß dieser keinen Zug mehr machen kann, oder seinem Gegner alle Steine – bis auf 2 Stück – weggenommen hat.

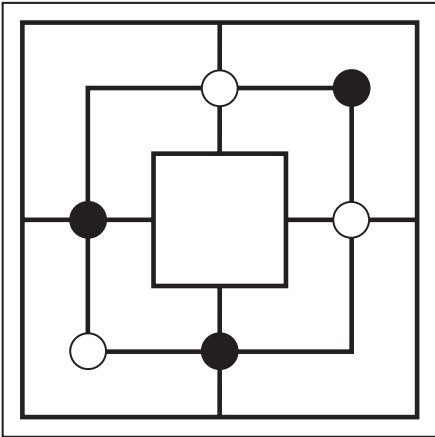
Eine Mühle kann beliebig oft geöffnet und beim nächsten Zug wieder geschlossen werden. Wer eine Mühle wieder schließt, darf seinem Gegner erneut einen Spielstein wegnehmen.

Falls ein Spieler nur noch 3 Spielsteine auf dem Spielfeld hat und diese eine Mühle bilden, muß er beim nächsten Zug seine Mühle öffnen, auch wenn ihm dann ein Stein weggenommen wird und er das Spiel verliert.

Würfelmühle

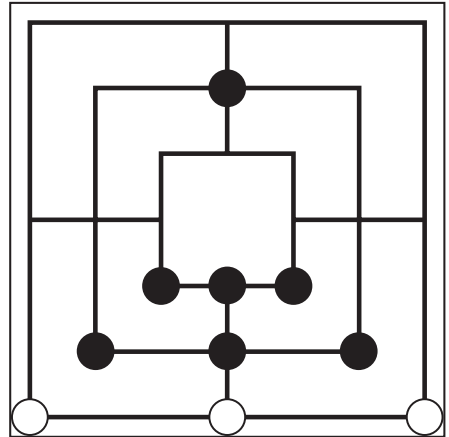
Jeder Spieler braucht 9 Steine. Ferner sind drei Würfel zum Spiel erforderlich. Vor dem Setzen wird mit allen 3 Würfeln einmal gewürfelt. Die Spieler wechseln sich ab. Werden 4, 5 und 6 gewürfelt oder 2×3 und 1×6 oder 2×2 und 1×5 oder 2×1 und 1×4 , kann der Spieler aus einer Mühle des Gegners einen Stein entfernen und seinen eigenen dafür einsetzen. Kann er dadurch eine eigene Mühle schließen, so darf er noch einen weiteren Stein des Gegners entfernen. Bei den anderen Würfelkombinationen darf immer nur ein Stein gesetzt werden. Wenn alle Steine gesetzt sind, wird normal Mühle weiter gespielt.

Hüpfmühle



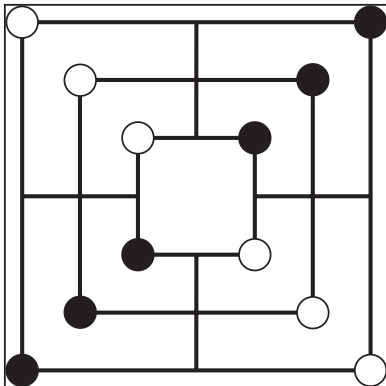
Jeder Spieler benutzt 3 Spielsteine. Die 6 Steine werden – wie in der nachfolgenden Abbildung – aufgebaut. Immer abwechselnd darf jeder Spieler mit einem seiner Steine auf ein beliebiges anderes Feld hüpfen. Wer zuerst eine Mühle schließen kann, hat gewonnen.

Treibjagd



Ein Spieler hat 3 weiße, der andere 7 schwarze Spielsteine. Der Spieler mit den 7 schwarzen Steinen muß versuchen, so zu ziehen, daß er eine Mühle bilden kann. Beim Setzen entstandene Mühlen gelten dabei nicht. Der Spieler mit den 3 weißen Steinen muß versuchen, die Mühle des Gegners zu verhindern. Wenn der Spieler mit den schwarzen Steinen innerhalb 15 Zügen eine Mühle bilden konnte, hat er gewonnen, andernfalls ist der Spieler mit den weißen Steinen Sieger.

Kreuzmühle



Jeder Spieler spielt mit 6 Steinen, die wie in der Abbildung aufgestellt werden. Es wird abwechselnd mit je einem Stein um ein Feld weitergezogen. Wer als erster eine Mühle bilden kann, hat gewonnen.

Dame

Für 2 Spieler

Zum Spiel gehören: 1 Spielplan, 12 weiße und 12 schwarze Spielsteine

Die Spieler sitzen sich gegenüber. Das Spielbrett wird so in die Mitte gelegt, daß rechts unten ein helles Feld ist. Die zweimal 12 Spielsteine (jeder Spieler eine eigene Farbe) werden dann auf die dunklen Felder des Spielplans vor die Spieler gesetzt. Die beiden Feldreihen in der Mitte bleiben somit frei. Es wird abwechselnd vorwärts gezogen. Die helle Farbe beginnt. Die Steine dürfen jeweils um ein dunkles Feld vorrücken.

Gegnerische Steine, hinter denen sich ein freies Feld befindet, müssen übersprungen werden. Der übersprungene Stein des Gegners wird dann aus dem Spiel genommen. Wenn zwischen zwei Spielsteinen des Gegners ein freies Feld ist, müssen auch zwei Steine des Gegners in einem Doppelzug übersprungen werden. Beide Steine des Gegners werden dann entfernt.

Ziel ist es, mit einem oder mehreren Steinen den gegenüberliegenden Spielfeldrand (auf der Seite des Gegners) zu erreichen. Sobald ein Spielstein dort die letzte Feldreihe erreicht hat, wird dieser zur „Dame“. Der betreffende Stein wird gekennzeichnet (z.B. indem man zwei Spielsteine übereinander setzt).

Im Gegensatz zu den normalen Spielsteinen darf die Dame über mehrere dunkle Felder – auch rückwärts – bewegt werden. Wenn die Dame einen oder mehrere gegnerische Steine überspringen und unmittelbar auf dem Feld nach dem letzten Spielstein abgesetzt werden kann, dürfen die übersprungenen Steine vom Feld genommen werden. Auch die Dame muß bei sich ergebender Gelegenheit die Steine des Gegners überspringen. Während des Spieles kommt es darauf an, dem Gegner Fallen zu stellen, etwa indem man ihn zwingt, einen eigenen einfachen Stein zu schlagen, um anschließend seine Dame schlagen zu können. Verloren hat ein Spieler, wenn er keine Steine und Damen mehr im Spiel hat. Eine strategisch beherrschende Position kann ein Spieler gewinnen, wenn er die aus 8 dunklen Feldern bestehende Diagonale des Spielfeldes kontrolliert.

Eckdame

Die Spieler legen das Spielbrett übereck. Jeder Spieler muß danach ein schwarzes Eckfeld vor sich haben. Gespielt wird mit 9 Spielsteinen, die gegenüber auf die schwarzen Felder in die Ecken gesetzt werden. Es stehen sich also in beiden Ecken je drei Reihen gegenüber (1 x 1 Feld, 1 x 3 Felder, 1 x 5 Felder).

Spielaufgabe ist es nun, die eigenen Steine in die Ecke des Gegners zu bringen und damit die Stellungen des Mitspielers zu belegen. Allerdings darf immer nur ein schwarzes oder weißes Feld weitergezogen werden. Rückwärts darf nicht gezogen werden.

Steine des Gegners können (ohne diese zu schlagen) übersprungen werden, sofern das dahinter liegende Feld frei ist. Die eigenen Steine können aber nicht übersprungen werden. Wer zuerst die 9 Eckfelder des Gegners belegt, hat gewonnen.

Mauern

Jeder Spieler stellt seine Spielsteine in drei Reihen auf die dunklen Felder seiner Brettseite. Weiß beginnt. Es wird nur auf den dunklen Feldern gespielt. Während eines Zuges kann man seinen Stein um ein Feld weiterücken oder einen eigenen oder gegnerischen Stein überspringen. Das Überspringen von mehreren Steinen ist nicht erlaubt. Es kann sowohl vor- als auch rückwärts gezogen werden. Falls ein Stein die gegnerischen Startreihen erreicht, darf dieser nur noch vorwärts zur Brettseite bewegt werden. Ist ein gegnerischer Stein so umzingelt, daß er keinen Kontakt zu anderen Steinen seiner Farbe hat und somit bewegungsunfähig ist, wird er als geschlagen vom Brett genommen.

Das Problem der acht Königinnen

Für 1 Spieler

Ihre Aufgabe ist es, 8 Spielsteine auf dem Spielbrett so zu verteilen, daß sich die jeweiligen Spielsteine weder waagrecht, senkrecht noch diagonal gegenüberstehen.

Für dieses Acht-Königinnen-Problem soll es angeblich 92 verschiedene Lösungen geben.

Durcheinander

Bei diesem Spiel hat zwar jeder Spieler seine eigenen Spielsteine, dies sieht ihnen nur niemand so einfach an.

Jeder Spieler markiert seine 6 Steine an der Unterseite mit seiner Farbe oder seinem Zeichen (mittels Farbstiften oder Klebeetiketten) und stellt sie auf die mittleren Felder seiner Brettseite, so daß die Ecken frei bleiben. Nun wird reihum gezogen. Es kann mit jedem Stein in alle Richtungen um ein Feld weiter gezogen werden. Hierbei können auch Steine übersprungen werden. Glaubt nun ein Spieler, daß ein anderer mit einem fremden Stein gezogen hat, so darf dies sofort kontrolliert werden. War der Verdacht berechtigt, wird der Stein auf sein Startfeld zurückgestellt, und der „Falschspieler“ muß einen Spielstein, den er als seinen eigenen vermutet, aus dem Spiel nehmen. Andernfalls muß derjenige Spieler, den der Verdacht geäußert hatte, einen seiner Steine aus dem Spiel nehmen. Diese aus dem Spiel genommenen Steine müssen mit dem nächsten Spielzug wieder ins Spiel gebracht werden.

Glaubt nun ein Spieler, alle seine Steine im Ziel (auf der seiner Startlinie gegenüberliegenden Brettseite) zu haben, hat er die Möglichkeit, das Spiel zu beenden. Alle Spieler drehen dann die Steine auf ihren Ziellinien um. Gewinner ist, wer die meisten eigenen Spielsteine im Ziel hat.

Schlagdame (auch: Verkehrte Dame)

Ein Damespiel, bei dem man versuchen muß, alle Steine möglichst schnell zu verlieren. Wer zuerst keinen Spielstein mehr auf dem Brett hat, ist Sieger.

Deutsche Dame

Bei diesem Spiel wird auf allen Feldern des Spielbrettes gespielt. Das Spielbrett liegt so zwischen den Spielern, daß die weißen Felder nach rechts zeigen. Die Spieler stellen ihre Steine in den ersten beiden Reihen ihrer Seite auf.

Es kann nur diagonal oder senkrecht nach vorne oder waagrecht zur Seite durch Überspringen geschlagen werden, sofern der eigene Stein direkt vor einem fremden liegt und das Feld dahinter frei ist. Wenn ein Spieler mit einem Stein die gegenüberliegende Brettseite erreicht, wird dieser durch Auflegen eines zweiten Steines zur Dame erhoben. Diese Dame darf dann waagrecht, senkrecht und diagonal schlagen und ziehen.

Pyramiden-Dame

Bei diesem Spiel wird auf den schwarzen Feldern des Spielbrettes von einer Spielbrett-Ecke zur anderen gespielt. Jeder Spieler baut sich eine Pyramide auf seiner Seite auf. Ziel ist es, die eigene Pyramide Zug um Zug ab- und gegenüber wieder aufzubauen. Man kann dabei einzelne Felder vorrücken oder eigene und gegnerische Steine durch einen oder mehrere Sprünge überspringen. Übersprungene Steine werden nicht aus dem Spiel genommen, sondern bleiben auf dem Brett. Sieger ist, wer seine Pyramide als erster auf der gegenüberliegenden Seite wieder aufgebaut hat.

Räuber-Dame

Bei diesem Spiel wird auf den schwarzen Feldern des Spielbrettes wie beim Dame-Spiel gespielt. Es wird dann in schräger Richtung um ein Feld gezogen. Hier kann auch ein gegnerischer Stein durch Überspringen bezwungen werden. Dies ist auch mehrfach möglich, sofern immer ein Feld dazwischen frei ist. Es kann auch im Zickzack übersprungen werden. Die übersprungenen Steine werden nicht aus dem Spiel genommen, sondern verbleiben auf dem Brett. Ziel 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.

Englische Dame

Eine interessante Spielversion, wobei die Dame nicht nur vorwärts und rückwärts auf den schrägen Linien schlagen, sondern dies auch waagrecht und senkrecht tun darf. Ansonsten gelten die normalen Dame-Spielregeln.

Französische Dame

Entgegen dem üblichen Dame-Spiel dürfen die Spieler hier nur vorwärts ziehen und können nur rückwärts schlagen. Es muß in jedem Fall geschlagen werden, auch wenn es möglich ist, gleich mehrere Steine hintereinander zu schlagen. Geschlagen wird in Richtung der Diagonalen, aber auch überdeck im Zickzacksprung.

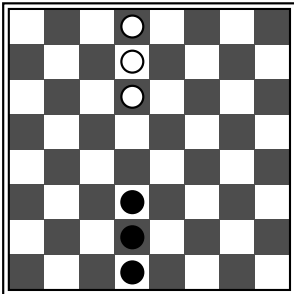
Wolf und Schafe

Für dieses Spiel werden nur die schwarzen Felder des Dame-Spielbrettes benutzt.

Spielaufgabe ist es, den Wolf einzukreisen, und zwar so, daß er keinen Zug mehr machen kann. Für den Wolf kann ein schwarzer Dame-Stein, für 4 Schafe jeweils ein weißer Dame-Stein verwendet werden.

Zu Spielbeginn stehen die 4 Schafe auf den vier schwarzen Feldern in der ersten Reihe. Der Wolf stellt sich auf ein beliebiges schwarzes Feld vor die Schafe, also etwa ein oder zwei Reihen davor. Nun beginnen die Schafe und ziehen (nur) vorwärts. Der Wolf darf dagegen vorwärts und rückwärts gehen. Jeder Spieler, der an der Reihe ist, darf nun einen Zug machen und nicht springen. Die Schafe sollen nun den Wolf so einkreisen, daß er keinen einzigen Zug mehr machen kann. Dabei sollten diese möglichst geschlossen vorgehen. Gelingt es dem Wolf nämlich, die Reihe der Schafe zu durchbrechen, so hat dieser gewonnen. Denn rückwärts dürfen die Schafe ja nicht gehen.

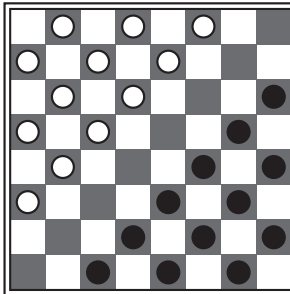
Hasen und Kaninchen



Es wird mit jeweils 3 Spielsteinen, die lt. nachfolgender Abbildung aufgestellt werden, gespielt.

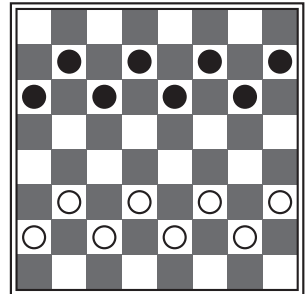
Nun wird abwechselnd jeweils um ein Feld gezogen. Weiß beginnt. Solange es möglich ist, darf nur vorwärts gezogen werden. Die gegnerischen Steine dürfen, wenn man genau davor steht und das Feld dahinter frei ist, auch übersprungen werden. Wenn das Vorwärtsziehen nicht mehr möglich ist, muß rückwärts gezogen oder gesprungen werden. Sieger ist, wer als erster die 3 Ausgangsfelder des Gegners erreicht hat.

Dame diagonal



Die Steine werden diagonal über Eck aufgestellt (siehe Abbildung). Gespielt wird nach den normalen Dame-Regeln.

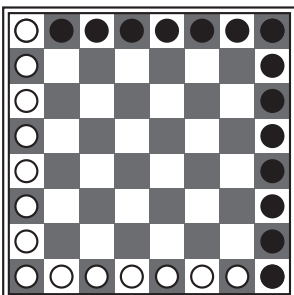
Türkische Dame



Jeweils 8 Spielsteine werden auf den weißen Feldern in der jeweils 2. und 3. Reihe gegenüber aufgestellt (siehe Abbildung).

Es kann bei diesem Spiel vorwärts, seitwärts, aber nicht diagonal gezogen werden. Wenn ein Stein die 8. Reihe erreicht, wird er zum König ernannt. Geschlagen wird durch Springen vorwärts oder seitwärts, auch Sprünge hintereinander sind erlaubt. Die geschlagenen Steine werden vom Spielbrett entfernt. Ein König kann beliebig viele Felder vorwärts, rückwärts und seitwärts ziehen, kann sich nach seinem Zug auf ein beliebiges Feld hinter den geschlagenen Stein stellen und dann von dort aus weitere Steine schlagen. Dem Spieler, dem es gelingt, die gesamten Steine des Gegners zu schlagen oder zu blockieren oder bis auf einen einzigen Stein gegen einen König zu reduzieren, hat gewonnen.

Den Stein fangen



Jeder Spieler stellt je 14 Spielsteine auf der äußeren Reihe des Spielbrettes ringsum auf (siehe nebenstehende Abbildung). Es wird bei jedem Spielzug ein Stein waagrecht oder senkrecht beliebig weit gezogen. Springen ist nicht erlaubt, das heißt, die gezogene Linie muß frei von eigenen oder fremden Steinen sein. Die gefangenen Steine werden durch eigene ersetzt. Gefangen ist ein Stein, wenn er entlang einer geraden Linie eingesperrt ist und kein freies Feld dazwischenliegt. Dies gilt auch für mehrere Steine eines Spielers entlang einer geraden Linie, wobei je ein feindlicher Stein an beiden Enden steht. Wenn zwei Steine eines Spielers in einer geraden Linie mit einem freien Feld dazwischenstehen, kann der Gegner einen Stein auf dieses Feld ziehen, ohne gefangen zu sein. Zieht der Spieler einen seiner Steine in irgendeiner Richtung weg, kann er im nächsten Zug wieder zu seinem Ausgangspunkt zurücksetzen und den Stein des Gegners fangen. Die Ecksteine können nicht gefangen werden, da diese nicht von zwei feindlichen Steinen in einer geraden Linie eingesperrt werden können. Wenn ein Gegner gezwungen ist, seine Eckpunkte aufzugeben, so ist es wahrscheinlich, daß er das Spiel verliert. Das Spiel ist verloren, wenn ein Spieler keine Steine mehr hat.

Polnische Dame

Eine Abwandlung des normalen Dame-Spieles. Die Steine dürfen nur schräg vorwärts ziehen, aber beliebig schräg vor- und rückwärts schlagen. Es ist Schlagzwang, auch dann, wenn die Möglichkeit besteht, mehrere Steine hintereinander in diagonaler Richtung mit einem Zug zu schlagen, dies auch im Zickzacksprung.

Italienische Dame

Die Variante „Italienische Dame“ ist seit dem 16. Jahrhundert bekannt. Je 12 Steine werden gesetzt und nur vorwärts bewegt. Zu beachten ist: Damen können nur von Damen, nicht von einfachen Spielsteinen geschlagen werden.

Es muß geschlagen werden, bei mehreren Möglichkeiten immer so, daß die meisten gegnerischen Steine dabei geschlagen werden.

Dame mal anders

Weiß stellt seine 12 Steine auf seinen 3 Grundlinien auf. Schwarz hat nur eine einzige Dame, die er auf einem beliebigen schwarzen Feld seiner 3 Grundlinien aufstellen kann. Weiß beginnt und versucht in maximal 12 Zügen sämtliche Steine zu verlieren, sonst hat Schwarz gewonnen. Schwarz ist verpflichtet, in jedem Zug möglichst viele Steine zu schlagen. Er selbst kann jedoch nicht geschlagen werden.

Chicago-Dame

Das Spiel wurde 1934 erstmals in Chicago gespielt. Jeder Spieler setzt 12 Steine wie beim bekannten Dame-Spiel. Auch sonst gelten dessen Regeln. Allerdings kann man bei dieser Variante noch einen 13. und 14. Stein ins Spiel bringen. Vorher muß aber ein Feld auf der Grundlinie vereinbart werden, z.B. Feld 3. Sobald dieses Feld frei wird, kann der Spieler dieses Feld mit seinem 13. bzw. 14. Stein neu besetzen.

Spanische Dame

Bei diesem Spiel hat die Dame unbegrenzten Bewegungsfreiraum auf den diagonalen Feldern. Sie braucht daher nicht hinter einem Stein stehenzubleiben, sondern kann sich irgendein Feld in fortführender Linie aussuchen. Die einfachen Steine können vorwärts und rückwärts geschlagen werden. Ohne diese Möglichkeit zum Schlagen dürfen die einfachen Steine jedoch nur vorwärts gehen. Hier gilt, daß mit jedem Stein gezogen werden muß, der die meisten Schlagmöglichkeiten bietet.

Gänsespiel

Zum Spiel gehören: 1 Spielplan, 1 Würfel, 4 Spielfiguren

Spielvorbereitung: Jeder Mitspieler erhält eine Spielfigur, die am Start aufgestellt wird.

Spielverlauf: Der jüngste Teilnehmer beginnt, danach würfeln die Spieler reihum. Jeder zieht so viele Felder vor, wie er gewürfelt hat. Es können beliebig viele Spielfiguren auf einem Feld stehen, ein „Schlagen“ gibt es nicht. Gerät eine Spielfigur auf ein rotbraunes Ereignisfeld, so muß der Spieler entsprechend der folgenden Spielanleitung verfahren:

Feld 4: Die Gans entkommt dem Fuchs und darf vorrücken auf Feld 8.

Feld 9: Die Gans wird gefangenengenommen und muß so lange warten, bis eine „6“ gewürfelt wird.

Feld 13: Gegen den Igel gewinnt die Gans einen Wettlauf. Schnell vorrücken auf Feld 16.

Feld 15: Die verlorene Feder muß gesucht werden. Eine Runde aussetzen.

Feld 18: Fliegen geht schneller. Deshalb darf die Gans noch einmal würfeln.

Feld 24: Die Gans hat sich erkältet und muß eine Runde lang im Bett bleiben.

Feld 30: Die Gans nimmt einen Marienkäfer mit, der es eilig hat. Bis auf Feld 34 vorrücken.

Feld 33: Die Gans rollt auf dem Skateboard schnell weiter auf Feld 38.

Feld 37: Wer zuviel gegessen hat, muß sich erst einmal ausruhen und schläft zwei Runden lang.

Feld 40: Die Gans hat sich den Fuß verletzt und muß warten, bis die nächste Gans vorbeigezogen ist. Falls keine mehr kommt, eine Runde aussetzen.

Feld 45: Sie ist zur schönsten Gans im Land gewählt worden. Zur Belohnung noch einmal würfeln.

Feld 49: Mit dem Ballon kommt die Gans schneller voran und fliegt weiter auf Feld 53.

Feld 52: Die Gans hat sich verlaufen und findet auf Feld 43 wieder den Weg.

Feld 57: Vor Vergnügen lacht sich die Gans halbtot. Bis sie sich wieder erholt hat, muß sie zweimal aussetzen.

Feld 60: Wer dieses Feld als erster genau trifft, ist Sieger. Wer darüber hinaus würfelt, zieht um die restliche Augenzahl wieder zurück.

Leiterspiel

Zum Spiel gehören: 1 Spielplan, 1 Würfel, 4 Spielfiguren

Spielvorbereitung: Jeder Spieler erhält eine Spielfigur einer Farbe, die vor dem Startfeld aufgestellt wird.

Spielverlauf: Der jüngste Teilnehmer beginnt, danach würfeln die Spieler reihum. Jeder Spieler rückt mit seiner Spielfigur um so viele Felder vor, wie seine Würfelanzahl anzeigt. Auf einem Feld können beliebig viele Figuren stehen, ein „Schlagen“ der gegnerischen Figur gibt es nicht. Gerät eine Spielfigur auf ein dunkelblaues oder rotes Aktionfeld, so geht es entweder die Leiter hinauf oder an den Schwanz der Schlange zurück.

Zur Verdeutlichung: Die Leiter hinauf geht es von Feld 8 auf Feld 31, Feld 17 auf Feld 37, Feld 27 auf Feld 76, Feld 40 auf Feld 43, Feld 50 auf Feld 69, Feld 53 auf Feld 68, Feld 57 auf Feld 81, Feld 66 auf Feld 87, Feld 77 auf Feld 96 und Feld 90 auf Feld 94.

Wieder herunter geht es von Feld 20 auf Feld 4, Feld 25 auf Feld 10, Feld 28 auf Feld 4, Feld 54 auf Feld 48, Feld 58 auf Feld 2, Feld 64 auf Feld 47, Feld 86 auf Feld 38, Feld 92 auf Feld 71, Feld 95 auf Feld 74 und Feld 98 auf Feld 62.

Wer zuerst das Zielfeld erreicht, ist Sieger.

Wer hat die 6...?

Für 2 bis 4 Spieler

Zum Spiel gehören: 1 Spielplan, 16 Spielfiguren, 1 Würfel

Dieses spannende und interessante Brettspiel für Kinder und Erwachsene ist ganz einfach zu spielen.

Das Spielfeld wird in die Mitte gelegt. Jeder Spieler nimmt sich 4 Spielfiguren in einer Farbe.

Anschließend wird solange abwechselnd gewürfelt, bis ein Spieler eine 6 wirft. Dieser Spieler darf beginnen. Aufgabe für jeden Spieler ist nun, seine vier Spielfiguren einmal um das Spielfeld möglichst schnell in den „Hafen“ mit seiner Farbe zu bringen. Es wird im Uhrzeigersinn nacheinander einmal gewürfelt. Jeder Spieler zieht dann mit einer beliebigen Figur seiner Farbe die entsprechend gewürfelte Punktzahl weiter.

Trifft ein Spieler mit seiner Spielfigur auf ein bereits von einem anderen Spieler besetztes Feld, so muß dieser andere Spieler seinen Stein aus dem Spiel nehmen und damit erneut den langen Marsch über das ganze Spielfeld antreten.

Ist ein Feld durch eine eigene Spielfigur besetzt, so kann dieser Zug nicht ausgeführt werden, und der betreffende Spieler muß mit einem seiner anderen Spielsteine weiterziehen.

Eigene und fremde Spielfiguren dürfen grundsätzlich übersprungen werden.

Um das Spiel noch interessanter zu gestalten, kann von den Spielern am Anfang zusätzlich vereinbart werden:

– daß jeder Spieler noch einer geworfenen 6 noch einmal würfeln darf,

– daß beim Einzug in den eigenen Hafen genau die erforderliche Punktzahl gewürfelt werden muß,

– daß die Spieler zu Beginn des Spieles erst dann ihre einzelnen Spielfiguren ins Spielfeld bringen dürfen, wenn sie eine vorher festgelegte Punktzahl (z.B. 1, 3 oder 6) gewürfelt haben,

- daß die Felder mit den Kreisen von zwei Spielern gemeinsam (zwei Spielsteine nebeneinander) benutzt werden dürfen, ohne daß der Stein des Gegners vom Feld genommen werden muß. Diese Felder bieten also „Schutz“.
- wenn es einem Spieler gelingt, mit einer seiner Figuren über die 5 Felder seines „Hafens“ hinaus das dreieckige Feld in der Mitte des Spielfeldes zu erreichen, darf er mit einer seiner anderen Figuren als „Bonus“ 5 Felder vorgehen. Eigene Figuren im „Hafen“ dürfen dabei übersprungen werden.
- wenn es einem Spieler gelingt, zwei seiner Spielfiguren zusammen auf ein Feld mit einem Kreis zu bekommen, so kann er dadurch eine Sperre für alle anderen Mitspieler bilden, die diese nicht überspringen dürfen. Sobald der Spieler aber eine „6“ würfelt, muß er die Sperre öffnen.

Sieger ist, wer zuerst alle 4 Spielsteine in seinem „Hafen“ in Sicherheit gebracht hat.

Pachisi

Dieses Spiel wird zu zweit oder zu viert gespielt, wobei beim Spiel zu viert die gegenüberstehenden Spieler Partner sind. Die jeweils erste Figur eines Mitspielers kann sofort eingesetzt werden, die folgenden (falls diese gebraucht werden) erst bei einem Wurf von 1 oder 6. Hat ein Spieler eine 1 oder 6, darf er solange weiterziehen, bis er eine 2, 3, 4 oder 5 würfelt. Diese Augenzahl wird dann noch gesetzt, und der nächste Spieler ist an der Reihe. Jeder Spieler kann natürlich alle seine Figuren benutzen.

Kommt ein Spieler auf ein vom Gegner besetztes Feld, kann hinausgeworfen werden.

Auf dem Startfeld jedes Teilnehmers dürfen mehrere Figuren aller Spieler stehen. Hier kann nicht hinausgeworfen werden. Auf den restlichen Feldern dürfen nur mehrere eigene Steine bzw. Steine des eigenen Partners stehen.

Kommt ein Spieler auf ein vom Gegner mit mehreren Steinen besetztes Feld, kann nur ein Stein hinausgeworfen werden.

Sieger ist, wer zuerst mit allen 4 Spielsteinen das Spielfeld umrundet und in seinem „Hafen“ in Sicherheit gebracht hat.

Strafe

Dieses Spiel wird zu zweit oder zu viert gespielt. Es erhält jeder 4 Figuren und eine bestimmte Anzahl von Spielmarken. Zu Beginn zahlt jeder Mitspieler eine Marke Einsatz. Die jeweils 1. Figur jedes Spielers kann sofort gesetzt werden, die folgenden nur nach einem Wurf einer 1, wobei kein Zwang zum Setzen besteht. Jeder Spieler kann sich zu Beginn entscheiden, ob er mit oder gegen den Uhrzeigersinn ziehen will. Dies gilt dann für sämtliche seiner Figuren während der ganzen Spieldauer. Keine Figur darf auf einem schon besetzten Feld landen, kein Gegner kann hinausgeworfen werden. Jeder Spieler hat außerdem die Möglichkeit, seinen Wurf auf mehrere Figuren aufzuteilen (z.B. beim Wurf einer 5 eine Figur 2 Felder und die andere Figur 3 Felder weitersetzen). Gezogen werden muß in jedem Fall. Ist kein Zug möglich (z.B. wenn der Spieler keine Figur auf dem Brett hat oder auf ein belegtes Feld geraten würde), muß eine Spielmarke Strafe gezahlt werden. Kommt eine Figur auf dem Anfangsfeld eines Gegners zum Stillstand, darf der Spieler nochmals würfeln.

Sieger ist, wer zuerst alle 4 Spielsteine in seinem „Hafen“ in Sicherheit gebracht hat.

Der Sieger bekommt den gesamten Einsatz.

Malefizspiel

Gespielt wird nach den normalen Spielregeln „Wer hat die 6...?“

Schafft es ein Spieler, zwei Figuren seiner Farbe auf ein Feld zu setzen, gilt dies als eine Barrikade, die von den Gegnern nicht überwunden werden darf. Diese Barrikade muß nach drei Würfelrunden aufgelöst werden, das heißt, eine der zwei Figuren muß dann weiterziehen.

Rasten

Bei diesem Spiel werden 8 beliebige Felder auf dem Spielbrett (durch Ankreuzen) als „Rastplatz“ bezeichnet. Auf diesen Feldern können sich alle Spieler ausruhen, das heißt, hier kann nicht hinausgeworfen werden. Auf diesen Feldern können auch gleichzeitig mehrere Steine, ganz gleich welcher Farbe, ausruhen. Kann ein Spieler nicht mehr mit einer anderen Figur ziehen, muß er den Rastplatz verlassen.

Wer hat die 6...? – Ganz verrückt

Dieses Spiel kann nur von 4 Spielern gespielt werden. Jeder Spieler stellt 4 verschiedenfarbige Figuren in sein Zielfeld. Ziel ist es, als erster 4 verschiedenfarbige Figuren in seinem Zielfeld zu haben.

Jeder Spieler darf mit einer beliebigen Figur beginnen, sofern er eine 6 gewürfelt hat (mit max. drei Versuchen). Im Verlauf des Spieles kann jede beliebige Figur auf dem Spielbrett gezogen werden, ausgenommen eine Figur, die auf einem fremden Startfeld steht. Jeder Spieler darf aber nur eine Figur in einer Farbe ziehen, die er nicht mehr in seinem Startfeld oder noch nicht in seinem Zielfeld stehen hat (z.B. ein Spieler hat in seinem Zielfeld eine rote und eine gelbe Figur – so darf er nur mit einer blauen oder grünen Figur setzen). Die Figuren dürfen nur vorwärts gezogen werden, dürfen aber auch rückwärts schlagen. Eine geschlagene Figur darf in ein beliebiges Startfeld zurückgestellt werden, in dem diese Farbe nicht vorkommt. Diese Farbe darf auch im dazugehörigen Zielfeld noch nicht vorhanden sein.

Ansonsten gelten die normalen „Wer hat die 6...?“-Spielregeln. Sieger ist, wer zuerst 4 Figuren in unterschiedlichen Farben in sein Zielfeld gebracht hat.

Brautfang

Dieses Spiel wird zu zweit gespielt. Ein Spieler ist Braut und der andere Bräutigam. Beide Spieler müssen einander benachbarte Quadrate benutzen. Das Startfeld der Bräute muß vor dem Startfeld der Bräutigame liegen. Die Bräute laufen nun den Bräutigamen davon und versuchen ihr Zielfeld zu erreichen. Die Bräutigame dürfen nicht gejagt werden. Wird eine Braut eingeholt, d.h., ein Bräutigam kommt auf demselben Feld wie die Braut zu stehen, werden beide als Paar aus dem Spiel genommen. Die Bräutigame müssen versuchen, immer hinter den Bräuten zu bleiben bzw. können diese auch mehrmals umkreisen. Haben die Bräutigame am Ende mehr Bräute gewonnen als im Haus sind, so haben diese gewonnen. Ansonsten gewinnen die Bräute.

Flüchtling

Dieses Spiel wird zu zweit gespielt. Jeder Spieler erhält einen zusätzlichen Spielstein, der sich von den übrigen unterscheiden muß (z.B. einen Dame-Stein). Dieser Flüchtling will nicht in sein Haus, sondern zieht in entgegengesetzter Richtung um das Spielfeld. Der Flüchtling von Spieler A beginnt dort, wo Spieler B mit seinen übrigen Steinen beginnt und umgekehrt. Nach dem Würfeln kann jeder Spieler sich entscheiden, ob er mit seinen Spielfiguren oder mit seinem Flüchtling ziehen will. Nur der Flüchtling darf feindliche Figuren schlagen. Aber auch die Flüchtlinge dürfen gejagt werden. Kommt eine Figur auf ein Feld, auf der ein Flüchtling steht, kann dieser hinausgeworfen werden. Dieser Flüchtling gehört jetzt demjenigen, der ihn hinausgeworfen hat. Er darf jetzt mit 2 Flüchtlingen weiterspielen, bis der Gegner sie ihm wieder abnehmen kann.

Sieger ist, wer trotz Flüchtlingen als erster seine 2 Spielfiguren in sein Zielfeld gebracht hat.

Backgammon

Für 2 Spieler

Zum Spiel gehören: 1 Spielplan, 2 x 15 Spielsteine, 2 Würfel

Die Regeln dieses Spieles bieten vielfältige taktische Möglichkeiten. Zum Spiel gehören 15 dunkle und 15 helle Steine, 2 Würfel und ein Spielfeld. Die Spieler haben je eine „Zackenreihe“ vor sich.

Spieler A spielt von Feld 24 nach Feld 1, Spieler B von Feld 1 nach Feld 24. Heimfelder sind für Spieler A die Felder 1 bis 6 und für Spieler B die Felder 19 bis 24. Jeder Spieler muß mit seinen 15 Steinen sein Heimfeld erreichen. Zu Spielbeginn werden alle Steine in folgender Anordnung aufgestellt:

Spieler B:

- 2 Steine auf Feld 1
- 5 Steine auf Feld 12
- 3 Steine auf Feld 17
- 5 Steine auf Feld 19

Spieler A setzt jeweils die gleiche Anzahl Steine auf die genau gegenüberliegenden Zacken.

Jeder Spieler hat bereits 5 Steine auf dem ersten Zacken seines Heimfeldes stehen. Mit einem Würfel wird ermittelt, wer beginnt. Die höhere Zahl entscheidet. Die beiden bei der Auslösung gewürfelten Zahlen werden gleichzeitig für den ersten Zug verwendet. Nunmehr wird während des ganzen Spieles mit beiden Würfeln gewürfelt. Jeder Spieler zieht seine Steine von der Startposition, der Feldreihe folgend, in Richtung Heimfeld. Also z.B. Spieler B von 1 über 2, 3, 4, etc., Spieler A zieht dementsprechend in umgekehrter Richtung.

Die Steine ziehen um so viele Felder vor, wie beide Würfel Augen zeigen. Bei einem Wurf (z.B. 2 + 6) hat man die Wahl, mit einem Stein 2 Felder und mit einem anderen 6 Felder vorzurücken oder mit ein und demselben Stein erst 2 und dann 6 Felder. Der kleinere Zug muß zuerst erfolgen. Es kann nur auf (offenen) Feldern gelandet werden. Auch wenn nur mit einem Stein gezogen wird, wird dieser Zug getrennt nach den Augen der beiden Würfel gezählt (also z.B. 2 – 6). Dies bedeutet, daß beide Landfelder – das 2. und das 8. Landefeld – offen sein müssen. Offen sind alle unbesetzten Felder, alle Felder mit beliebig vielen eigenen Steinen und alle, auf denen höchstens ein einziger gegnerischer Stein liegt.

Der Pasch

Fallen zwei gleiche Zahlen, z.B. 4 – 4, so wird dieser „Pasch“ verdoppelt. Man darf nicht nur zweimal, sondern viermal 4 Felder vorziehen, und zwar mit einem, zwei, drei oder vier Steinen. Für jeden dieser Züge müssen die Landfelder offen sein. Sind sie nur für die ersten beiden Züge offen, verfällt der ganze Pasch.

Das Band

Zwei oder mehr gleichfarbige Steine auf einem Feld nennt man ein Band. Ein Band blockiert das Feld für den Gegner. Mehrere gleichfarbige Bänder hintereinander bilden eine Brücke und stellen ein großes Hindernis für den Gegner dar. Der Gegner kann z.B. eine Brücke aus drei Bändern nur überwinden, wenn er als kleinste Zahl eine 4 würfelt. Ziel des Spielers muß es also sein, Bänder und Brücken zu errichten und mit ihnen vorwärtszuziehen.

Das Schlagen

Ein einzelner auf einem Feld stehender Stein wird geschlagen, wenn der Gegner auf dieses Feld zieht. Bei einem Wurf (2 + 6) wird z.B. jeder Stein geschlagen, der zwei, sechs oder acht Felder entfernt steht. Es besteht jedoch kein Zwang zum Schlagen, solange noch mit anderen Steinen gezogen werden kann. Der geschlagene Stein wird in die Mitte des Spielfeldes gesetzt, auch „Bar“ genannt. Der Besitzer darf solange keinen anderen Zug machen, bis er diesen Stein wieder ins Spiel gebracht hat. Für geschlagene Steine ist der Start bei 1 (bzw. 24), wobei dies das erste Feld ist, das gezählt wird, wenn der Stein wieder ins Spiel kommt. Kann er mit dem ersten Zug nicht auf einem offenen Feld landen, verfällt der ganze Wurf. Sind mehrere Steine geschlagen, müssen alle erst wieder ins Spiel gebracht werden, ehe der geschlagene Spieler einen anderen Zug machen darf. Dabei werden mit einem Wurf zwei Steine gezogen. Kann die kleinere Zahl nicht als erste gesetzt werden, weil das Feld nicht offen ist, verfällt auch jetzt der ganze Wurf.

Das Ausspielen

Letztes Ziel des Spieles ist es, alle 15 Steine über den letzten Zacken des Heimfeldes hinauszuspielen, also über Feld 24, wenn 1 der Start war oder umgekehrt. Bedingungen für den Beginn des Ausspielens ist, daß alle 15 eigenen Steine im Heimfeld angesammelt wurden. Die Felder müssen – von hinten beginnend – geräumt werden, also zuerst Feld 6 (bzw. 19), dann Feld 5 (bzw. 20) etc. Ausgespielt ist ein Stein dann, wenn er mit einem Wurf über den Spielfeldrand hinausgelangt. Um von Feld 6 bzw. 19 direkt auszuspielen zu können, benötigt man demnach einen Wurf mit zweimal 6 Augen. Kein davorliegender Stein darf ausgespielt werden, solange Feld 6 bzw. 19 noch besetzt ist. Man benutzt die kleineren Würfe, um von den hinteren Feldern auf die vorderen zu ziehen. Auch während des Ausspielens kann ein Stein geschlagen werden. Er muß erst wieder ins Spiel gebracht werden und das ganze Feld umrunden, ehe das Ausspielen fortgesetzt werden darf. Über ein gegnerisches Band hinweg darf kein Stein ausgespielt werden. Wenn z.B. auf Feld 4 zwei gegnerische Steine liegen, dürfen Steine von Feld 5 nicht direkt ausgespielt werden, sondern müssen erst das Band überwinden.

Einfacher, doppelter, dreifacher Sieg, wer zuerst seine 15 Steine ausgespielt hat.

Einfacher Sieg, wenn der Gegner noch alle Steine auf dem Spielfeld hat.

Dreifacher Sieg, wenn der Gegner noch einen Stein in der Bar oder im Heimfeld des Siegers hat.

Puff

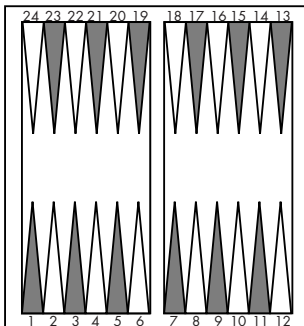
Das Puffspiel ist eine Variante des Backgammon. Die Regeln sind im allgemeinen gleich, doch gibt es einige Unterschiede, die nachfolgend beschrieben werden.

Es wird zu zweit mit je 15 Steinen verschiedener Farbe und je 2 Würfeln gespielt. Ziel des Spieles ist, daß jeder Spieler seine 15 Steine in das letzte Viertel der Spielfläche bringt und anschließend herauswürfelt. Zur weiteren Erklärung verweisen wir auf nachstehende Abbildung: Es gibt zwei verschiedene Versionen des Spieles – das „Lange Puff“ und das „Gegenpuff“. Beim „Langen Puff“ beginnt das Spiel für beide Parteien auf dem Feld Nr. 1 und endet auf dem Feld Nr. 24. Beim „Gegenpuff“ beginnt das Spiel für einen Spieler auf Feld Nr. 1 und für den anderen auf Feld Nr. 24. Diese Version ist die gebräuchlichere.

Es gibt bei Beginn keine Grundaufstellung, alle Steine befinden sich außerhalb des Spieles und müssen durch Würfeln ins Heimfeld des entsprechenden Spielers eingesetzt werden. Es wird mit 2 Würfeln gewürfelt. Wer die höhere Augenzahl hat, beginnt. Es werden beim Einsetzen keine fortgesetzten Züge mit einem Stein ausgeführt. Wirft z.B. Weiß 2 – 4, so setzt er einen Stein auf Zacke 4 und einen auf Zacke 2, Schwarz einen auf Zacke 21 und einen auf Zacke 23. Erst wenn alle Steine so ins Spiel/Heimfeld gebracht wurden, darf von dort wie beim Backgammon weitergezogen werden.

Wird ein Pasch geworfen, zählen nicht nur die beiden oberliegenden Augen, sondern auch die auf der entgegengesetzten Würfelseite befindlichen. Derjenige Spieler darf also nicht bloß zwei, sondern vier Steine einsetzen oder weiterrücken. Nach jedem Pasch darf noch einmal gewürfelt werden, und von diesem zweiten Pasch an kann die gewürfelte Augenzahl von Würfelober- und -unterseite doppelt gerechnet werden.

Sobald die Steine wie gesagt im jeweiligen Heimfeld plaziert sind, darf mit zwei Steinen oder auch fortgesetzt mit einem Stein gezogen werden. Die kleinere Augenzahl wird immer zuerst gezogen. Falls dies nicht möglich ist, darf die höhere Augenzahl nicht gezogen werden, sie verfällt dann. Auch darf bei einem Pasch die Würfelunterseite nicht gezogen werden, wenn nicht zuvor die Würfeloberseite gezogen wurde. Kann dagegen mit der Oberseite gezogen werden, so muß die Augenzahl der Unterseite nicht voll ausgeschöpft werden. Ist die Zacke, auf die man ziehen kann, von nur einem Stein des Gegners belegt, kann dieser geschlagen und aus dem Spiel genommen werden. Er muß schon wieder beim nächsten Wurf eingesetzt werden und von vorne beginnen. Der Spieler darf keinen anderen Stein ziehen, bevor er nicht den geschlagenen Stein wieder eingesetzt hat. Ist eine Zacke von zwei



oder mehreren Steinen besetzt, gilt sie als gesperrt. Es darf mit dem Herausnehmen der Steine begonnen werden, wenn alle 15 Steine im eigenen Heimfeld stehen. Dabei darf ein Stein auch herausgenommen werden, wenn die gewürfelte Augenzahl höher als erforderlich ist. Steht ein Stein z.B. auf 20, ein anderer auf 22, und der Spieler würfelt 4 und 6, so rückt er mit einem Stein von 20 auf 24 vor, den Stein auf Zacke 22 kann er herausnehmen, obwohl er die 6 gewürfelt hat. In dieser Phase ist zu beachten, daß stets die am weitesten hinten stehenden Steine gezogen werden müssen. Man kann also nicht einen Stein von Zacke 21 weiterrücken oder herausnehmen, solange noch auf Zacke 20 ein Stein steht. Außerdem darf ein Spieler seine Steine nur herausnehmen, wenn er keine vom Gegner blockierte Zacke mehr vor sich hat.

Gewinner ist, wer als erster alle seine Steine herausgenommen hat.

Polizeijagd

Eine Version für drei oder beliebig mehr Spieler. Wer die höchste Zahl würfelt, ist der „Bandit“ und spielt auf eigene Rechnung gegen alle anderen Teilnehmer. Der Spieler mit der nächsthöheren Augenzahl ist der „Polizist“. Je nach der Würfelzahl rangieren die anderen Teilnehmer hinter dem Polizisten und rücken in dieser Reihenfolge nach. Jeder neu eintretende Spieler rangiert an letzter Stelle. Der Bandit spielt gegen den Polizisten wie beim Spiel zu zweit, nur sind dann die übrigen Spieler Partner des Polizisten. Der Bandit bleibt so lange dort, bis er verliert. Nun rückt er an die letzte Stelle der Warteliste, an die vorletzte, wenn zu dem Zeitpunkt ein neuer Spieler eintritt. Der Polizist wird nun Bandit, der ranghöchste Spieler Polizist. Der Polizist hat gegenüber seinen übrigen Mitspielern die alleinige Augenzahl weitergezogen, kann sich jedoch beraten lassen. Verliert er, kommt er an die letzte Stelle. Die übrigen Mitspieler sind an die Entscheidung des Polizisten gebunden, außer im Fall eines Doppels durch den Banditen. In diesem Fall kann jeder annehmen oder ablehnen, dadurch für das eine Spiel auscheiden und den Wert vor dem Doppel an den Banditen ausbezahlen. Wird ein Doppel vom Polizisten abgelehnt, kann dies von jedem im Spiel befindlichen Spieler angenommen werden. Der Ranghöchste des annehmenden Doppels wird Polizist. Für weitere Spiele ändert das An- oder Ablehnen nichts an der Reihenfolge des Spielers. Gewinnt der neue Polizist, wird er Bandit.

Fangen

Jeder Mitspieler erhält 6 Steine und stellt diese auf seiner Seite auf den Feldern 1–6 auf. Wer die niedrigste Zahl würfelt, fängt an. Es wird mit 2 Würfeln gewürfelt. Es zählen nur Würfe mit einer 1 oder 6 und die Paschwürfe. Es wird entgegen dem Uhrzeigersinn im Kreis gezogen, bis ein Spieler alle seine Figuren verloren hat. Es darf nach einem Wurf, der ein oder mehrere 1er oder 6er enthält, eine eigene Figur weitergezogen werden, und nach einem Pasch, ausgenommen mit 6, dürfen zwei Figuren jeweils die einfache Augenzahl weitergezogen werden. Nach einem Pasch mit 6, dürfen 4 Figuren jeweils 6 Felder gezogen werden. Nach einem Pasch darf nochmals gewürfelt werden. Kommt ein Spieler auf ein Feld, auf dem ein Gegner steht, wird dieser hinausgeworfen. Kommt ein Spieler auf ein Feld, auf dem sich eine eigene Figur befindet, stellt sich die zweite Figur auf das nächste leere oder von einer fremden Figur besetzte Feld. Hat ein Spieler nur noch eine Figur übrig, ändert sich seine Zugweise. Seine Figur zieht sofort auf das nächste Eckfeld: 1, 6, 7, 12 oder 24, 19, 18, 13. Falls diese Felder von einem Mitspieler besetzt sind, wird dieser hinausgeworfen. Würfelt der Spieler dann eine 1, zieht die Figur ein Eckfeld weiter, bei einer 6 zwei Eckfelder. Bei einem Pasch mit 1 oder 6 darf die doppelte Anzahl von Feldern weitergezogen werden. Andere Pasche dürfen nicht ausgeführt, aber es darf nochmals gewürfelt werden.

Sieger ist, wer zuerst alle Figuren des Gegners geschlagen hat.

Jacquet

Bei dieser Version werden alle Steine außerhalb des Spielbrettes aufgestellt und in die Starfelder gewürfelt. Wenn dies erfolgt ist, wird das Spiel nach der normalen Backgammon-Spielregel weitergeführt.

Zweifach

Diese Version ist ein Glücksspiel. Jeder Spieler erhält 12 Steine und stellt diese übereinander auf die rechten sechs Felder seiner Seite. Wer die höchste Zahl würfelt, beginnt. Jeder Spieler spielt nun nur auf seinen sechs Feldern. Es wird mit 2 Würfeln gewürfelt. Er nimmt nun die Steine, die der gewürfelten Augenzahl entsprechen, vom unteren Stein herunter und legt sie davor ab. Bei einem Pasch darf nur ein Stein abgelegt, aber nochmals gewürfelt werden. Würfelt man eine Zahl, deren Stein schon weggelegt wurde, kann diese Zahl nicht verwendet werden, und der andere Spieler ist an der Reihe. Wer nun zuerst alle seine oberen Steine vor die unteren gelegt hat, beginnt dies wieder, indem er die unteren Steine in derselben Weise wieder hinaufwürfelt. Ist dies auch erfolgt, werden alle Steine wie beim Backgammon nach rechts hinausgewürfelt.

Sieger ist, wer als erster alle Steine vom Brett genommen hat.

Tiger und Schaf

Für 2 Spieler

Zum Spiel gehören: 7 weiße Spielsteine, 1 schwarzer Spielstein, Papier und Bleistift

Anstatt Spielplan wird ein gleichschenkliges Dreieck aufgezeichnet. Dies wird durch eine senkrechte Linie geteilt und wiederum durch zwei Querlinien gedrittelt.

Ein Spieler ist der Tiger und stellt dazu seinen schwarzen Stein auf einen der 10 Kreuzungspunkte des aufgezeichneten Spielfeldes. Nun setzt der andere Spieler seine weißen Schafe auf freie Kreuzungspunkte. Nach jedem Zug des Schaf-Spielers rückt der Tiger entlang einer Linie auf einen nächsten freien Kreuzungspunkt. Der Tiger darf die Schafe auch überspringen, sofern er dicht davor steht und dahinter ein Kreuzungspunkt frei ist. Das übersprungene Schaf wurde vom Tiger gefressen und wird vom Spielfeld genommen. Wenn der Schaf-Spieler alle seine Steine gesetzt hat, darf er pro Zug ein Schaf um einen Kreuzungspunkt weiter entlang der Linie ziehen und versuchen, dabei den Tiger so zu umzingeln, daß dieser keinen Zug mehr machen kann. Falls ihm dies gelingt, hat er das Spiel gewonnen. Der Tiger gewinnt wiederum, sobald nur noch 3 Schafe im Spiel sind.

Feldmühle

Für 2 Spieler

Zum Spiel gehören: 12 dunkle und 12 helle Spielsteine, Papier und Bleistift

Man zeichnet einen 6 x 5 Felder großen Spielplan. Der Spieler mit den hellen Steinen setzt einen auf ein beliebiges freies Feld. Dann ist der Gegner an der Reihe. Nun werden Zug um Zug alle Steine gesetzt. Hierbei muß darauf geachtet werden, daß weder waagrecht noch senkrecht 3 gleichfarbige Steine dicht zusammenstehen. Wenn alle Steine gesetzt sind, wird gezogen. Es darf bei einem Zug ein Stein um ein Feld weiter waagrecht oder senkrecht auf ein freies Feld gezogen werden. Das Ziel dabei ist, möglichst oft 3 eigene Steine zu Mühlen waagrecht oder senkrecht nebeneinander zu schieben. Falls man solch eine Mühle beendet hat, darf man einen gegnerischen Stein vom Feld nehmen. Allerdings darf dies keinesfalls ein Stein aus einer seiner Mühlen sein. Kommt ein 4., 5. oder 6. Stein zu einer Mühle dazu, hat man immer wieder eine Mühle vollendet.

Pyramiden abtragen

Für 1 Spieler

Zum Spiel gehören: 15 Spielsteine

Die 15 Spielsteine werden zu einer Pyramide geordnet. Nun entfernt man einen Eckstein und versucht durch Überspringen die Steine so zu reduzieren, daß am Schluß nur noch ein Stein übrigbleibt. Es darf aber immer nur ein Stein übersprungen werden. Die übersprungenen Steine müssen sofort entfernt werden. Das Springen über die Begrenzung der Pyramide hinaus ist nicht erlaubt.

Flohspiel

Für 2-4 Spieler

Zum Spiel gehören: 4 große Chips, 24 kleine Chips, 1 Becher

Ziel des Spieles ist es, möglichst viele Flöhe (Chips) der eigenen Farbe in den Becher springen zu lassen.

Jeder Spieler erhält einen großen und 6 kleine Chips der gleichen Farbe.

Der große Chip wird mit Daumen und Zeigefinger gehalten. Mit dem Rand des großen Chips drückt man so auf den Rand eines kleinen Chips, daß dieser wegspringt. Die Chips springen besser, wenn ein mitteldickes Tisch Tuch auf dem Tisch liegt.

Der Becher wird in die Mitte des Tisches gestellt, und alle Spieler legen ihre Chips gleich weit vom Becher (30 bis 50 cm) auf den Tisch.

Der jüngste Spieler beginnt. Er läßt einen seiner Flöhe in Richtung Becher springen. Hat er einmal geschnippt, ist der nächste Spieler an der Reihe. Für jeden Floh, der in den Becher springt, erhält der Spieler einen Punkt. Flöhe, die vom Tisch auf den Boden hüpfen, sind aus dem Spiel. Solange ein Floh auf dem Tisch bleibt, ist er im Spiel und darf geschnippt werden.

Das Spiel ist beendet, wenn ein Spieler alle eigenen Flöhe im Becher hat. Dieser Spieler ist Sieger.

Spiele man mehrere Runden hintereinander, ist der Spieler der Sieger, der als erster eine vor Spielbeginn festgesetzte Punktzahl erreicht hat.

Spiele mit 1 Würfel

Macao

Für 2 und mehr Spieler

Jeder Mitspieler muß dreimal würfeln. Ziel des Spieles ist es, 12 Augen zu würfeln. Wer mehr als 12 Augen hat, hat verloren; wer weniger Augen erreicht, kann durch einen 4. Wurf versuchen, sein Ergebnis zu verbessern.

Mehrmals bis 100

Für 2 und mehr Spieler

Hierbei versucht jeder Spieler so lange zu würfeln, bis er 100 Augen erreicht hat. Der Haken hierbei ist, daß jede gewürfelte 1 alle bis dahin gewürfelten Augen wieder löscht. Daher darf jeder Spieler, wann immer er will, unterbrechen, die Würfel an den nächsten Spieler weitergeben und in der nächsten Runde an die bis dahin erreichte Punktzahl anknüpfen. Nach einer 1 geht der Würfel an den nächsten Spieler weiter. Gewinner ist, wer zuerst 100 Augen erreicht hat. Eine gewürfelte 1 kann nur beim sogenannten Superwurf von Nutzen sein, nämlich beim Stand von 99 Augen zählt die 1 normal und nicht wie vor beschrieben. Wem das gelingt, der hat doppelt gewonnen.

Würfelwette

Für 2-6 Spieler

Zum Spiel gehören: Für jeden Spieler 6 Spielmarken (z.B. Pfennige, Streichhölzer, Chips o.ä.)

Bei diesem Spiel ist es ratsam, vorher einen Schiedsrichter zu wählen, denn wenn es hart auf hart geht, wird hierbei allzu gern gemogelt.

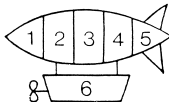
Alle Mitspieler machen ihren Einsatz und warten mit ihrem Würfel auf den Einsatz. Vorhand ruft eine Zahl zwischen 1 und 6 und es geht los. Jeder versucht nun so schnell wie möglich, die gerufene Zahl zu werfen. Wem dies zuerst gelingt, ruft „stopp“, kassiert den gesamten Einsatz und ruft die Zahl für die nächste Runde.

Zeppelin

Für 2 und mehr Spieler

Zum Spiel gehören: Für jeden Spieler 6 Spielmarken (z.B. Pfennige, Streichhölzer, Chips o.ä.), Papier und Bleistift

Zunächst wird ein Zeppelin auf das Papier gezeichnet. Der Flugkörper wird in fünf Kammern aufgeteilt und von 1-5 beziffert. Die Gondel erhält die Nr. 6. Nun wird reihum gewürfelt. Gemäß der gewürfelten Zahl wird eine Spielmarke auf dem Zeppelin abgelegt. Liegt



jedoch in der entsprechenden Kammer schon eine Marke, so muß sie der entsprechende Spieler an sich nehmen. Lediglich in die Gondel dürfen bei einem Sechserwurf weitere Passagiere hinzukommen. Gewinner ist, wer zuerst all seine Spielmarken losgeworden ist.

Jule

Für beliebig viele Teilnehmer

Gewürfelt wird reihum. Jeder versucht, so schnell wie möglich alle Augen von 1 bis 6 und wieder zurück in der richtigen Reihenfolge zu erwürfeln. Wirft ein Mitspieler z.B. eine 1, notiert er diese Zahl und muß beim nächsten Wurf eine 2 werfen; ist dies nicht der Fall, geht der Würfel an den nächsten Spieler weiter. Wer alle Zahlen von 1 bis 6 notieren konnte, beginnt mit dem Retourspiel. Gewinner ist, wer zuerst die Zahlenreihe wieder gestrichen hat.

Stumme Jule

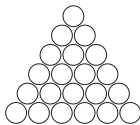
Für beliebig viele Teilnehmer

Wird nach der Spielregel „Jule“ gespielt. Ausnahme, bei diesem Spiel darf nicht gesprochen werden. Wer es dennoch tut, muß alle bereits erreichten Stationen wiederholen.

Kuhschwanz

Für beliebig viele Teilnehmer

Jeder Spieler legt 21 Spielmarken wie abgebildet vor sich auf. Sodann wird reihum gewürfelt. Jeder Spieler nimmt nun aus seinen Kuhschwanz die Reihe weg, die seiner gewürfelten Zahl entspricht. Sieger ist, wer als erster seinen



Kuhschwanz abgeräumt hat. Er erhält sodann alle noch im Spiel befindlichen Spielmarken aus den noch nicht weggeräumten Kuhschwänzen.

Ochenschwanz

Für beliebig viele Teilnehmer

Dieses Spiel wird wie „Kuhschwanz“ gespielt. Falls ein Spieler eine Zahl würfelt, die in seinem Ochenschwanz nicht mehr vorhanden ist, muß er diese Zahl bei einem beliebigen Mitspieler wegnehmen. Ist dies eventuell bei keinem Mitspieler mehr möglich, verfällt der Wurf. Wessen Ochenschwanz zuerst abgeräumt ist, hat gewonnen.

Filzlaus

Für beliebig viele Teilnehmer

Jeder würfelt so lange, bis er eine 1 wirft, aber höchstens zehnmal. Wer die wenigsten Würfe benötigt, ist Gewinner.

Justitia

Für beliebig viele Teilnehmer

Jeder Mitspieler erhält vorab 5 Spielmarken und würfelt dreimal hintereinander. Wer nach einer Runde die höchste Summe hat, bezahlt eine Spielmarke an die Kasse. Wer als erster alle Spielmarken losgeworden ist, erhält den gesamten Kasseneinhalt.

Sultan

Für beliebig viele Teilnehmer

Jeder Mitspieler erhält 10 Spielmarken. Nun wird reihum gewürfelt, bis einer eine 6 hat. Dieser ist dann der Sultan und darf nun den anderen Spielern vorschreiben, was sie zu würfeln haben. Wer dies nicht einhalten kann, zahlt eine Spielmarke Strafe an den Sultan. Wer die vorgegebene Zahl würfeln konnte, erhält vom Sultan Spielmarken in Höhe der gewürfelten Augenzahl. Wer eine 6 würfelt, löst den Sultan ab. Wer am Schluß die meisten Spielmarken hat, ist Sieger.

Quinze (15)

Für beliebig viele Teilnehmer

Gespielt wird reihum. Jeder würfelt so lange, bis er 15 Augen oder eine Augenzahl, die nahe darunterliegt, erreicht. Kommt er über 15, scheidet er aus. Sieger ist, wer zuerst die 15 Augen erreichen konnte. Wird die Zahl 15 von keinem erreicht, ist Sieger, wer ihr am nächsten kommt.

Läusespiel

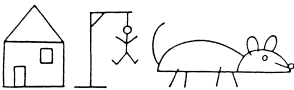
In der Mitte des Tisches liegt für alle Mitspieler als Vorlage die Abbildung folgender Laus, die aus genau 13 Strichen gezeichnet werden kann:



Jeder Spieler wählt sich 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.

Häuser würfeln

Für beliebig viele Teilnehmer



Natürlich kann man statt Läuse auch andere Dinge zeichnen, die aus 13 Strichen bestehen, z.B. ein Haus, einen Galgen oder eine Maus.

21 x 1

Für beliebig viele Teilnehmer

Es wird reihum gewürfelt. Jeder Spieler hat dabei einen Wurf. Bei einer 6 muß noch einmal gewürfelt werden. Die erreichten Augenzahlen spielen dabei keine Rolle. Es wird nun mitgezählt, wie oft die 1 fällt. Sieger des Spieles ist, wer die 21. Eins wirft.

Marathon

Für beliebig viele Teilnehmer

Eine Variante des vorher beschriebenen Spieles 21 x 1. Bei diesem Spiel geht es über 42 Kilometer, d.h. über 42 Einsen. Der Sieger bei der halben Strecke (21 Einsen) darf zur Belohnung beim Stand von 40 dreimal würfeln.

Mariechen von vorn

Für beliebig viele Teilnehmer

Jeder Spieler darf sechsmal hintereinander würfeln. Die Nummer des Wurfes muß mit der Augenzahl übereinstimmen, um gültig zu sein. Beim ersten Wurf zählt die 1, beim 2. Wurf die 2 etc. Wird z.B. beim 3. Wurf die 1, 2, 4, 5 oder 6 gewürfelt, so ist dieser Wurf ungültig. Alle gültigen Würfe werden zusammengezählt. Sieger ist, wer zuerst 21 Punkte erreicht hat.

Mariechen von hinten

Für beliebig viele Teilnehmer

Eine Variante des vorher beschriebenen Spieles Mariechen von vorn. Hierbei muß die gewürfelte Augenzahl und Wurfreihenfolge genau gegenläufig sein. Also 1. Wurf = 6, 2. Wurf = 5 etc.

Nackter Spatz

Für beliebig viele Teilnehmer

Jeder würfelt für seinen links sitzenden Nachbarn. Der Würfelbecher wird nach dem Würfeln vor diesem auf den Tisch gestülpt, die darunterliegende Augenzahl wird dem Nachbarn gutgeschrieben. Es sei denn, sie zeigt eine 1 (nackter Spatz), dann bekommt der Würfler (nicht der Nachbar) einen Minuspunkt. Nach 10 Runden wird addiert. Verlierer und „Nackter Spatz“ wird, wer die niedrigste Augenzahl erreicht hat.

Langsamer Peter

Für beliebig viele Teilnehmer

Jeder Spieler nennt eine Zahl von 1 bis 6 und versucht dann, diese Augenzahl möglichst schnell zu werfen. Wer dazu am meisten Würfe benötigt, ist der „langsame Peter“ und hat verloren.

Hausnummern

Für beliebig viele Teilnehmer

Es kommt darauf an, die höchste Hausnummer zu erreichen. Jeder hat 3 Würfe. Nach jedem Wurf muß er sofort entscheiden, ob die gewürfelte Augenzahl an die Einer-, Zehner- oder Hunderterstelle einer dreistelligen Hausnummer kommen soll. Wer anfangs eine 1 wirft, wird sie an die Einerstelle setzen. Wer zu Beginn eine 6 würfelt, wird sie an die vorderste Stelle der Hausnummer schreiben. Das gleiche Spiel kann auch mit umgekehrten Vorzeichen gespielt werden. Es gewinnt, wer mit 3 Würfeln, die niedrigste Hausnummer zusammenstellen kann.

Magic Number

Für beliebig viele Teilnehmer

Zum Spiel gehören: 1 Würfelbecher, für jeden Mitspieler 10 Spielmarken (z.B. Pfennige, Streichhölzer, Chips o.ä.)

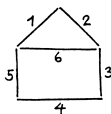
Jeder Spieler muß versuchen, seine Spielmarken so schnell wie möglich loszuwerden. Denn wer als erster alles ablegen kann, hat gewonnen. Jeder Spieler hat zu Beginn des Spieles seine 10 Spielmarken vor sich liegen. Es wird nun reihum gewürfelt. Jeder Spieler hat einen Wurf. Bevor jedoch der Würfel auf den Tisch gerollt wird, muß der Spieler eine Voraussage treffen, wie etwa: „Ich würfle eine 6 (5, 4, 3, 2, 1)“. Würfelt er tatsächlich eine vorausgesagte Zahl, darf er eine Spielmarke in der Mitte des Tisches ablegen. Stimmt seine Vorhersage mit seinem Wurf nicht überein, wird er nichts los.

Glückshaus

Für zwei und mehr Spieler

Zum Spiel gehören: Bleistift und Papier für jeden Spieler

Jeder Spieler zeichnet auf sein Blatt folgendes „Glückshaus“. Es wird nun reihum gewürfelt. Jeder Spieler hat einen Wurf und streicht danach die entsprechende Augenzahl in seinem Glückshaus. Hat er die gewürfelte Zahl auf seinem eigenen Blatt bereits gestrichen, so muß er sie am Haus seines linken Nachbarn streichen. Ist bei diesem die



Zahl auch schon weg, ist der Spieler verpflichtet, die geworfene Zahl in sein Haus wieder aufzunehmen, indem er neben die bereits gelöschte Zahl dieselbe wieder neu einträgt.

Gewinner eines Spieles ist, wer sein „Glückshaus“ als erster abgebaut hat.

Blindekuh

Für 2 Spieler

Während der eine wirft, muß sich der andere die Augen zuhalten. Der Würfler merkt sich die Zahl und stülpt den Würfelbecher wieder darüber. Nun muß der zweite raten, ob die geworfene Zahl über oder unter 4 liegt. Wenn er richtig geraten hat, darf er sich einen Punkt gutschreiben. (Wird die 4 geworfen, ist der Wurf zu wiederholen.)

Alles oder nichts

Für beliebig viele Teilnehmer

Jeder Spieler muß versuchen, 300 Punkte zu erreichen. Fällt die 5, werden 50 Punkte gutgeschrieben. Jeder, der an der Reihe ist, würfelt so lange wie er will und zählt seine Punkte zusammen. Kommt jedoch die 1, sind alle erreichten Punkte verloren. Hier gewinnt, wer mit viel Glück die 300 erreichen konnte oder ihr am nächsten kommt.

Landsknechtspiel

Für 2-5 Spieler

Zum Spiel gehören: Für jeden Mitspieler 50 Spielmarken (z.B. Pfennige, Streichhölzer, Chips o.ä.)

Das Spiel besteht aus zwei Teilen. Im ersten Teil muß man möglichst niedrige Augenzahlen würfeln, um zu gewinnen, im zweiten Teil möglichst hohe.

1. Teil: Alle Spielmarken liegen in der Mitte des Tisches. Es wird reihum gewürfelt. Jeder Spieler hat pro Runde einen Wurf. Wer die **niedrigste** Augenzahl in einer Runde gewürfelt hat, muß sich aus der Mitte eine Spielmarke nehmen. Erreichen zwei oder mehr Spieler die gleiche Augenzahl, müssen diese so lange weiterwürfeln, bis derjenige feststeht, der sich die Spielmarken nehmen muß. Dieser erste Teil wird genau 10 Runden lang gespielt. Wer innerhalb der 10 Runden keine Spielmarken kassiert hat, darf bereits jetzt ausscheiden.

2. Teil: Wieder wird reihum gewürfelt. Diesmal darf jedoch der Spieler mit der **höchsten** Augenzahl eine Spielmarke in die Mitte zurücklegen. (Auch hier wird bei gleichen Ergebnissen ausgewürfelt!) Wer alle Spielmarken zurücklegen konnte, darf ausscheiden. Verloren hat, wer zum Schluß übrigbleibt. **Variation:** Man würfelt nicht mit einem, sondern mit zwei Würfeln.

Knipsen

Für beliebig viele Teilnehmer

Dieses Spiel wird ohne Becher durchgeführt. Die Spieler knipsen mit dem Zeigefinger gegen die Oberkante des Würfels, so daß er hochspringt. Reihum wird geknipst. Sieger ist, wer zuerst eine vorher bestimmte Augenzahl erreichte (im allgemeinen wird bis 50 geknipst).

Variation: Wer beim Addieren der geknipsten Augen die runden Zahlen 10, 20, 30 oder 40 erreicht, muß von der Summe 10 abziehen.

Pyramide

Für 2 und mehr Spieler

Zum Spiel gehören: Für jeden Mitspieler 21 Streichhölzer

Jeder Mitspieler legt seine 21 Streichhölzer in nebeneinander Form vor sich auf den Tisch.

Mit dem Würfel wird reihum geworfen. Bei jedem Wurf darf die Querreihe, die der geworfenen Augenzahl entspricht, vom Spieler entfernt werden. Bei einer 6



also darf die untere Reihe der Pyramide abgebaut werden. Wird die Augenzahl einer schon entfernten Reihe gewürfelt, kommt der nächste Spieler an die Reihe. Sieger des Spieles ist der Spieler, der seine Pyramide als erster abgebaut hat.

Die gute Reihe

Für möglichst viele Teilnehmer

Jeder Spieler würfelt sechsmal hintereinander. Gewertet werden nur die Würfe, die in der Reihenfolge mit der geworfenen Augenzahl übereinstimmen, z.B. 1. Wurf = 1, 2. Wurf = 2, 3. Wurf = 3, 4. Wurf = 4, 5. Wurf = 5, 6. Wurf = 6. Gewertet werden hier nur die Würfe vier und sechs.

Variation: Bringt die obliegende Augenzahl keine Wertung, darf der Würfel umgedreht werden. Wer also beim 1. Wurf eine 6 würfelt, darf die Rückseite des Würfels nehmen und die 1 einsetzen.

Sieger bei beiden Spielarten ist, wer am Rundenende die meisten gültigen Augen gewürfelt hat.

Herzen würfeln

Für beliebig viele Teilnehmer

Jeder Spieler zeichnet auf ein Stück Papier ein Herz und teilt es in 6 Felder ein. In jedes der Felder muß eine Augenzahl so eingetragen werden, daß am Ende die Felder hintereinander mit 1 – 2 – 3 – 4 – 5 – 6 besetzt sind. Wer mehrmals die gleiche Zahl würfelt, muß diese bei seinem Nachbarn eintragen. Kann dieser sie ebenfalls nicht gebrauchen, ist der nächste Spieler an der Reihe. Wenn keiner der Spieler diese Zahl verwerten kann, verfällt der Wurf.

Verlierer ist, wer als letzter noch eines oder mehrere Felder im Herz frei hat.

Sechsserspiel

Für beliebig viele Teilnehmer

Hierfür wird eine kleine Tabelle benötigt:

	Anton	Helga	Peter	Klaus	Inge
1					
2					
3					
4					
5					
6					

Jeder Spieler trägt in die senkrechte Rubrik seine sechs Würfe ein. Die Würfe werden mit den Zahlen am Rand multipliziert. Jedes Feld darf nur einmal besetzt werden. Gute Würfe sollte man möglichst in die Reihe mit den hohen Multiplikatoren eintragen (z.B. 6 Augen im Sechser-Feld = 36 Punkte).

Sieger ist, wer am Ende die meisten Punkte hat.

Nur keine 3

Für beliebig viele Teilnehmer

Jeder Spieler darf beliebig lange würfeln. Die Augen werden addiert. Wer dabei eine 3 würfelt, verliert alle bisher erreichten Punkte und muß den Würfelbecher an seinen Nachbarn weitergeben.

Sieger ist, wer nach einer Runde die höchste Augenzahl erreicht hat.

Es ist ratsam, daß bei der nächsten Runde ein anderer Mitspieler beginnt.

Abwürfeln

Für beliebig viele Teilnehmer

Jeder Mitspieler bekommt einen Zettel mit den Zahlen 1–6. Ziel des Spieles ist es, möglichst schnell alle Zahlen von 1–6 zu würfeln. Die Reihenfolge spielt dabei keine Rolle. Es darf nun jeder so lange würfeln, wie er abstreichen kann. Falls eine gewürfelte Zahl bereits abgestrichen ist, kann nun der nachfolgende Spieler diese Zahl auf seinem Zettel abstreichen und weiterwürfeln.

Sieger ist, wer zuerst seine 6 Zahlen abgestrichen hat.

Spiele mit 2 Würfeln

Mäxchen

Für 2 und mehr Spieler

Zum Spiel gehören: Würfelbecher, Spielmarken (z.B. Pfennige, Streichhölzer, Chips o.ä.), ein Bierfilz

Man würfelt entweder tatsächlich hohe Kombinationen oder täuscht zumindestens überzeugend vor, hohe Kombinationen gewürfelt zu haben.

Sämtliche Zählleinheiten werden in die Mitte des Tisches gelegt. Es wird reihum gewürfelt. Jeder Spieler hat einen Wurf. Das Würfeln geht folgendermaßen: Der Spieler stülpt den Becher mit den beiden Würfeln auf den Bierdeckel und schüttelt kräftig. Danach kippt er den Becher leicht an und sieht sich den Wert des Wurfes so vorsichtig an, daß niemand sonst das Wurfresultat erkennt.

Nun übergibt er den Bierdeckel samt dem Würfelbecher seinem linken Nachbarn und sagt seine Würfelkombination laut und deutlich an. Dabei kann er die Wahrheit sagen, er darf aber auch ein Wurfresultat verkünden, das sich gar nicht unter dem Becher befindet.

Folgende Kombinationen können gewürfelt werden:

Der höchste Wurf ist das „Mäxchen“: 1 – 2
 In absteigender Reihenfolge kommen dann die Pasche: 6 – 6, 5 – 5, 4 – 4 etc.
 Nun geht es weiter mit den Hausnummern, beginnend mit: 6 – 5
 bis zur niedrigsten Hausnummer: 3 – 2

(Bei Hausnummern setzt man immer die höhere Augenzahl vor die niedrigere.)

Der Nachbar zur Linken hat – nach dem Erhalt der Würfel – zwei Möglichkeiten:

- Er glaubt die Ansage und beginnt nun seinerseits – ohne den Becher zu heben – kräftig zu schütteln. Anschließend guckt auch er verdeckt hinein, muß aber eine höhere Kombination als die erhaltene seinem nächsten Nachbarn weitergeben.
- Er glaubt die Ansage nicht. In diesem Fall darf er den Becher vor allen Spielern abheben und die Würfelkombination mit der erhaltenen Ansage vergleichen. Entspricht der Wurf der Meldung oder ist er gar höher, so muß der „Ungläubige“ Zählleinheiten (egal welchen Wertes) aus der Tischmitte nehmen und vor sich hinlegen. Würde jedoch weniger geworfen als angesagt, so muß der „Lügner“ Zählleinheiten nehmen.

Wer als erster fünf Zählleinheiten vor sich liegen hat, ist der Verlierer und muß eine vorher vereinbarte „Strafe“ auf sich nehmen (z.B. einen Kopfstand vollführen oder jedem Mitspieler ein nettes Kompliment machen usw.). Wer das „Mäxchen“ (1 – 2) schafft, darf dieses öffentlich zeigen und aus der laufenden Runde ausscheiden.

Von 2 bis 12

Für 2 und mehr Spieler

Zum Spiel gehören: Für jeden Spieler 20 Spielmarken (z.B. Pfennige, Streichhölzer, Chips o.ä.) und ein Notizblatt

Ziel dieses Spieles ist es, als erster alle Kombinationen gewürfelt zu haben.

Jeder Spieler schreibt die Zahlen 2 bis 12 kreisförmig auf einen Notizzettel und würfelt so lange, wie er die jeweils geworfene Zahl an seinem Zahlenkranz austreichen kann. Lediglich die 7 darf beliebig oft gestrichen werden. Jeden zusätzlichen 7er-Wurf markiert er mit einem Strich. Wer als erster alle seine Zahlen streichen konnte, hat das Spiel beendet. Er zählt nun an jeden einzelnen Mitspieler so viele Spielmarken aus, wie die Summe der von diesen noch nicht gestrichenen Zahlen ausmacht. Er erhält im Gegenzug für jeden seiner zusätzlichen 7er-Würfe 10 Spielmarken.

Elf hoch

Zum Spiel gehören: Spielmarken (z.B. Pfennige, Streichhölzer, Chips o.ä.)

Jeder Mitspieler zahlt 5 Spielmarken in die Kasse. Wer 11 Augen wirft, gewinnt den gesamten Kasseninhalt. Wer eine 12 wirft, verdoppelt den Kasseninhalt. Alle, die unter der 11 bleiben, müssen den Differenzbetrag zur 11 in die Kasse legen (z.B. bei einer geworfenen „5“ = 6 Spielmarken).

Lustige 7

Zum Spiel gehören: Spielmarken (z.B. Pfennige, Streichhölzer, Chips o.ä.)

Auf ein Blatt wird folgendes Schema gezeichnet:

	7	
2		3
4		5
6		8
9		10
11		12

Die Spieler erhalten eine gleiche Anzahl Spielmarken (mindestens 20). Zu Beginn jeder Runde setzen alle beliebig viele Spielmarken auf eine der Zahlen. Man muß sich merken, wieviel und wo man gesetzt hat. Ein Spieler wird als Bankhalter eingesetzt. Nur dieser würfelt und führt die Kasse. Wirft er eine der rechts stehenden Zahlen, gehen alle Einsätze auf dieser Seite an die Kasse, die links stehenden werden von ihm verdoppelt, und die Spieler kassieren ihren Gewinn. Umgekehrt wird verfahren, wenn die gewürfelte Zahl auf der linken Seite steht. Fällt die „Lustige 7“, muß der Bankhalter den Einsatz auf dieser Zahl verdreifachen. Er gewinnt dafür die Einsätze links und rechts.

Punkte löschen

Zum Spiel gehören: Notizzettel

Es wird reihum gewürfelt und nach einer Runde festgestellt, wer die niedrigste Augenzahl gewürfelt hat. Dieser Spieler malt einen Punkt auf sein Blatt Papier. Haben mehrere Spieler die gleiche niedrigste Zahl, erhält jeder von ihnen einen Punkt. Nach 10 Runden werden die Punkte wieder gelöscht. Wer die höchste Augenzahl in einer Runde würfelt, darf einen Punkt wegwischen/streichen. Gewinner ist, wer als erster keinen Punkt mehr hat. Falls ein Spieler in den ersten zehn Runden keinen Punkt bekommen hat und somit auch keinen löschen kann, scheidet dieser nach der ersten Hälfte des Spieles aus.

Sterne

Gewürfelt wird reihum. Gezählt werden nur die Einsen. Wer nach 5 oder 10 Runden die meisten Einsen würfelte, ist Sieger.

Einmaleins

Die Augenzahlen der beiden Würfel werden miteinander multipliziert. Der Spieler mit der höchsten Zahl gewinnt.

Gefängnisluken

Gespielt wird reihum. Jeder hat 3 Würfel. Gezählt werden nur die Zweien. Ein Zweierpasch (eine 2 auf beiden Würfeln) zählt doppelt.

Tolpatsch und Xanthippe

Es wird reihum gespielt. Zuerst wird der Tolpatsch erwürfelt; es ist mit möglichst wenigen Würfeln ein Pasch (gleiche Augenzahl auf beiden Würfeln) zu erreichen. Ist dies geschehen, muß noch die Xanthippe erreicht werden: und zwar müssen die Augen der beiden Würfel zusammen eine 7 ergeben. Wer es als erster schafft, die beiden in der richtigen Reihenfolge zu erwürfeln, gewinnt.

Finke

Zum Spiel gehören: Spielmarken (z.B. Pfennige, Streichhölzer, Chips o.ä.)

Zuerst wird ein Finke auf ein Blatt Papier gezeichnet:

2		
3	4	5
6	7	8
9	10	11
12		

Jeder Spieler bekommt 20 Spielmarken Einsatz. Es wird reihum gewürfelt, und die gewürfelte Zahl wird auf das entsprechende Feld eingezahlt. Falls dort schon ein Einsatz liegt, darf dieser kassiert werden. Es darf jeder so lange würfeln, bis er auf ein Feld kommt, das noch nicht belegt ist, um dort einzahlen zu können.

Das Feld mit der 7 ist die Ausnahme. Dort muß auch eingezahlt werden, wenn das Feld bereits belegt ist. Wenn nun ein Mitspieler eine 2 oder eine 12 würfelt, darf er alle Einsätze kassieren, auch die Einsätze auf der 7. Er darf nun nochmals würfeln. Wirft er nun wieder eine 2 oder 12, muß er auf alle Felder eine Spielmarke legen. Wer alle seine Spielmarken verloren hat, scheidet aus. Wer übrigbleibt, kassiert alle Felder ab.

Variation: Wenn ein Mitspieler eine 2 würfelt, darf er nur die normalen Felder abräumen (nicht die 7) und bei 12 alle Felder.

Todessprung

Ein Spieler wird ausgelost und nennt eine Zahl unter 40. Der linke Nachbar beginnt zu würfeln. Die geworfene Zahl wird notiert. Das Ergebnis der folgenden Spieler wird zur Zahl des ersten Würflers addiert. Das geht so lange, bis einer der Spieler die zu Beginn genannte Zahl erreicht oder überschreitet. Er scheidet aus, da er beim Todessprung scheiterte.

Alle Neune

Für 2 und mehr Spieler

Zum Spiel gehören: Würfelbecher, 9 Streichhölzer

Jeder muß versuchen, seine in der ersten Spielphase erworbenen Hölzchen in der zweiten Phase so schnell wie möglich wieder loszuwerden. Zu Beginn werden 9 Hölzchen in die Tischmitte gelegt. Jeder Spieler hat pro Runde einen Wurf mit zwei Würfeln. Erreicht er mit diesem Wurf mehr als 9 Augen, muß er so viele Hölzchen an sich nehmen, wie sein Wurf die Zahl 9 überschreitet, also bei 10 Augen = 1 Hölzchen, bei 11 Augen = 2 Hölzchen und bei 12 Augen = 3 Hölzchen. Bei einem Wurf mit genau 9 Augen oder weniger nimmt er nichts und gibt den Würfelbecher an den nächsten Spieler weiter. 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 im gleichen Sinn wie in der ersten Phase weiter – mit einem Unterschied: die erreichten Punkte über 9 werden jetzt umgekehrt gewertet, d.h., die Hölzchen dürfen wieder zurückgelegt werden.

Wer als erster seine Hölzchen wieder los ist, ist Sieger.

Teilen

Für 2 und mehr Spieler

Zum Spiel gehören: 50 Spielmarken (z.B. Pfennige, Streichhölzer, Chips o.ä.)

Ziel des Spieles ist es, durch glückliches Würfeln als erster 10 Spielmarken zu gewinnen.

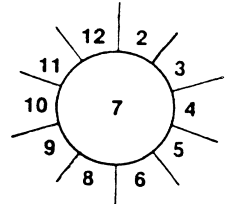
Zu Beginn des Spieles werden die Spielmarken in die Mitte des Tisches gelegt. Nun beginnt der erste Spieler mit dem Würfel. Jeder hat dabei 2 Würfe, den ersten mit 2 Würfeln und den zweiten mit einem Würfel. Läßt sich die addierte Augenzahl des ersten Wurfes durch die Augenzahl des zweiten Wurfes ohne Rest teilen, so erhält der Spieler eine Spielmarke.

Wer als erster 10 Spielmarken erreicht, ist der Sieger des Spieles.

Die Spinne

Zum Spiel gehören: Spielmarken (z.B. Pfennige, Streichhölzer, Chips o.ä.), Notizzettel

Jeder malt eine Spinne auf sein Papier. Mit der 7 in der Mitte und mit den Zahlen 2 bis 6 und 8 bis 12 rundherum. In der ersten Runde würfelt jeder einmal und streicht die geworfene Zahl ab. Ab der zweiten Runde würfelt und streicht jeder so lange, bis er auf eine bereits gestrichene Zahl trifft. Nur die 7 darf mehrmals abgestrichen werden. Das Spiel ist aus, wenn ein Spieler alle Zahlen – die 7 eventuell mehrmals – durchgestrichen hat. Er zahlt an jeden Mitspieler für jede auf dessen Blatt noch nicht gestrichene Zahl eine Spielmarke. Er erhält andererseits für jeden Strich auf seiner eigenen 7 von jedem Mitspieler 10 Spielmarken.



Craps

Für 2 und mehr Spieler

Zum Spiel gehören: Für jeden Mitspieler dieselbe Anzahl Spielmarken (z.B. Pfennige, Streichhölzer, Chips o.ä.).

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

Durch Würfeln um die höchste Zahl wird ein Spieler bestimmt, der als erstes die Bank übernimmt. Er spielt eine vorher vereinbarte Anzahl von Spielen gegen die übrigen Mitspieler.

Der „Bankhalter“ nennt eine Zahl zwischen 2 und 12. Auf diese Zahl wettet er eine Anzahl Spielmarken, die er in den „Pott“ legt. Alle Gegenspieler müssen nun zusammen dieselbe Anzahl Spielmarken dazulegen.

Würfelt der „Bankhalter“ im ersten Versuch die vorhergesagte Zahl, so gewinnt er den Gesamteinsatz.

Trifft er mit seinem ersten Wurf die vorhergesagte Zahl jedoch nicht, so 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 übrigen Mitspieler, die den Pott unter sich aufteilen.

Trifft er dagegen seine **als erste gewürfelte Zahl** noch einmal, so darf er den Gesamteinsatz kassieren.

Gespielt wird so lange, bis alle Mitspieler gleich oft „Bankhalter“ waren.

Kreuz lösen

Jeder Spieler malt 20 Kreuze auf ein Papier. Dann wird reihum mit 2 Würfeln geworfen. Jeder darf so viele Kreuze löschen (durchstreichen), wie er Augen wirft. Würfelt einer mehr Augen als er Kreuze hat, muß er die Differenz dazumalen. Gewinner ist, wer als erster alle Kreuze weglöschen konnte.

Händchen

Die Rundenzahl wird festgelegt. Dann würfelt man reihum. Gezählt wird nur die 5 (das „Händchen“) als 5 Augen.

Ein Fünfer-Pasch gilt als $5 \times 5 = 25$ Augen.

Gestrichene Zwölf

Zum Spiel gehören: Spielmarken (z.B. Pfennige, Streichhölzer, Chips o.ä.)

Jeder Spieler schreibt die Zahlen von 2 bis 12 nebeneinander auf ein Papier. Wer an der Reihe ist, würfelt so lange, wie er auf seinem Zettel die geworfenen Augenzahlen durchstreichen kann. Dann kommt der nächste dran. Nur die 7 darf mehrfach durchgestrichen werden. Wer zuerst alle seine Zahlen streichen konnte, zahlt an jeden Mitspieler so viele Spielmarken, wie jeder noch ungestrichene Zahlen hat. Andererseits zahlt jeder Mitspieler an den Sieger je 10 Spielmarken für jeden Siebenerstrich auf dessen Blatt.

Pasch

Für 2 und mehr Spieler

Zum Spiel gehören: Würfelbecher, 50 Spielmarken (z.B. Pfennige, Streichhölzer, Chips o.ä.)

Verlauf und Ziel des Spieles: Vor dem Spiel werden 50 Spielmarken (oder bei weniger als vier Spielern nur eine begrenzte Anzahl davon) in die Mitte des Tisches gelegt.

Dann wird eine Anzahl von Spielrunden festgelegt (z.B. 10). Nun wird reihum jeweils mit zwei Würfeln gewürfelt. Jeder Spieler hat dabei 3 Würfel. Wirft der Spieler einen Pasch, erhält er dafür sofort die seiner geworfenen Punktzahl entsprechende Menge Spielmarken aus dem „Pott“ in der Tischmitte. Alle anderen Würfel haben keine Bedeutung. Erreicht der Spieler mit drei Würfeln keinen Pasch, kommt der nächste Spieler an die Reihe.

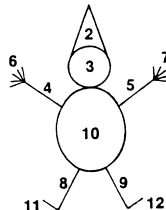
Sieger des Spieles ist derjenige, der nach der vereinbarten Anzahl von Runden die meisten Spielmarken gewonnen hat.

Glückspeter

Zum Spiel gehören: Spielmarken (z.B. Pfennige, Streichhölzer, Chips o.ä.)

Zunächst wird der „Glückspeter“ auf ein Blatt Papier gezeichnet. Jeder bekommt 7 Spielmarken und dann wird reihum gewürfelt. Die geworfene Augenzahl wird mit einer Spielmarke belegt, wenn dort noch nichts liegt. Sonst muß diese Spielmarke kassiert werden.

Eine Ausnahme ist das Feld 10. Dort darf immer eingezahlt werden. Gewonnen hat diesmal, wer als erster seine Spielmarken loswerden konnte.



Teure Sieben

Jeder Spieler hat einen Zettel mit den Zahlen 2 – 3 – 4 – 5 – 6 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 vor sich liegen. Die 1 und die 7 fehlen also. Jeder würfelt so lange, wie er die gewünschte Augenzahl von seinem Blatt abstreichen kann. Wirft er eine Augenzahl, die bei ihm bereits abgestrichen ist, kommt der linke Nachbar an die Reihe und übernimmt diese Augenzahl als „Bonus“. Kann er sie auch nicht mehr abstreichen, geht die Zahl an den übernächsten Spieler usw. Kann keiner diese Augenzahl verwerten, so verfällt der Wurf. Wer eine 7 wirft, bekommt – von unten her – 7 Zahlen gestrichen. Verloren hat derjenige, dessen Zahlen zuerst abgestrichen sind.

Unter oder über Sieben

Reihum ist jeder einmal Spielmacher und wettet gegen die anderen, ob er unter oder über 7 Augen werfen wird. Seine Mitspieler setzen dagegen. Wer die Wette gewonnen hat, darf kassieren. Fällt jedoch eine 7, muß der Einsatz verdoppelt werden.

Himmel und Hölle

Zu Beginn muß die Rundenzahl festgelegt werden. Jeder Spieler darf einmal würfeln. Die obenliegenden Augen (Himmel) werden als Zehner gerechnet und die untenliegenden (Hölle) als Einer (hat jemand 5 oben = 50, 2 unten = 2 zus. 52; 3 oben = 30, 4 unten = 4, zus. 34, Gesamtergebnis des 1. Wurfes = 86). Sieger ist, wer nach der festgelegten Rundenzahl die meisten Punkte hat.

Dufte Hundert

Es wird reihum gewürfelt. Wer als erster 100 Augen erreicht, hat gewonnen. Bei jedem Wurf werden die Augenzahlen der beiden Würfel addiert, bei einem Pasch sogar multipliziert und insgesamt zusammenaddiert (z.B. ein Sechserpasch bringt mit einem Schlag 36 Augen, während 6 und 5 nur 11 Punkte ergeben).

Variation: Übersieht ein Spieler einen Pasch und das Multiplizieren, so bekommt diese Punkte derjenige gutgeschrieben, der sie zuerst entdeckt.

Einfacher Pasch

Zu Beginn wird die Rundenzahl festgelegt und dann reihum gewürfelt. Gezählt werden nur die Paschwürfe. Sieger ist, wer mit Paschwürfen die höchste Summe erreicht.

Wieviel Augen? (ein Zaubertrick)

Ein Spieler würfelt mit 2 Würfeln und verdoppelt die Augen des ersten Würfels, zählt 5 hinzu und multipliziert mit 5. Anschließend zählt er die Augen des zweiten Würfels dazu und nennt dem Zauberer das Ergebnis. Der zählt von der genannten Zahl 25 weg und weiß dann genau die Augenzahl, die gewürfelt wurde.

Der Trick:

„6“ und „2“ wurden gewürfelt.

„6“ verdoppelt = 12; + 5 = 17; x 5 = 85; + „2“ = 87 (diese Zahl nennen).

Der Zauberer rechnet $87 - 25 = 62$, also „6“ + „2“.

Gerade oder ungerade

Bei Spielbeginn muß festgelegt werden, ob Gerade oder Ungerade gilt und wieviel Runden gespielt werden sollen. Ist Gerade ausgewählt, so gelten nur die Würfe mit 2, 4 und 6. Würden in diesem Fall gerade Zahlen gewürfelt, dürfen diese miteinander multipliziert und zur Gesamtsumme addiert werden. Fällt eine ungerade Zahl, zählen nur die Augen. Fallen nur Ungerade, ist der nächste Spieler an der Reihe. Gewinner ist, wer nach Beendigung der festgelegten Rundenzahl die meisten Punkte hat.

Spiele mit 3 Würfeln

Streichwürfeln

Für 3 und mehr Spieler

Zum Spiel gehören: Für jeden Spieler 12 Streichhölzer

Spielziel ist es, möglichst schnell seine Hölzer abzulegen.

Es wird reihum mit allen 3 Würfeln gewürfelt. Ist eine 1 dabei, gibt man seinem linken Nachbarn ein Streichholz, und fällt eine 2, erhält der rechte Nachbar ein Streichholz. Ist eine 6 dabei, kommt ein Streichholz in die Mitte. Falls man einen Pasch würfelt (3 gleiche Zahlen), darf man kein Streichholz ablegen, sondern muß einem Würfel entsprechende Streichhölzchen aus der Tischmitte aufnehmen (bei einem Pasch mit Vieren = 4 Stück, etc.) Hat einer von den Spielern kein Streichholz mehr, muß er noch einmal würfeln, und hat er dann immer noch keines, so ist das Spiel für ihn gewonnen. Falls jemand weniger Streichhölzer besitzt, als er ablegen dürfte, geht die 6 vor der 2 und die 2 vor der 1.

Chicago

Jeder Spieler darf bis zu dreimal hintereinander würfeln. Die 1 zählt 100 Punkte und die 6 zählt 60, alle anderen Augenzahlen das, was sie anzeigen. Wer im ganzen 3 Einsen wirft, hat „Chicago“ = 300. Man darf auch manipulieren. Wer im ersten Wurf 3 Sechser wirft, darf eine 6 herumdrehen und als 1 = 100 werten. Wer 3 Sechser wirft, darf zwei Sechser herumdrehen und zählt statt $120 = 200$ seiner Summe hinzu.

Beispiel: Hat ein Spieler 1 – 4 – 3 geworfen, kann er die 1 stehenlassen und mit den beiden anderen Würfeln nochmals würfeln, eventuell auch noch ein drittes Mal. Gewinner ist, wer zuerst 1.000 Punkte erzielt hat.

Kaiser Nero

Für 2 Spieler

Es wird abwechselnd geworfen, wer zuerst eine 6 würfelt, beginnt. Er legt den Sechserwürfel zur Seite und versucht mit den übriggebliebenen Würfeln eine möglichst hohe Ergänzungszahl zu bekommen. Fällt nun eine 5 und eine 2, darf er die 5 liegenlassen und versuchen, die 2 zu verbessern. Oder er probiert, beide mit dem letzten Wurf zu verbessern. Sieger ist, wer die höchste Augenzahl erreicht.

Zentavesta (Die gute 10)

Jeder Spieler hat nur einen Wurf. Die gesamte gewürfelte Augenzahl wird addiert. Liegt die Summe unter 10 oder beträgt sie genau 10, so darf eine Prämie von 10 Punkten dazugezählt werden. Liegt die Summe über 10, so werden 10 Punkte abgezogen.

Rentmeister

Die Spieler schreiben auf ein Papier von oben nach unten die Zahlen 8, 7, 6, 5, 4, 3 an den linken Rand. Gewürfelt wird reihum, jeder hat 6 Würfe. Man notiert sich die Würfe neben den Zahlen in der Reihenfolge wie sie geworfen werden und multipliziert die Zahlen miteinander. Dieses Ergebnis wird dann addiert. Die höchste Punktzahl gewinnt.

Beispiel:	8 x 12 (Ergebnis 1. Wurf) =	96
	7 x 5 =	35
	6 x 14 =	84
	5 x 12 =	60
	4 x 16 =	64
	3 x 3 =	9
	<hr/>	348

Variante: Die erwürfelten Zahlen dürfen in beliebiger Reihenfolge eingesetzt werden.

Diagonale

Jeder hat 3 Würfel. Gezählt werden nur die Augenzahlen, die diagonal liegen, also die 3 oder die 5.

Serie

Gespielt wird reihum. Jeder darf dreimal würfeln. Es werden nur Serien gewertet, also eine normale Zahlenreihenfolge: 1 – 2 – 3, 2 – 3 – 4, 3 – 4 – 5, 4 – 5 – 6. Es siegt, wer die höchste Augenzahl erreichen konnte. Man kann vorher vereinbaren, daß ein Spieler nach dem ersten oder zweiten Wurf ein oder zwei Würfel liegen lassen kann und dann nur mit zwei oder einem Würfel weiterspielt.

1 + 2 = 3

Jeder hat 7 Würfel. Die Augenzahl von 2 Würfeln muß so viel ergeben, wie die auf dem dritten Würfel.

Beispiel: 1 + 2 und 3, 1 + 3 und 4, 1 + 4 und 5, 2 + 4 und 6 usw.

Man notiert sich, bei wievielm Wurf eine Kombination gelang. Der Spieler, der sie zuerst erreichte, gewinnt.

Mathematik

Gewürfelt wird reihum, jeder darf viermal würfeln. Nach jedem Wurf werden die Augenzahlen addiert und die Summe dann in der Reihenfolge der Würfel mit a, b, c, d bezeichnet.

Beispiel für die Ausrechnung:

Formal a + b x c : d = Wertung.

Rechenbeispiel:

1. Wurf (a) = 7 Augen

2. Wurf (b) = 5 Augen

3. Wurf (c) = 9 Augen

4. Wurf (d) = 4 Augen

7 + 5 = 12 x 9 = 108 : 4 = 27 (Wertung).

Der Spieler mit der höchsten Wertung ist Kundensieger.

Streichhölzer auswürfeln

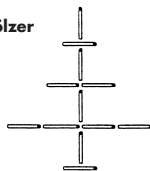
Zum Spiel gehören: Für jeden Spieler 10 Streichhölzer

Gewürfelt wird reihum. Der jüngste Spieler beginnt. Zeigt einer seiner 3 Würfel eine 1, muß er seinem linken Nachbarn ein Streichholz geben, bei einer 2 erhält der rechte Nachbar ein Hölzchen. Fällt die 6, muß er eines in die Kasse legen. Es kann passieren, daß mit einem Wurf 3 Hölzer verlorengehen. Besitzt ein Spieler nur noch ein Streichholz, erhält dies der Nachbar mit Anspruch auf den höheren Wurf. Hat man alle Hölzer verloren, darf man erst weiterwürfeln, wenn vom Nachbar wieder Nachschub kommt. Es gibt bei diesem Spiel keine Sieger. Wer ein Streichholz übrigbehält, während die anderen schon alle in die Kasse gezahlt haben, verliert.

Weihnachtsbaum

Zum Spiel gehören: Für jeden Spieler 12 Streichhölzer

Bei jeder gewürfelten 1 darf der Spieler an seinen Weihnachtsbaum (s. Abbildung) ein Hölzchen anlegen und nochmals würfeln. Fällt keine 1, kommt der nächste an die Reihe. Um den Weihnachtsbaum zu vollenden, wird zwölfmal die 1 benötigt. Fallen beim letzten Wurf mehr Einsen als benötigt werden, so müssen entsprechend den überzähligen Einsen wieder Hölzchen weggenommen werden.



Beispiel: Das letzte Streichholz fehlt und der Spieler würfelt einen Drilling (3 Einsen). Er muß nun ein Hölzchen anbauen und zwei wieder wegnehmen. Um jetzt den Baum zu vollenden, braucht er noch zweimal die 1. Es gewinnt, wer seinen Baum zuerst fertig hat.

Würfelraten

3 Würfel werden übereinandergestellt. Wer nun zuerst die Summe aller verdeckt liegenden waagerechten Augen nennt, gewinnt.

Lösung: Von der immer gleichbleibenden Zahl 21 wird die oberste sichtbare Zahl, angenommen eine 6, abgezogen. Das Ergebnis wäre 15.

Hier die Probe:

Der Unterwert des obersten Würfels 6 ist 1

Der Oberwert des zweiten Würfels ist z.B. 5

Der Unterwert des zweiten Würfels ist z.B. 2

Der Oberwert des dritten Würfels ist z.B. 4

Der Unterwert des dritten Würfels ist z.B. 3

Gesamtsumme

 15

Es kann auch mit 4, 5 oder 6 Würfeln gespielt werden. Die „gleichbleibende Zahl“ wird ermittelt, indem man die Anzahl der Würfel mit 7 multipliziert.

Blaue Augen

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

Sterne würfeln

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

Um den Stern

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

Einundzwanzig

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

Pasch

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

Gleichpasch

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

Einmal eins

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

Der Turm

Zum Spiel gehören: möglichst viele Bierdeckel

Aus möglichst vielen Bierdeckeln wird in der Mitte des Tisches ein Turm errichtet. In einer Vorrunde ermittelt jeder Spieler mit einem Würfel seine „Stichzahl“; es kann durchaus sein, daß zwei oder mehrere Spieler die gleiche Stichzahl haben. Dann wird reihum mit 3 Würfeln geworfen, wobei jeder Würfel für sich gewertet wird. Sobald eine Stichzahl fällt, nimmt jeder Spieler, der diese Stichzahl hat, je Zahl einen Bierdeckel vom Turm. Wird z.B. 5 – 5 – 2 gewürfelt, so nimmt jeder, der die Stichzahl 5 hat, zwei Bierdeckel vom Turm, und jeder, der die Stichzahl 2 hat, einen Deckel. Ist der Turm abgebaut, wird umgekehrt verfahren. Jetzt kommt es darauf an, den eigenen Bestand an Bierdeckeln möglichst schnell loszuwerden. Verloren hat, wer als letzter noch Bierdeckel besitzt.

Kleeblatt

Für 3 Spieler

Zum Spiel gehören: Spielmarken (z.B. Pfennige, Streichhölzer, Chips o.ä.)

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

Doppelpes Lottchen

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

Siamesische Zwillinge

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

Faule Sechs

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

Turmbläser

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

Gerade und aufwärts

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

Gerade und abwärts

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

Fünf-Finger-Spiel

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

Hoher Türke

Jeder hat nur einen Wurf. Die Augenzahl zweier Würfel wird addiert und durch die Augenzahl des dritten Würfels dividiert. Wer erzielt das höchste Ergebnis? (Auch die Ziffern nach dem Komma zählen!)

Beispiel: 5 – 3 – 2 5 × 3 = 15; : 2 = 7,5
6 – 4 – 3 6 × 4 = 24; : 3 = 8,0

Eine Variante, bei der das niedrigste Ergebnis gewinnt.

Beispiel: 5 – 3 – 2 2 × 3 = 6; : 5 = 1,2
6 – 4 – 3 3 × 4 = 12; : 6 = 2,0

Einer gleich zwei

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

Las Vegas

Für 2 und mehr Spieler

Zum Spiel gehören: Würfelbecher, für jeden Spieler die gleiche Menge Spielmarken (z. B. Pfennige, Streichhölzer, Chips o. ä.)

Ziel des Spieles: „Las Vegas“ ist ein reines Glücksspiel. Was man braucht, ist Würfelglück.

Spielvorbereitung und Spielverlauf: Die Spieler vereinbaren zunächst den Einsatz (z. B. 5 oder 10 Spielmarken), der vor jedem Spiel von allen Mitspielern in die Mitte des Tisches gelegt werden muß. Nun wird reihum gewürfelt. Jeder Spieler hat zwei Würfe, die sich in folgender Weise gestalten:

Der erste Wurf wird mit zwei 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**.

eder 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:

	Erster Wurf	Zweiter Wurf	Endergebnis
Spieler A:	$3 + 4 = 7$	2	$7 \times 2 = 14$
Spieler B:	$6 + 2 = 8$	4	$8 \times 4 = 32$
Spieler C:	$5 + 3 = 8$	1	$8 \times 1 = 8$

In diesem Fall hätte Spieler B den „Pott“ gewonnen.

Ein wenig Statistik:

Das höchste Ergebnis wäre: $6 + 6 = 12 \times 6 = 72$

Das niedrigste Ergebnis wäre: $1 + 1 = 2 \times 1 = 2$

Max und Moritz

Für 2 und mehr Spieler

Zum Spiel gehören: Würfelbecher, 28 Spielmarken (z. B. Pfennige, Streichhölzer, Chips o. ä.)

Ziel des Spieles: Das Spiel besteht aus zwei Teilen. Während des „Aufwürfeln“ sollte man hohe Kombinationen würfeln, um keine Knobelhölzchen nehmen zum müssen. Beim „Abwürfeln“ sollte man ebenfalls hohe Kombinationen erreichen, um Hölzchen, die man vielleicht nehmen mußte, schnell wieder loszuwerden.

Spielvorbereitung und Spielverlauf: Zu Beginn des Spieles werden alle Knobelhölzchen in der Mitte des Tisches zu einem Haufen aufgeschichtet. Es wird reihum mit dem Würfelbecher gewürfelt, wobei jeder Spieler in einer Runde maximal 3 Würfe hat. Er kann noch dem ersten und zweiten Wurf günstige Würfel „stehen“ lassen, die dann aber nicht mehr aufgenommen werden dürfen. Erreicht er bereits nach dem ersten oder zweiten Wurf eine gute Kombination, braucht er natürlich nicht alle 3 Würfe durchzuführen.

Folgende Kombinationen können aus drei Würfeln entstehen (die höchsten Würfel dürfen immer an den Anfang gestellt werden!):

Kombination	Bezeichnung	Wert
6-6-6	Max und Moritz	12 Hölzchen
5-5-5	Witwe Bolte	11 Hölzchen
4-4-4	Meister Böck	10 Hölzchen
3-3-3	Lehrer Lämpel	9 Hölzchen
2-2-2	Onkel Fritz	8 Hölzchen
1-1-1	Bauer Mecke	7 Hölzchen
von 6-6-5 bis 6-6-1	Hausnummer über 600	6 Hölzchen
von 5-5-4 bis 5-5-1	Hausnummer über 500	5 Hölzchen
von 4-4-3 bis 4-1-1	Hausnummer über 400	4 Hölzchen
von 3-3-2 bis 3-1-1	Hausnummer über 300	3 Hölzchen
von 2-2-1 bis 2-1-1	Hausnummer über 200	2 Hölzchen

Das Spiel besteht aus zwei Teilen:

1. Das „Aufwürfeln“

Wie die obige Tabelle zeigt, hat jede Kombination eine Bedeutung und ist eine bestimmte Anzahl Hölzchen wert. Der höchste Wurf, ein Sechser-Pasch, heißt „Max und Moritz“ und ist 12 Hölzchen wert. Die niedrigste Kombination ist die Hausnummer 2-1-1. Sie ist wie alle Hausnummern unter 300 nur 2 Hölzchen wert.

Der Spieler mit der **niedrigsten** Kombination in der Runde muß aus der Mitte die Anzahl Hölzchen nehmen, die der geworfenen Kombination entspricht.

Beispiel: Vier Spieler würfeln in der ersten Runde folgende Kombinationen:

Spieler A: 2-2-2 (Onkel Fritz)

Spieler C hat die niedrigste Kombination.

Spieler B: 6-3-2 (Hausnummer über 600)

Kombination entspricht. Im ersten Teil wird so lange gespielt, bis keine Hölzchen mehr in der

Spieler C: 3-3-1 (Hausnummer über 300)

Mitte liegen.

Spieler D: 4-3-1 (Hausnummer über 400)

2. Das „Abwürfeln“

Es kommt nun darauf an, die Hölzchen so schnell wie möglich wieder loszuwerden, d. h. in die Mitte zu legen.

Diesmal darf der Spieler mit der **höchsten** Kombination von seinen Hölzchen so viele in die Mitte zurücklegen, wie es seiner Kombination entspricht. Hat er als Bester einer Runde z. B. einen „Meister Böck“ (4-4-4) geschafft, so darf er 10 Hölzchen zurücklegen. Wer als erstes keine Hölzchen mehr hat, ist der Gewinner des Gesamtspieles.

Noch ein Hinweis: Sollten zwei oder mehr Spieler gleiche Kombinationen erreichen, so muß unter diesen nochmals gewürfelt werden, damit Eindeutigkeit erreicht wird.

Max

Für 2 und mehr Spieler

Zum Spiel gehören: Würfelbecher, 50 Spielmarken (z. B. Pfennige, Streichhölzer, Chips o. ä.)

Ziel des Spieles: Es geht darum, mit drei Würfeln die höchste Kombination zu erreichen.

Die Bewertung der Würfelkombinationen: „Max“ ist der Einserpasch (1-1-1) mit einem beliebigen dritten Würfel.

Der höchste Wurf, der erreichbar ist, ist der „General Max“, das sind drei Einser (1-1-1). Zweithöchster Wurf ist „Max mit sechs“ (1-6-6).

Dritthöchster Wurf: „Max mit fünf“ (1-1-5) und dann der Reihe nach bis „Max mit zwei“ (1-1-2).

Auf den Max folgen die „Harten“, allen voran der „harte Sechser“ (6-6-6), danach der „harte Fünfer“ (5-5-5) usw. bis zum „harten Zweier“. Jetzt kommen die „Straßen“, das sind lückenlose Sequenzen. Höchste „Straße“ ist 6-5-4, ihr folgt 5-4-3, danach 4-3-2 und schließlich 3-2-1. Als letzte Serie folgen die Pasche mit einem beliebigen dritten Würfel (außer den Einserpaschen natürlich, die ja als „Max“ zu den höchsten Kombinationen zählen). Die Reihenfolge der Pasche: 6-6-5, 6-6-4 usw. bis 6-6-1; anschließend die Fünfer-Pasche 5-5-6, 5-5-4 (5-5-5 zählen zu den „Harten“), 5-5-3 usw. bis 5-5-1. Der letzte und somit niedrigste Pasch ist die Kombination 2-2-1.

Spielverlauf: Der erste Spieler legt vor und bestimmt damit, mit wie vielen Würfeln die Vorgabe zu erreichen ist. Erzielt er z. B. „Max mit fünf“ in zwei Würfeln, so kann diese Kombination nur durch „Max mit sechs“ oder „General Max“ (1-1-1) geschlagen werden, natürlich

auch nur mit zwei Würfeln. Oder durch einen gleichhohen „Max mit fünf“, der aber mit einem Wurf erreicht werden muß. Mehr als drei Würfe dürfen nicht vorgelegt werden. Nachdem alle Spieler versucht haben, die vorgelegte Kombination zu übertreffen oder die gleiche Kombination mit weniger Würfeln zu erreichen, kommt der nächste Spieler mit dem Vorlegen an die Reihe.

Wichtig: Bei diesem Spiel darf man gute Würfel „stehen“ lassen, d.h., man würfelt nach dem ersten oder zweiten Wurf nur noch mit zwei Würfeln oder einem Würfel weiter, um eine gute Kombination zu erreichen.

Spielende: Nach jeder Spielrunde erhält der Spieler, der die höchste Kombination erreicht hat, vor allen anderen Spielern eine vorher ausgemachte Menge Spielmarken. Man spielt eine bestimmte Anzahl von Runden und ermittelt so den Endsieger.

Verflixte 66

Für 2 und mehr Spieler

Zum Spiel gehören: Würfelbecher

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 dabei 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 subtrahiert, also 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 ist der Sieger des Spieles.

Gerneklein

Für 2 und mehr Spieler

Zum Spiel gehören: Würfelbecher, Bleistift und Papier

Ziel des Spieles: Wer am häufigsten eine 2 oder eine 5 wirft, ist dem Sieg sehr nahe.

Spielvorbereitung und Spielverlauf: Es wird reihum gewürfelt. Jeder Spieler hat einen Wurf mit den drei Würfeln.

Die Augen der drei Würfel eines Wurfes werden addiert und in die Spielerrunde beim betreffenden Spieler eingetragen. Wer eine 2 oder eine 5 wirft, darf sie von der Augensumme abziehen (Minusbeträge gelten nicht, das niedrigste ist Null!). Wer nach Ablauf der Spielrunden die niedrigste Gesamtsumme vorweisen kann, ist der „Gerneklein“ und hat gewonnen.

Spielende: Man spielt eine vorher vereinbarte Anzahl von Runden und zählt dann alle Einzelergebnisse zur Gesamtsumme zusammen.

Ramba-Zamba

Für 2 und mehr Spieler

Zum Spiel gehören: Notizzettel, Bleistift

Ziel des Spieles: Es geht darum, die drei hintereinander geworfenen Augenzahlen so in die dreistellige Stellenwerttafel einzutragen, daß eine möglichst hohe Zahl entsteht.

Spielvorbereitung und Spielverlauf: Vor Spielbeginn wird eine Teilnehmerliste in etwa folgender Art angefertigt:

Jan			Nicklas			Julia			Vanessa		
H	Z	E	H	Z	E	H	Z	E	H	Z	E

Der erste auf der Liste beginnt mit dem Würfeln, in dem er einen Würfel nach dem anderen auf den Tisch rollt.

Er muß sich nach jedem gefallenen Würfel entscheiden, in welche der Spalten er die Augenzahl notieren möchte. In die Spalte „H“ (Hunderter), in die Spalte „Z“ (Zehner) oder in die Spalte „E“ (Einer). Auf diese Weise entsteht nach dem dritten und letzten Würfel eine dreistellige Zahl, die so hoch wie möglich sein sollte.

Die höchste erreichbare Zahl ist 666, die niedrigste 111. Wirft der Spieler mit dem ersten Würfel eine 6, so wird er diese Augenzahl natürlich bei den Hunderten eintragen. Wirft er anfangs eine niedrige Augenzahl, trägt er sie wohl bei den Zehnern oder Einern ein – in der Hoffnung, im nächsten Wurf besser zu sein.

So wird reihum gewürfelt. Nach einer vorher vereinbarten Anzahl von Runden zählt jeder Spieler seine Zahlen zusammen. Wer die höchste Gesamtsumme erreicht, ist der Gewinner von „Ramba-Zamba“.

Killroy

Für 2 und mehr Spieler

Zum Spiel gehören: Würfelbecher, 50 Spielmarken (z. B. Pfennige, Streichhölzer, Chips o. ä.)

Ziel des Spieles: Es geht darum, die geworfenen Augen dreier Würfel mit Hilfe der vier Rechenarten so geschickt zu verknüpfen, daß man die Zahl 15 erreicht oder möglichst nahe daran kommt.

Spielvorbereitung und Spielverlauf: Durch Würfeln um die höchste Zahl wird ein Spieler bestimmt, der die Rolle des Spielleiters übernimmt. Alle Zahleinheiten befinden sich in der Mitte des Tisches. Der Spielleiter schüttelt die drei Würfel im Würfelbecher gut durch und macht den Wurf für das erste Spiel. Aufgabe der Spieler ist es nun, möglichst schnell mit Hilfe von Additionen, Subtraktionen, Multiplikationen oder Divisionen die drei Würfel operativ günstig zu verknüpfen, mit dem Ziel, **der Zahl 15** möglichst nahe zu kommen oder sie genau zu treffen.

Ein Beispiel:

Der Spielleiter würfelt 3–2–5.

Spieler A verknüpft folgendermaßen: $3 + 5 = 8 / 8 \times 2 = 16$

Er ruft „16“.

Spieler B verknüpft so: $3 \times 2 = 6 / 6 + 5 = 11$

Er ruft „11“.

Gewonnen hat Spieler A, denn er kam der Zahl 15 näher als Spieler B. Er erhält 8 Zahleinheiten aus der Tischmitte.

Erklärung und Gewinnquoten: Je näher man durch geschickte mathematische Verknüpfung der jeweils gewürfelten drei Augenwerte der Zahl 15 kommt, desto höher ist der Gewinn:

Endergebnis der math. Verknüpfung:	Gewinn:
15	10 Spielmarken
14 oder 16	8 Spielmarken
13 oder 17	6 Spielmarken
12 oder 18	4 Spielmarken
11 oder 19	2 Spielmarken
unter 10 oder über 20	—

Hat ein Spieler falsch gerechnet oder einen Augenwert doppelt verwendet, muß er als Strafe von seinen Spielmarken (falls er bereits welche besitzt) das, was er gewonnen hatte, in die Tischmitte zurücklegen. Wenn alle Spielmarken verteilt sind, ist das Spiel beendet. Wer die meisten Spielmarken besitzt, hat das Spiel gewonnen. Ein neuer Spielleiter wird bestimmt, das nächste Spiel beginnt.

Unter Zehn gewinnt

Für 2 und mehr Spieler

Zum Spiel gehören: Würfelbecher, 50 Spielmarken (z. B. Pfennige, Streichhölzer, Chips o. ä.)

Spielvorbereitung und Spielverlauf: Zuerst werden die Spielmarken 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 Spielmarken einzukassieren. Er darf auch den Höchsteinsatz festlegen. Vor jedem Spiel machen alle Spieler, mit Ausnahme des Bankhalters, ihre Einsätze, d. h.; jeder legt aus seinem Vorrat so viele Zahleinheiten vor sich hin, wie er glaubt riskieren zu können.

Nun macht der Bankhalter den ersten Wurf. Ist dieser unter 10 Augen, gewinnen alle Spieler den Betrag, den sie gesetzt haben. Der Bankhalter muß ausbezahlen. Ab 10 Augen gewinnt der Bankhalter und kassiert alle Einsätze.

Der Bankhalter kann die Bank frühestens nach 5 Spielen an den nächsten Spieler abgeben – muß dies aber ein Spiel vorher bekanntgeben.

Die gute Zehn

Für 2 und mehr Spieler

Zum Spiel gehören: Würfelbecher, Bleistift, Papier

Ziel des Spieles: Möglichst hohe Würfelergebnisse erzielen und diese geschickt multiplizieren – wer dies schafft, ist dem Sieg sehr nah!
Spielvorbereitung und Spielverlauf: Vor Beginn des Spieles schreibt sich jeder Spieler unter seinem Namen die Zahlen von 1 bis 10 untereinander auf. Dann wird reihum mit den drei Würfeln nach kräftigem Schütteln im Becher gewürfelt. Jeder Spieler hat pro Runde einen Wurf, mit dem er eine Zahl zwischen 3 und 18 erzielen kann (die drei einzelnen Augenwerte werden immer addiert!). Die erreichte Augenzahl muß vom 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 für ein Spiel:

Spieler A:	Spieler A:
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
697	651

Nach Ablauf von 10 Runden stehen bei allen Spielern hinter den 10 Zahlen die jeweiligen Würfelergebnisse sowie die errechneten Produkte. Diese Produkte werden zum Schluß addiert, wodurch man die Endsumme eines Spieles ermittelt. Der Spieler mit der höchsten Gesamtsumme gewinnt das Spiel. Die Kunst dieses Spieles besteht darin, von Anfang an die gewürfelten Ergebnisse hinter die richtigen Zahlen zu setzen, um ein möglichst hohes Produkt zu erhalten. Hohe Würfelergebnisse setzt man demnach mehr hinter die hohen Zahlen, weil beispielsweise zehnmal 17 natürlich wesentlich mehr ergibt als dreimal 17.

Sechsendsechzig

Für 2 und mehr Spieler

Zum Spiel gehören: Würfelbecher und für jeden 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 drei Augenzahlen gleichzeitig wirft. Die Augen eines Wurfes werden zusammengezählt und zu dem Ergebnis des vorigen Spielers addiert. Auf diese Weise wird das Gesamtergebnis immer höher und nähert sich langsam der magischen Zahl 66. Der Spieler, der zuerst die Zahl 66 erreicht oder überschreitet, verliert und muß eines seiner fünf Hölzchen, die er anfangs erhalten hat, 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 die meisten Hölzchen besitzt, ist der Gewinner.

Fensterwürfeln

Jeder Mitspieler hat 2 Würfe. Es werden nur die Zweier (die „Gefängnisfenster“) gewertet. Gewertet werden diese Zweier wie folgt: einzeln = 2 Punkte, als Pasch (2 + 2) gelten sie doppelt = 4 Zweier und als Dreierpasch (2 + 2 + 2) gelten sie dreifach = 9 Zweier. Sieger ist, wer als erster 30 Zweier werfen konnte.

Variation:

„Bauernfenster“ – Hier werden nur die Vierer gezählt

„Kirchenfenster“ – Hier werden nur die Sechser gezählt. Es werden gewöhnlich 10 Runden gespielt.

Bei der „Fensterkombination“ hat jeder Mitspieler 3 Würfe. Beim ersten Wurf zählen die Gefängnisfenster, beim zweiten Wurf die Bauernfenster und beim dritten Wurf die Kirchenfenster. Diesmal werden die Augen zusammengezählt. Bei einem Zweierpasch gelten sie doppelt und bei einem Dreierpasch dreifach.

Chicago hoch-tief

Hier wird mit einer Variante vom einfachen „Chicago“ gespielt.

Der erste Spieler bestimmt nach seinem ersten Wurf, ob es bei der Endsumme auf „hoch“ (höchste Punktzahl wie beim „Chicago“) oder auf „tief“ (niedrigste Punktzahl) ankommt.

Beim Tiefspiel zählen die Augen wie folgt: 1 = 1 Punkt und 6 = 6 Punkte.

Sieger ist bei dieser Variante, wer am Schluß der vorher vereinbarten Rundenzahl die wenigsten Punkte hat.

Sequenzen

Jeder Mitspieler darf ein- bis dreimal würfeln. Gezählt werden nur Zahlenfolgen wie z.B. 1–2–3, 2–3–4, 3–4–5, 4–5–6. Sieger ist, wer dazu am wenigsten Würfe benötigt. Haben 2 Spieler die gleiche Zahlenfolge, so gewinnt derjenige, der am wenigsten Würfe dazu benötigt hat.

Variation: Hier können die Spieler beim 2. oder 3. Wurf 2 Würfel stehenlassen.

Tausend

Es wird reihum dreimal gewürfelt, und jeder Mitspieler schreibt die 3 gewürfelten Zahlen in beliebiger Reihenfolge als dreistellige Zahl auf ein Blatt Papier. Wer also z.B. 4–3–6 gewürfelt hat, kann 436, 463, 346, 364, 634, 643 aufschreiben. Ziel des Spieles ist es, mit diesen 3 Würfeln möglichst nahe an die Zahl 1.000 heranzukommen, diese aber nicht zu überschreiten. Sieger ist, wer die Tausend erreichen oder möglichst dicht darunter bleiben konnte.

Zehnerspiel

Einer der Mitspieler ist der Bankhalter und würfelt für alle anderen. Die restlichen Mitspieler machen vorher ihre Einsätze. Unter 10 Augen gewinnen sie den doppelten Einsatz. Ab 10 Augen gewinnt der Bankhalter die gesamten Einsätze.

Familie Meier

Es wird reihum in der ersten Runde mit 3, in der zweiten Runde mit 2 und in der 3. Runde mit einem Würfel gewürfelt. Es muß zuerst eine 1 = Herr Meier, dann eine 2 = Frau Meier gewürfelt werden. Ist dies geschehen, zählen alle folgenden Augen als Kinder. Sieger ist, wer den meisten Nachwuchs für seine Familie erreichen konnte.

Beispiel: 1-4-6 – Herr Meier ist da.
4-2 – Frau Meier und 4 Kinder
2 – noch 2 Kinder, also insgesamt 6.

Eins bis sechzehn

Ein kompliziertes, aber sehr interessantes Würfelspiel, bei dem es darauf ankommt, aus den gewürfelten Augenzahlen die Zahlen von 1 bis 16 zu kombinieren. Dies ist durch Addition und Subtraktion von Augenzahlen möglich.

Beispiel: 1-3-6 wurden gewürfelt

1	direkt aus 1	6	direkt aus 6
2	3 minus 1	7	6 + 1
3	direkt aus 3	8	6 + 3 - 1
4	3 + 1	9	6 + 3
5	6 - 1	10	6 + 3 + 1

Sieger ist, wer nach mehreren Würfen alle Zahlen von 1 - 16 und wieder zurück kombinieren konnte.

Variation: Hierbei darf auch multipliziert und dividiert werden.

Wieviele Augen? (ein Zaubertrick)

Es wird mit 3 Würfeln geworfen und die Augen der oberen und unteren Seiten als sechsstellige Zahl aufgeschrieben, durch 37 geteilt und nochmals durch 3 dividiert. Dieses Ergebnis wird dem Zauberer genannt. Er zieht von der genannten Zahl 7 ab und teilt die Differenz durch 9. Sodann weiß er genau die geworfene Augenzahl.

Beispiel: 1 - 5 - 3 wurden gewürfelt, das ergibt die sechsstellige Zahl 153624; : 37 = 4.152; : 3 = 1.384 (diese Zahl bitte nennen). Der Zauberer rechnet: $1.384 - 7 = 1.377$; $: 9 = 153$, also 1 - 5 - 3.

Fünffzehn

Jeder Spieler darf einmal würfeln und versucht, durch Addieren, Subtrahieren, Multiplizieren oder Dividieren der erzielten 3 Augenzahlen die Zahl 15 zu erreichen.

Beispiel: 3 - 3 - 6 wurden gewürfelt, $6 \times 3 = 18 - 3 = 15$
2 - 5 - 6 wurden gewürfelt, $5 \times 6 = 30 : 2 = 15$

Derjenige, der die Zahl 15 in seinem Wurf nicht erreichen konnte, scheidet aus. Gewinner ist, wer als letzter übrigbleibt.

Hohe Hausnummer

Dieses Spiel kann entweder mit einem Wurf oder mit drei Würfeln gespielt werden. Die gewürfelten Augenzahlen werden wie folgt zusammengestellt: Ein Würfel für die Hunderte, ein Würfel für die Zehner und ein Würfel für die Einer. Die höchstmögliche Hausnummer kann also die 666 und die niedrigste die 111 sein. Wer die niedrigste Hausnummer gewürfelt hat, hat verloren. Bei der Version mit 3 Würfeln kann der Spieler jeweils einen Würfel mit einer hohen Zahl liegenlassen, mit den restlichen Würfeln weiterwürfeln und beim dritten Wurf ebenso verfahren.

Niedrige Hausnummer

Dieses Spiel wird wie das vorherige gespielt. Ziel ist es hierbei, die niedrigste Hausnummer zu würfeln. Der Spieler mit der höchsten Hausnummer hat hierbei verloren.

Augenzahl errechnen

Ein Mitspieler muß sich umdrehen, damit hinter seinem Rücken gewürfelt werden kann. Ergebnis z.B. bei diesem Wurf 3 - 6 - 2. Nun wird davon ein beliebiger Würfel zur Seite gelegt, wir nehmen an, der Zweier. Von den beiden übriggebliebenen addiert der Würfler die Augenzahlen der Unterseite dazu: $4 + 1$. Dann wird mit diesen beiden Würfeln gewürfelt. Ergebnis z.B. $5 + 2$. Der Spieler nimmt den Fünfer aus dem Spiel und schreibt vom Zweier wieder die Unterseite hinzu = 5. Nun würfelt er ein letztes Mal, Ergebnis z.B. 3. Jetzt darf sich der Spieler umdrehen und sieht folgende Augenzahlen:

Vom 1. Wurf = 2
vom 2. Wurf = 5
vom 3. Wurf = 3
zusammen: 10
und zählt 21 hinzu. Die gesamte Augenzahl muß somit 31 Augen betragen haben.

Kontrolle: $3 + 6 + 2$
 $4 + 1$
 $5 + 2$
 5
 3
zusammen: 31 Augen.

Bei jedem Spiel muß wie folgt neu mitgerechnet werden: Augenzahl des ersten ausgeschiedenen Würfels + Augenzahl des zweiten ausgeschiedenen Würfels + Augenzahl des letzten Wurfes. Zu dieser Zahl dann immer 21 weitere Augen hinzuzählen. Das ist dann die Endsumme.

Spiele mit 4 Würfeln

Bergsteigen

Ziel des Spieles ist es, sich Schritt für Schritt von 1 bis 22 hinaufzuwürfeln und dann wieder kontinuierlich herabzusteigen. Beim Würfeln darf nun beim Auf- und Abstieg keine Zahl ausgelassen oder übersprungen werden. Die 4 Würfel dürfen nach Belieben gewertet werden, indem man sie z.B. miteinander addiert. Ein Spieler hat z.B. einen Wurf von 1, 2, 2 und 6. Er kann nun folgendermaßen vorgehen:

Würfel 1 und 2
für die 1. beiden Schritte.
Dann
 $1 + 2 = 3$
 $2 + 2 = 4$
 $2 + 2 + 1 = 5$

Würfel 6:
 $6 + 1 = 7$
 $6 + 2 = 8$
 $6 + 2 + 1 = 9$
 $6 + 2 + 2 = 10$ und
 $6 + 2 + 2 + 1 = 11$.

Bei zunehmender Höhe werden auch hier, wie beim richtigen Bergsteigen, die Beine schwerer und das Vorankommen mühseliger.

Pärchen

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

Beelzebub

Diesmal spielen 3 weiße Würfel gegen einen grauen, den „Beelzebub“. Die Summe der 3 weißen Würfel wird gebildet, und davon werden die Augen des grauen Würfels abgezogen. Es werden 5 Runden gespielt.

Würfelstapel

Ein Spieler würfelt mit 4 Würfeln und stapelt diese zu einem Turm. Anschließend nennt er dem Zauberer, der sich umgedreht hat, die Augenzahl der obersten Würfelreihe. Der Zauberer weiß dann sofort, wie viele Augen auf den verdeckten Würfelreihen sind (die gegenüberliegenden Würfelreihen eines Würfels ergeben immer zusammen 7 Augen, und er rechnet so: $28 (4 \times 7)$ minus genannte Zahl = Ergebnis). Natürlich kann dieser Zaubertrick auch mit 2, 3, 5 oder 6 Würfeln durchgeführt werden. Für den Zauberer ist dann die Augenzahl 14, 21, 35 oder das entsprechend Vielfache von Sieben.

Macke

Ziel des Spieles ist es möglichst schnell 10.000 Punkte zu erreichen oder zu überschreiten. Gewertet wird folgendermaßen: Eine gewürfelte 1 = 100 Punkte, eine 5 = 50 Punkte. Alle andern Zahlen haben einzeln keinen Wert, es sei denn als Doppelpasch (drei gleiche): $3 \times 2 = 200$ Punkte, $3 \times 3 = 300$ Punkte usw. bis $3 \times 6 = 600$ Punkte, $3 \times 1 = 1.000$ Punkte. Die Sequenz 1, 2, 3, 4 = 2.000 Punkte. Jeder Mitspieler darf bis zu dreimal würfeln und kann dabei beliebig viele Würfel liegenlassen, mindestens aber einen. Sieger ist, wer zuerst die 10.000 Punkte erreicht oder überschreitet.

Berliner Macke

Bei dieser Variante muß man die 10.000 Punkte genau erreichen. Wenn man mit einer Punktzahl über die 10.000 kommt, muß man diese statt addieren subtrahieren.

Spiele mit 5 Würfeln

Bankier

Jeder hat 5 Würfe. Die Würfel werden einzeln geworfen. Der Spieler darf bei seinen Würfeln einmal addieren, einmal subtrahieren, einmal multiplizieren sowie einmal dividieren und entscheidet, in welcher Reihenfolge er die Rechnungsarten anwenden will.

Beispiel: Liegen nach den ersten 2 Würfeln die Zahlen 2 und 5 auf dem Tisch, so wird man wohl diese addieren und erhält die Zahl 7.

Würde mit dem dritten Wurf die 1 erscheinen, empfiehlt es sich, zu dividieren. Die Zahl 7 bleibt. Bringt der vierte Wurf eine 6, wird man multiplizieren und 42 erreichen. Beim letzten Wurf ist nur noch zu subtrahieren. Angenommen, man würfelt die 3, so hat man ein Endergebnis von 39 Punkten erzielt. Der Spieler mit dem höchsten Endergebnis gewinnt. Da nicht jede Teilung ganze Punkte ergibt, vereinbart man vor Spielbeginn, ob auf- oder abgerundet wird.

10.000

Für 2 und mehr Spieler

Zum Spiel gehören: Würfelbecher, Papier und Bleistift zum Notieren der Punktzahlen

Ziel des Spieles: Es geht darum, so schnell wie möglich 10.000 Punkte zu erwürfeln – natürlich mit veränderten Würfelwerten.

Spielvorbereitung und Spielverlauf: Es wird reihum mit fünf Würfeln gewürfelt. Gewinner eines Spieles wird derjenige, der als erster 10.000 Punkte erreicht.

Dabei gelten folgende Würfelwerte:

Die „1“	=	100 Punkte
Die „5“	=	50 Punkte
Dreimal „1“	=	1.000 Punkte
Dreimal „2“	=	200 Punkte
Dreimal „3“	=	300 Punkte
Dreimal „4“	=	400 Punkte
Dreimal „5“	=	500 Punkte
Dreimal „6“	=	600 Punkte

Große Straße = 2.000 Punkte (alle fünf Würfel zeigen Augenzahlen in einer Folge, z.B. 1 – 2 – 3 – 4 – 5 oder 2 – 3 – 4 – 5 – 6).

Jeder Spieler hat pro Runde bis zu drei Würfe. Dabei muß er nach jedem Wurf entscheiden, welche Würfel er stehenläßt und mit welchen er weiterwürfelt.

Stehengelassene Würfel dürfen beim zweiten oder dritten Wurf nicht mehr verwendet werden.

Nach dem dritten Wurf werden die Punkte gezählt (z.B. $3 \times 4 = 400$, $1 \times 1 = 100$, Einzelaugen werden nicht gezählt; ergibt insgesamt 500 Punkte in dieser Runde). Wer als erstes die Zahl 10.000 erreicht oder überschreitet, ist Sieger der Partie.

Chicago

Für 2 und mehr Spieler

Zum Spiel gehören: Notizzettel, Bleistift

Ziel des Spieles: Bei Chicago gewinnt der Spieler, der sich als erster die Punktzahl 1.000 erwürfelt.

Spielvorbereitung und Spielverlauf: Zunächst erstellt man eine Liste aller Spieler, in der erreichte Punkte notiert werden. Die 1 zählt bei Chicago 100 Punkte und die 6 60 Punkte. Alle übrigen Augen werden normal gezählt.

Jeder Spieler hat pro Runde maximal 3 Würfe. Dabei kann er dreimal hintereinander alle 5 Würfe verwenden, er kann aber auch günstige Würfel „stehenlassen“ und nur mit den Restwürfeln weitermachen. Würfel, die stehenbleiben, dürfen jedoch nicht wieder aufgenommen werden. Glaubt der Spieler, bereits nach zwei Würfeln oder gar nach dem ersten Wurf genug Punkte zu haben, so kann er aufhören. Die folgenden Spieler haben dann ebenfalls nur zwei bzw. einen Wurf wie der erste Spieler.

Die nächste Runde wird durch den nächsten Spieler in der Reihe eröffnet, der für diese Runde die Anzahl der Würfe bestimmt. Jedem Spieler wird seine erreichte Punktzahl gutgeschrieben bzw. zu seinem Vorrundenergebnis addiert.

Es gilt noch folgende Zusatzregel: Würfelt ein Spieler im **ersten** Wurf zwei Sechsen, so darf er eine 6 in eine 1 umwandeln.

Vabanquespiel

Für 2 und mehr Spieler

Zum Spiel gehören: Bleistift und Notizzettel, für jeden Spieler die gleiche Summe Spielmarken

(z. B. Pfennige, Streichhölzer, Chips o.a.)

Ziel des Spieles: Jeder Spieler versucht, fünf nacheinander gewürfelte Augenzahlen mit Hilfe der vier Grundrechenarten so miteinander zu verknüpfen, daß ein möglichst hohes Ergebnis erreicht wird.

Spielvorbereitung und Spielverlauf: Durch Würfeln um die höchste Zahl wird ein Spieler bestimmt, der als erster die „Bank“ übernimmt. Jeder Spieler gibt seinen Einsatz von 20 Zahleinheiten dem „Bankhalter“. Dieser beginnt nun der Reihe nach für jeden Mitspieler zu würfeln, indem er einen Würfel nach dem anderen auf den Tisch rollt.

Der Spieler, für den der „Bankhalter“ würfelt, muß dabei versuchen, unter Verwendung **aller vier Grundrechenarten** eine möglichst **hohe** Punktzahl zu erreichen. Er darf jedoch immer nur **einmal** addieren, subtrahieren, multiplizieren und dividieren, wobei die Reihenfolge keine Rolle spielt.

Hier ein Beispiel für ein Spiel: Der „Bankhalter“ würfelt mit dem ersten Würfel „4“, mit dem zweiten „2“. Nach dem zweiten Wurf entscheidet der Spieler, welche Rechenart zwischen beiden Zahlen angewandt werden soll – er **multipliziert** die beiden Zahlen und erhält damit $8 (4 \times 2)$. Im dritten Wurf erreicht der „Bankhalter“ die „6“, welche der Spieler nach kurzer Überlegung **addiert**: $8 + 6 = 14$. (Für den vierten Wurf bleiben dem Spieler jetzt nur noch die Rechenoperationen „Subtrahieren“ und „Dividieren“!).

Der vierte Wurf bringt die „4“, welche der Spieler **subtrahiert**: $14 - 4 = 10$. Dieses Ergebnis muß zum Schluß durch den Wert des fünften Wurfes, einer „2“, dividiert werden, wodurch sich das Ergebnis 5 ergibt. Der „Bankhalter“ notiert in einer anfangs erstellten Spielerliste für den betreffenden Spieler die Zahl 5 und beginnt das gleiche Spiel mit dem nächsten Spieler.

Wer nach Ablauf einer Runde das höchste Ergebnis erreicht hat, darf den Gesamteinsatz zu nehmen. Er ist der Gewinner der Spielrunde. Eine neue Runde beginnt mit einem neuen „Bankhalter“.

Würfelpoker

Bei diesem Spiel kommt es darauf an, eine möglichst hohe Pokerkombination zu würfeln. Jeder zahlt einen gleich hohen Einsatz in die Kasse, und dann wird reihum gewürfelt.

Nachfolgend die Pokerkombinationen:

1. Ein Paar

Zwei Würfel weisen die gleiche Augenzahl auf (auch Pasch genannt) und die 3 restlichen Würfel andere Werte. Haben nun 2 Spieler ein Paar, gewinnt derjenige mit dem höchsten Augenwert. Ist dieser auch gleich, so entscheidet der höchste Wert der 3 übrigen Würfel, bei weiterer Gleichheit der zweithöchste, etc.

2. Zwei Paare

Zweimal zwei Würfel mit gleicher Augenzahl und ein anderer Wert. Bei gleichen Werten entscheidet der übriggebliebene Würfel.

3. Drei Gleiche (Drilling)

Drei Würfel mit gleicher Augenzahl und zwei Würfel mit anderen Werten. Bei gleichen Werten entscheiden die übriggebliebenen Würfel.

4. Sequenz (Folge)

Fünf Würfel mit aufsteigenden Augenwerten, z.B. $2 - 3 - 4 - 5 - 6$ ist höher als $1 - 2 - 3 - 4 - 5$.

5. Full House (Volles Haus/Volle Hand)

Ein Drilling und ein Paar. Bei gleichhohen Drillingen entscheidet der Wert des Paares.

6. Vier Gleiche (Vierling)

Vier Würfel mit gleicher Augenzahl und ein anderer Wert. Bei gleichen Werten entscheidet der übriggebliebene Würfel.

7. Fünf Gleiche (Poker)

Fünf Würfel mit gleicher Augenzahl. Haben Spieler absolut die gleiche Pokerkombination, so wird der Pott geteilt.

Variation: Hier kann der Einsatz erhöht werden. Falls ein Spieler eine hochwertige Kombination gewürfelt hat, kann er den Einsatz erhöhen. Die anderen müssen dann entweder „mitgehen“ (auch erhöhen) oder „passen“ (ausscheiden).

Große Bank

Von den Mitspielern ist jeder einmal Bankhalter. Nur der Bankhalter würfelt reihum jeweils für einen Mitspieler. Er ist finanziell nicht beteiligt. Sieger bei diesem Spiel ist, wer die höchste Augenzahl würfeln konnte. Er erhält den gesamten Geldeinsatz.

Der Bankhalter würfelt mit 5 Würfeln hintereinander. Wenn die beiden ersten Würfel auf dem Tisch liegen, muß sich der jeweilige Spieler, der an der Reihe ist, entscheiden, ob er die Augenzahl dieser 2 Würfel multiplizieren, addieren, dividieren oder subtrahieren will. Im Verlauf des Würfelns müssen alle 4 Rechnungsarten angewendet werden und natürlich auch rechnerisch möglich sein.

Hinweis: Es darf vor entsprechendem Wurf auch durch 1 dividiert werden.

Beispiel:

1. Wurf	=	3
2. Wurf	=	5
ergibt addiert		8
3. Wurf	=	
ergibt multipliziert		48
4. Wurf	=	1
ergibt dividiert		48
5. Wurf	=	2
ergibt subtrahiert		46

Divisionen müssen mit Ausnahme des letzten Wurfes aufgehen.

Nur beim letzten Wurf darf noch eine Restzahl übrigbleiben, die aber dann für die Bewertung keine Rolle spielt.

Variation: Ist es einem Spieler nicht möglich zu dividieren, und es verbleibt bei der Zwangsdivision in der letzten Runde ein Rest, so fällt der Einsatz dieses Spielers an den Bankhalter.

Spiele mit 6 Würfeln

Dreimal Pasch

Für beliebig viele Spieler

Jeder Mitspieler hat 3 Würfel hintereinander und versucht möglichst dreimal Pasch hintereinander zu bekommen. Die Pasch-Würfel scheidet bei den weiteren Würfeln aus. Ein Pasch-Wurf muß nicht unbedingt angenommen werden, wenn man ihn für wenig wertvoll hält.

Die Pasche zählen: $6 - 6 = 66$ Punkte

$5 - 5 = 55$ Punkte usw.

Beim normalen Spiel darf jede Augenzahl nur einmal als Pasch gewertet werden. Beim Spiel mit vorher vereinbarter Variation kann theoretisch dreimal die doppelte 6 gewürfelt werden.

Gewinner ist, wer die höchste Augenzahl an Pasch-Würfen erzielen konnte. Bei gleicher Augenzahl zählen 3 Pasche vor 2 Paschen und bei gleicher Paschzahl der höchste Pasch.

Die Reise nach Amerika

Für beliebig viele Spieler

Bei diesem Spiel müssen auf der Hinreise alle Augen von 1 bis 6 gewürfelt werden, und zwar der Reihe nach. Auf der Rückreise umgekehrt. Es kommt darauf an, mit möglichst wenig Würfeln das Spiel zu gewinnen. Jeder Würfel, der in die Reihenfolge paßt, wird beiseite gelegt, während mit den übrigen Würfeln weitergespielt wird. Es dürfen nur die Würfel beiseite gelegt werden, die eine lückenlose Reihenfolge aufweisen, z.B. bei einem Wurf von 1 – 2 – 3 – 4 – 6 – 4 dürfen nur die Würfel 1 – 4 beiseite gelegt werden. Die 6 und die 4 zählen nicht, und es muß damit weitergewürfelt werden. Auf der Rückreise ändert sich nur die Reihenfolge.

Zwölf minus neun

Für beliebig viele Spieler

Dieses Spiel geht über 3 Runden. Man geht hierbei von der Tatsache aus, daß die Summen der geraden Augenzahlen eines Würfels $2 + 4 + 6 = 12$ Augen und die Summe der ungeraden Augenzahlen $1 + 3 + 5 = 9$ Augen ergeben. In jeder Runde werden die ungeraden Augenzahlen von den geraden abgezogen, ist dies nicht möglich, so gilt der Wurf als wertlos. Gewinner ist, wer am Ende die höchste Punktzahl hat.

Ohio

Für beliebig viele Spieler

Bei diesem Spiel ist es ratsam, daß ein Mitspieler den Schriffführer macht und nachfolgende Tabelle erstellt:

	A	B	C	D
Ohio				
1				
2				
3				
4				
5				
6				
Σa:				

Der höchste erzielbare Wurf ist „Ohio“, eine vollständige Reihenfolge 1 – 6. Außerdem muß man versuchen, jede Augenzahl von 1 – 6 möglichst oft zu erreichen, max. 6×1 , 6×2 etc. In jeder Runde darf dreimal gewürfelt werden, der Spieler darf ihm günstig erscheinende Würfel liegenlassen und mit den übrigen weiterwürfeln. Spätestens beim dritten und letzten Wurf muß er sich für die Sequenz (Reihenfolge) oder für eine bestimmte Augengleichheit entscheiden. In jeder Runde muß eines der 7 Teilsiele abgeschlossen werden. Es ist also nicht möglich, eine unvollständige Sequenz in der nächsten Runde zu komplettieren.

Erreicht ein Spieler „Ohio“ bei den ersten drei Würfeln, so werden ihm hierfür 40 Punkte gutgeschrieben. Da das Spiel über 7 Runden geht, kommt es nicht unbedingt darauf an, den Idealwurf „Ohio“ in der ersten Runde zu erreichen. Während der drei Würfe pro Runde kann sich der Spieler neu entscheiden, wichtig ist nur, daß er nach 7 Runden ein möglichst gutes Ergebnis in jeder Rubrik erreichen konnte.

Die Würfe zählen wie folgt:

Ohio = 40 Punkte

$6 \times 1 = 6$ Punkte

$6 \times 2 = 12$ Punkte

$6 \times 3 = 18$ Punkte

$6 \times 4 = 24$ Punkte

etc.

Kartenspiele

Skat

Für 3 Spieler

Die 32 Skatkarten haben folgende **Kartenwerte**:

As = 11, Zehn 10, König = 4, Dame = 3, Bube = 2, Neun, Acht, Sieben = je 0. (Bei Nullspielen ändert sich die Reihenfolge der Karten, siehe unten.)

Farbenrangfolge: Kreuz, Pik, Herz, Karo.

Trumpfkarten: 1. die 4 Buben in Farbenrangfolge (bei Farbspielen und Grand); 2. eine wechselnde Trumpffarbe, die vor jedem Spiel neu bestimmt wird (bei Farbspielen). Bei Grandspielen gibt es also 4 Trumpfkarten, bei Farbspielen 11. Alle Karten zusammen ergeben eine Punktzahl von 120.

Beim Skatspiel herrscht generell Farb- und Bedienungszwang, d.h. Trumpfkarten müssen mit Trumpf, Farbkarten mit derselben Farbe bedient werden. Wer keine Trumpfkarte zum Bedienen hat, darf beliebig abwerfen, wer keine Farbkarte zum Bedienen hat, darf abwerfen oder mit einer Trumpfkarte stechen.

Ziel des Spieles:

Zunächst wird durch Reizen, das mit einer Versteigerung verglichen werden kann, einer der drei Spieler als Alleinspieler ermittelt. Dieser muß nun, um zu gewinnen, mit seinen Stichen mindestens 61 Punkte erreichen. Beim Nullspiel dagegen darf er keinen einzigen Stich machen.

Spielverlauf: Nachdem die Karten gut gemischt wurden, verteilt der (durch Los bestimmte) Kartengeber die Karten im Uhrzeigersinn, nachdem sein rechter Nachbar abgehoben hat: zunächst jedem Spieler 3 Karten, dann 2 Karten verdeckt als Skat in die Mitte und jedem Spieler in zwei Durchgängen nochmals 7 (4–3) Karten. Jeder Spieler prüft sofort, ob er insgesamt 10 Karten erhalten hat. Bei Vergeben werden die Karten zusammengeworfen und vom selben Spieler nochmals gemischt und verteilt. Die Karten auf der Hand werden nach Farben und Wertfolgen geordnet. Nun muß jeder Spieler für sich entscheiden, welche Spielmöglichkeiten ihm sein Blatt bietet, wie hoch er reizen darf, und ob ein Alleinspiel für ihn erstrebenswert ist.

1. Die verschiedenen Spielmöglichkeiten: *Farbspiel* – Bei dieser am häufigsten vorkommenden Spielart sagt der Alleinspieler eine Trumpffarbe an, z.B. Herz. Dann sind außer den vier Buben sieben weitere Trumpfkarten im Spiel: Herz-As, Herz-Zehn, Herz-König, Herz-Dame, Herz-Neun, Herz-Acht, Herz-Sieben. Zum Sieg braucht der Alleinspieler 61 Punkte.

Grand (Großspiel) – Hier gelten nur die vier Buben als Trumpfkarten. Wieder muß der Alleinspieler mindestens 61 Punkte erreichen.

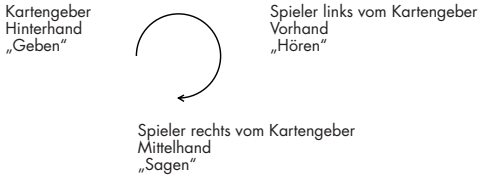
Nullspiel (Null) – Diese Spielart nimmt eine Sonderstellung ein, da sie ihre eigenen Regeln hat, da sie ihre eigenen Regeln hat. Außerdem ändert sich die Kartenreihenfolge in ihrem Wert: As, König, Dame, Bube, Zehn, Neun, Acht, Sieben – Bube und Zehn sind also einzuordnen! Und schließlich geht es dem Alleinspieler nicht um Punkte, sondern darum, keinen einzigen Stich zu machen.

Für alle drei Spielarten gelten zudem folgende Spielmöglichkeiten:

Guckspiel – Spiel mit Skataufnahme. Der Alleinspieler nimmt, bevor er sein Spiel verkündet, die beiden verdeckt liegenden Karten vom Tisch (den Skat) auf und legt dafür zwei weniger passende Karten verdeckt ab.

Handspiel – Spiel ohne Skataufnahme. *Offenes Spiel* – Der Alleinspieler deckt vor dem Ausspielen der ersten Karte alle zehn Karten auf, spielt also offen, während seine Gegenspieler weiterhin mit verdeckten Karten spielen. Dieses Spiel wird ohne Skataufnahme ausgetragen, lediglich bei Nullspielen unterscheidet man den Null ouvert = offenes Spiel mit Skataufnahme und den Null ouvert Hand = offenes Spiel ohne Skataufnahme.

2. Der Vorgang des Reizens: Von diesem Ermittlungsverfahren des Alleinspielers ist der Anfänger häufig verwirrt. Deshalb sollte er sich das Berechnungssystem besonders gut einprägen, zum anderen aber daran denken, daß gerade hier die Übung eine große Rolle spielt. Neben dem Berechnungssystem, das noch im einzelnen beschrieben wird, ist auch die Reihenfolge des Reizens festgelegt. Als „Eselbrücke“ gilt das Sprüchlein „Geben–Hören–Sagen“, d.h. Mittelhand reizt zunächst Vorhand. Hat ein Spieler gepafßt, setzt Hinterhand das Reizen gegen den übriggebliebenen fort:



Zur Berechnung der beim Reizen genannten Zahlen gilt folgende Formel:

Spitzen + Gewinnstufe

Reizfaktor x Grundwert = Spielwert

Spitzen – Trümpele in ununterbrochener Reihenfolge „von oben“, also Kreuz-Bube, Pik-Bube, Herz-Bube, Karo-Bube und bei Farbspielen weiter As, König usw. in der Trumpffarbe. Fehlt in der Reihe eine (bzw. mehrere) Karte(n), darf ab dieser Lücke nicht weitergezählt werden. Hat man z.B. Kreuz-, Pik- und Karo-Bube auf der Hand, fehlt dazwischen der Herz-Bube. Man darf also nur 2 Spitzen zählen, d.h., man spielt „mit zwei“. Fehlen dagegen die obersten Trümpele, und beginnt die Reihe z.B. erst mit Karo-Bube, wird „von oben“ bis zu dieser Karte gezählt; jetzt tauchen also die fehlenden Trümpele als Zahl auf, d.h., man spielt „ohne drei“.

Gewinnstufen – sie richten sich nach der Art und Weise, wie ein Spiel angesagt, gewonnen bzw. verloren wird:

Gewinnstufe 1 „einfach“, d.h., der Alleinspieler erreicht 61 Punkte oder mehr;

Gewinnstufe 2 „Schneider“, d.h., die Gegenspieler erreichen nur 30 oder weniger Punkte;

Gewinnstufe 3 „Schwarz“, d.h., die Gegenspieler dürfen keinen einzigen Stich machen.

Weitere Gewinnpunkte kann man berechnen,

– wenn man ein Spiel aus der Hand (ohne Skataufnahme) macht,

– wenn man beim Handspiel „Schneider“ oder „Schwarz“ ansagt (dann muß der Alleinspieler allerdings das angesagte Ziel auch erreichen, sonst hat er verloren),

– wenn man ein „offenes Spiel“ ansagt.

Im Skat-Jargon heißt das z.B.:

Mit (ohne) 2 (Kreuz- und Pik-Bube), spiel 3 (einfach), Hand 4, Schneider 5, Schneider angesagt 6 – dann wäre der Reizfaktor 6.

Grundwert – Die vier Farben wie auch die Grandspiele haben feste Grundwerte, mit denen der Reizfaktor multipliziert wird.

Farbspiel – Kreuz 12

Pik 11

Herz 10

Karo 9

Grand (Großspiel) 24

Grand ouvert (offenes Großspiel) 36

Ausnahme – Nullspiele können nicht nach oben beschriebenem Berechnungssystem gewertet werden, da sie ohne Trümpfe gespielt werden. Sie haben daher folgende feste Spielwerte:

- Null einfach – 23
- Null Hand – 35
- Null ouvert – 46
- Null ouvert Hand – 59

Grundwerte, Spielwerte für Nullspiele und das Berechnungssystem muß man genau kennen, um am Reizen teilnehmen zu können. Wie bei einer Versteigerung beginnt man beim Reizen immer mit dem niedrigsten Wert, um seine Gegenspieler über seine wirkliche Stärke zunächst im unklaren zu lassen. So ergibt sich folgende Reizskala:

- 18 = mit (ohne) 1, spiel 2, mal 9 (Karo)
- 20 = mit (ohne) 1, spiel 2, mal 10 (Herz)
- 22 = mit (ohne) 1, spiel 2, mal 11 (Pik)
- 23 = Null einfach
- 24 = mit (ohne) 1, spiel 2, mal 12 (Kreuz)
- 27 = mit (ohne) 2, spiel 3, mal 9 (Karo)
- 30 = mit (ohne) 2, spiel 3, mal 10 (Herz)
oder: mit (ohne) 1, spiel 2, Hand 3, mal 10 (Herz)
- 33 = mit (ohne) 2, spiel 3, mal 11 (Pik)
oder: mit (ohne) 1, spiel 2, Hand 3, mal 11 (Pik)
- 35 = Null Hand
- 36 = mit (ohne) 2, spiel 3, mal 12 (Kreuz)
oder: mit (ohne) 3, spiel 4, mal 9 (Karo)
oder: mit (ohne) 1, spiel 2, Hand 3, mal 12 (Kreuz).

Und so weiter.

Der Spieler, der den höchsten Reizwert genannt hat und nicht mehr überboten wird, ist Alleinspieler und erklärt nun, welches Spiel er machen will. Dabei darf er natürlich nur ein Spiel ansagen, das dem zuletzt genannten Reizwert entspricht oder darüber liegt. Sonst hat er „überreizt“ und verliert.

Bevor er das Spiel ansagt, muß er außerdem zwei Karten „gedrückt“ haben, es sei denn, er spielt Hand und hat daher den Skat nicht aufgenommen.

Jetzt beginnt Vorhand (der Spieler links vom Kartengeber) mit dem Ausspielen der ersten Karte. Die anderen Spieler müssen nun die angespielte Farbe bedienen. Wer nicht bedienen kann, darf mit Trumpf einstechen oder beliebig abwerfen. Wer den Stich macht, d.h. die höchste Karte der angespielten Farbe oder den höchsten Trumpf hingelegt hat, ist mit dem Ausspielen der nächsten Karte an der Reihe. Jeder Stich wird verdeckt abgelegt. So geht es weiter, bis alle zehn Stiche gemacht sind.

Abrechnung:

Am Ende jedes Spiels werden die Punkte der Stiche des Alleinspielers und die der Gegenspieler zusammengezählt. So kann man feststellen, ob der Alleinspieler gewonnen (mindestens 61 Punkte) oder verloren hat und ob von der Gegenpartei vielleicht „Schneider“ gespielt wurde (nur 30 oder weniger Punkte). Zur Abrechnung selbst zählen aber nicht die gestochenen Punkte, sondern der Wert des Spiels, der auch dem Reizen zugrunde liegt.

Bei gewonnenem Spiel wird der errechnete Spielwert dem Alleinspieler gutgeschrieben. Hat er zum Beispiel ein einfaches Farbspiel in Kreuz mit Pik- und Karo-Bube gespielt, so rechnet man: Ohne 1, gespielt 2, mal Kreuz (12) = 24. Verlorene Guckspiele zählen doppelt und werden als Minuspunkte notiert. In unserem Beispiel: Ohne 1, spiel 2, mit 12 = 24, verloren 48.

Bei verlorenen Handspielen werden die Punkte nicht verdoppelt, aber als Minuspunkte aufgeschrieben.

Ist eine Skatpartie beendet, erfolgt die Gesamtabrechnung zur Ermittlung, wer wem wieviel zu zahlen hat. Denn meist wird Skat um Geld gespielt, bei Meisterschaften um Viertelpfennige, bei privaten Skatrunden um Zehntelpfennige.

Für diese Gesamtabrechnung gibt es zwei unterschiedliche Verfahren, die jedoch zum gleichen Ergebnis führen.

1. Das Differenzverfahren:

Hat man die Gewinn- und Verlustpunkte der einzelnen Spiele für jeden Spieler zusammengezählt, ergibt sich z.B. folgendes Ergebnis:

	A + 180	B + 30	C – 50
A : B	+ 150	– 150	–
A : C	+ 230	–	– 230
B : C	–	+ 80	– 80
Summe	+ 380	– 70	– 310

Spieler A + 180, Spieler B + 30, Spieler C – 50.

Nun werden die Differenzen errechnet:

Danach erhält Spieler A – wenn es um Zehntelpfennig-Beträge geht – 38 Pfennig, Spieler B muß 7 Pfennig und Spieler C 31 Pfennig zahlen.

2. Das Quersummenverfahren:

Die zusammengezählten Gewinn- bzw. Verlustpunkte jedes Spielers werden mit der Anzahl der Spieler – in der Regel 3 – multipliziert. Darunter erscheint dreimal die gleiche Zahl, nämlich die Summe der Gewinn- bzw. Verlustpunkte aller Spieler – und zwar mit umgekehrtem Vorzeichen, d.h. bei positivem Ergebnis mit Minus, bei negativem Ergebnis mit Plus. In unserem Beispiel sieht es so aus:

	A + 180	B + 30	C – 50
x 3	+ 540	+ 90	– 150
– Quersumme	– 160	– 160	– 160
Summe	+ 380	– 70	– 310

Man erhält also das gleiche Ergebnis.

Spielvarianten:

Außer den bisher beschriebenen Grundregeln werden in fast allen privaten Skatrunden zahlreiche und sehr reizvolle Spielvarianten praktiziert, die allerdings außerhalb der Deutschen Skatordnung stehen und daher auch bei Skatturnieren nicht zugelassen sind. Es ist also ratsam, sich mit seinen Spielpartnern vor Spielbeginn über die Gepflogenheiten abzusprechen.

Ramsch

Wenn alle drei Spieler beim Reizen passen, also keiner zum Alleinspiel bereit ist, wird Ramsch gespielt. Jeder Spieler spielt dabei für sich und versucht, möglichst wenig Stiche bzw. Punkte zu machen.

Es gibt drei unterschiedliche Ramsch-Spielarten, bei denen aber immer die vier Buben Trümpfe sind.

Einfacher Ramsch – Der Skat bleibt liegen, im Spielverlauf gelten die üblichen Skatregeln (Farbbedienungsanspruch). Wer die meisten Punkte gestochen hat, verliert. Haben zwei Spieler gleichhohe Punktzahlen, teilen sie sich den Verlust. Der Spielwert von Ramsch beträgt 10. Ist ein

Spieler „Jungfer“, d.h., er hat keinen einzigen Stich gemacht, erhöht sich der Spielwert auf 15, bei zwei „Jungfern“ auf 20. Der Spielwert ist hier immer der Verlust für den Spieler mit den meisten Punkten.

Augenramsch – Wie beim einfachen Ramsch bleibt der Skat liegen, auch sonst gelten die gleichen Spielregeln. Zum Schluß werden hier die Punkte (Augen) der Stiche als Verlustpunkte notiert. Gelingt es einem Spieler, alle Stiche zu machen, d.h. einen „Durchmarsch“ zu spielen, erhält er dafür 120 Pluspunkte.

Schieberamsch – Bei dieser Variante nimmt Vorhand den Skat auf und schiebt dafür zwei unbrauchbare Karten an seinen linken Nachbarn (Mittelhand) weiter, der nach Aufnahme dieser Karten zwei an Hinterhand weitergibt. Erst Hinterhand legt zwei unbrauchbare Karten ab, die bei Spielende dem letzten Stich zugerechnet werden. Auch hier werden die Punkte der Stiche als Verlustpunkte notiert und ein „Durchmarsch“ mit 120 Pluspunkten belohnt. In manchen Gegenden verdoppeln sich die Verlustpunkte, wenn ein Spieler „geschoben“ hat, d.h. die zwei Karten ohne Aufnahme weitergibt.

Bockrunde

Die Bockrunde besteht aus drei (Anzahl der Spieler) Spielen, die alle doppelt gewertet werden. Sie wird meist nach einem mit 60 Punkten verlorenen Spiel und (oder) nach jedem Grand-Handspiel eingeschaltet.

Spitzen-Grand

Bei dieser Spielvariante wird die Rangordnung der Karten umgekehrt: jetzt ist Karo-Bube der höchste Trumpf, gefolgt von Herz-, Pik- und zuletzt Kreuz-Bube. Außerdem ist 7 die höchste und As die niedrigste Farbkarte. Die Kartenwerte bleiben allerdings die gleichen. Grundwert des Spitzen-Grand ist 16.

Kontra (Spritze, Stoß) – Rekontra (Re)

Ist einer der beiden Gegenspieler der Überzeugung, daß der Alleinspieler zu schlechte Karten hat, um gewinnen zu können, kann er vor Spielbeginn, d.h. vor dem Ausspielen der ersten Karte, „Kontra“ bieten. Das Spiel wird sodann doppelt gewertet. Ist der Alleinspieler dennoch von seinem Sieg überzeugt, wird er mit „Re“ antworten. Jetzt wird das Spiel vierfach gewertet. Schließlich kann nun der „Kontra“ bietende Gegenspieler mit „Supra“ seine Meinung bekräftigen: achtfache Wertung des Spiels.

Schäfchen

Wer alle vier Buben auf der Hand hat, bekommt von jedem Mitspieler 40 Punkte.

Revolution

Bei diesem Null ouvert aus der Hand dürfen die Gegenspieler ihre Karten beliebig untereinander austauschen, sobald der Alleinspieler die Revolution angesagt hat. Der Spielwert beträgt bei Gewinn und Verlust 92 Punkte.

Pinke

Vor Spielbeginn zahlt jeder Spieler einen vereinbarten Einsatz in die Kasse, der dem Gewinner des ersten Grand zufällt. Wer einen Grand verliert, muß den doppelten Einsatz zahlen. In manchen Skatrunden wird auch vereinbart, daß jeweils der Kartengeber seinen Einsatz zahlen muß und (oder) daß bei verlorenem Grand der Kasseninhalt verdoppelt werden muß.

Skatspiel mit mehr als drei Teilnehmern

Bei Skatturnieren wird zu viert gespielt. In der Viererrunde muß der Kartengeber jeweils „sitzen“, d.h., er nimmt an diesem Spiel nicht teil. Deshalb gibt er nur seinen Mitspielern je 10 (3 – 4 – 3) Karten aus. Am gesamten Spielablauf ändert sich nichts, lediglich bei der Gesamt- abrechnung – beim Differenz- und beim Quersummenverfahren – muß die Spieleranzahl vier berücksichtigt werden.

Auch für fünf Spieler gibt es eine feste Regelung, wer am Spiel teilnimmt und wer aussetzt („sitzt“). Der Kartengeber verteilt die Karten an seine beiden linken und seinen rechten Mitspieler. Er selbst und der vorletzte Spieler sind Zuschauer und kommen erst beim nächsten Spiel wieder an die Reihe. Auch hier bleibt der Spielablauf bis auf die Gesamtabrechnung gleich.

Schwimmen

Für 3 – 6 Spieler

Zum Spiel gehören: Für jeden Mitspieler 3 Zählleinheiten (Spielmarken, Zündhölzer, Chips, etc.)

Ziel ist es, die richtigen Karten zu sammeln und dadurch eine hohe Punktzahl zu erreichen.

Spielwerte: Gezählt werden entweder Karten gleicher Farbe oder 3 gleiche Werte verschiedener Farbe. Eine Zahlenkarte zählt ihren aufgedruckten Wert, eine Bildkarte zählt 10 Punkte (aber 3 Buben, Damen oder Könige zählen 30 1/2 Punkte), ein As zählt 11 Punkte.

31 Punkte zählen nur folgende Kombinationen: Zwei Bildkarten oder die 10 und ein As gleicher Farbe oder 3 Asses. In allen anderen Kombinationen, mit denen 31 Punkte erzielt werden können, zählt das As nur 1 Punkt.

Die Karten werden gemischt und folgendermaßen verteilt: Der Geber gibt jedem Spieler eine Karte und legt eine offen in die Mitte, bevor er sich selbst eine Karte gibt. Dies wiederholt er noch zweimal, so daß jeder Mitspieler 3 Karten hat. Reihum darf jeder Spieler entweder eine seiner Handkarten oder alle 3 gegen eine oder alle der in der Mitte liegenden Karten austauschen. Er kann auch in einer Runde passen (auf das Austauschen verzichten), dafür ist er in der nächsten Runde zum Tausch von einer oder 3 Karten verpflichtet. Dies wird so lange fortgesetzt, bis ein Spieler glaubt, genügend Punkte beisammen zu haben und das Spiel, wenn er an der Reihe ist, beendet, indem er paßt. Jeder ihm nachfolgende Spieler kann noch einmal Karten tauschen, bevor alle ihre Karten aufdecken müssen. Hat ein Spieler 31 Punkte, muß er die Karten umgehend offenlegen und das Spiel beenden. Wer am wenigsten Punkte hat, gibt eine Zählleinheit in die Kasse. Wer keine Zählleinheit mehr hat, schwimmt noch mit, bis er untergeht und ausscheidet.

Brandeln

Für 4 Spieler

Zum Spiel gehören: 28 franz. Karten, und zwar As, König, Dame, Bube, 10, 9 und 7 in 4 Farben

Ziel des Spieles ist es, die einzubringende Stichzahl richtig vorausszusagen.

Jeder Spieler bekommt 7 Karten. Bevor das Spiel beginnt, muß sein Wert ausgereizt werden.

Spielwerte: wie oben, jedoch in der Trumpffarbe Bube, 7, As, König, Dame, 10, 9.

Vorhand beginnt und sagt an, ob die Karten passen oder „brandeln“. Brandeln bedeutet, daß der Spieler glaubt, nicht weniger als 3 Stiche zu machen. Der nächste Spieler kann das Spiel nun übernehmen, indem er hält oder steigert. Wer ein Spiel hält, erklärt damit, daß er die Ansage seines Vorspielers übernimmt. Nach „Brandeln“ kann wie folgt gesteigert werden:

Vier = 4 einzubringende Stiche;

Fünf = 5 Stiche;

Sechs = 6 Stiche;

Bettel = kein Stich

bei einem Spiel ohne Trumpf;

Mord = 7 Stiche;

Alle ohne = 7 Stiche

bei einem Spiel ohne Trumpf.

Reihum erklärt sich jeder Spieler. Alleinspieler wird nun, wer die Bietrunde gewonnen hat. Er sagt hierauf den endgültigen Spielwert an, wobei er nicht unter sein letztes Gebot gehen darf, erhebt eine Farbe seiner Wahl zum Trumpf und zieht zum ersten Stich an. Die ausgespiel-

te Farbe muß bedient und wenn möglich überboten werden. Wer nicht bedienen kann, darf abwerfen oder trumpfen. Dem Alleinspieler werden die Punkte seiner Ansage gutgeschrieben, sofern er seine Ansage erreicht oder übertrifft. Bleibt er darunter, werden ihm die Punkte abgezogen.

Für „Brandeln“ gibt es 1 Punkt und für jede Steigerung einen weiteren. Ein Spiel „Alle ohne“ ist 7 Punkte wert.

Lokomotive

Für 4 Spieler

Zum Spiel gehören: 25 franz. Karten, und zwar As, König, Dame, Bube, 10, 9 und Herz-7

Spieldziel ist es, die Mehrheit der Stiche zu erobern.

Spielwerte: Feste Trümpele = Herz-7, rechter Bauer, linker Bauer

Kartenrangfolge: As, König, Dame, Bube, 10, 9.

Bei Lokomotive spielen jeweils die zwei gegenüberstehenden Spieler zusammen. Jeder Mitspieler erhält 5 Karten, die oberste Karte des Restpakens wird umgedreht, und sie bestimmt die Trumpffarbe. Der Bube der Trumpffarbe gilt als rechter Bauer, und linker Bauer wird der Bube, dessen Farbzeichen im Farbton mit der Trumpffarbe übereinstimmt. Nach den 3 festen Trümpfen rangieren die weiteren Farbtrümpele in der Kartenrangfolge. Nun kann von Vorhand aus jeder Spieler reihum sagen, ob er ein Spiel in dieser Trumpffarbe wagt. Falls alle Spieler passen, wird die Karte in den Restpacken zurückgeschoben. Nun kann reihum jeder Spieler eine Trumpffarbe erklären oder passen. Passen wiederum alle 4 Mitspieler, wird neu gegeben. Ansonsten gilt die erste Ansage als Trumpffarbe.

Wenn ein Mitspieler die Trumpffarbe anerkennt oder eine Farbe zu Trumpf erhebt, erklärt er damit, daß er mit seinem Partner das Spiel gewinnen wird. Nun kann auch einer von beiden erklären, daß er alleine spielen will, womit er möglicherweise die Gewinnpunkte für sich und seinen Partner erhöhen kann. Sein Partner schiebt ihm dann eine seiner Karten zu und legt die restlichen zur Seite. Der Alleinspieler kann nun die zugeschobene Karte in sein Blatt aufnehmen und hierfür eine andere ablegen. Die Gegenpartei kann nun aufgrund der Anmeldung eines Alleinspiels durch die Spielmacher ebenfalls mit einer Alleinspielsansage kontern. Der Spielmacher erhält beim Alleinspiel im 1. Stich Rückhand. Ist die aufgedeckte Trumpffarbe anerkannt worden, so darf der Geber, bevor zum 1. Stich ausgespielt wurde, diese Karte in sein Blatt aufnehmen und eine andere dafür ablegen. Nun spielt Vorhand zum 1. Stich aus. Farbe muß bedient werden und es besteht kein Stichzwang. Die Spielmacher haben einen Punkt erzielt, sofern sie allein oder mit Partner 3 oder 4 Stiche gewonnen haben. Bei 5 Stichen zu zweit = 2 Punkte und allein = 4 Punkte. Die Gegenpartei erhält 2 Punkte, falls die Spielmacher weniger als 3 Stiche erzielen konnten. Falls dies einem Alleinspieler der Gegenpartei gelingt, erhält dieser 4 Punkte. Die Partei, die zuerst 5 Punkte erreichen konnte, hat die Partie gewonnen und darf sich je nach Punktdifferenz folgende Prämien notieren:

5 Punkte Unterschied = 3 Prämienpunkte
3–4 Punkte Unterschied = 2 Prämienpunkte
1–2 Punkte Unterschied = 1 Prämienpunkt.

Schieben

Für 3 – 4 Spieler

Zum Spiel gehören: Skatkarten, franz. Bild, 32 Blatt

Spieldziel ist es, den letzten Stich nicht zu machen oder aber alle Stiche.

Spielwerte: As, König, Dame, Bube, 10, 9, 8, 7.

Bei 4 Mitspielern bekommt jeder 7 Karten. Die restlichen 4 Karten nimmt der Geber in sein Blatt auf und sortiert 3 Karten wieder aus, die er verdeckt seinem linken Nachbarn zuschiebt.

Dieser nimmt diese wiederum in sein Blatt auf und schiebt seinem linken Nachbarn 2 Karten zu. Dieser nimmt diese ebenfalls auf und schiebt eine Karte weiter, die der 4. Spieler aufnehmen muß. Somit hat jeder Spieler 8 Karten. Bei 3 Mitspielern wird ohne die 7 und 8 gespielt. Jeder erhält auch 7 Karten. Der Geber nimmt die restlichen 3 Karten in sein Blatt auf und schiebt 2 Karten seinem linken Nachbarn zu. Dieser schiebt eine Karte weiter. Der Spieler rechts neben dem Geber spielt zum Ausgleich für die Benachteiligung bei der Kartenaufnahme zum 1. Stich aus. Es besteht kein Stich-, aber Farbzwang. Die vorgespilte Farbe muß also bedient, aber nicht überboten werden. Kann ein Mitspieler eine Farbe nicht bedienen, gibt er eine andere Karte zu. Für das Spielergebnis sind die ersten 7 Stiche ohne Bedeutung. Wer allerdings den letzten Stich kassiert, hat das Spiel verloren und bekommt einen Minuspunkt. Falls der Geber den letzten Stich bekommt, werden ihm zwei Minuspunkte angeschrieben. Falls ein Mitspieler einen Durchmarsch machen konnte und alle Stiche kassiert hat, wird ihm dafür ein Minuspunkt gestrichen. Wer zuerst 5 Minuspunkte erreicht hat, hat die Partie verloren.

Sechsendsechzig

Für 2 Spieler

Zum Spiel gehören: 1 Skatspiel, franz. Bild ohne 7 und 8

Spieldziel ist es, durch Stiche und Meldungen von Paaren mindestens 66 Augen zu erreichen.

Spielwerte: As = 11 Augen, 10 = 10 Augen, König = 4 Augen, Dame = 3 Augen, Bube = 2 Augen, 9 = 0 Augen.

Jeder Mitspieler erhält 6 Karten. Die 13. Karte wird offen auf den Tisch gelegt und zeigt die Trumpfkarte an. Die restlichen Karten verbleiben verdeckt im Restpacken (Talon). Die ausgelegte Trumpfkarte darf nach einem gewonnenen Stich gegen die Trumpf-9 getauscht werden, sofern der Talon noch offen ist. Vorhand zieht nun zum 1. Stich, und nach dem Stich nimmt jeder Spieler eine Karte vom Talon. Der Gewinner des Stiches nimmt zuerst eine Karte und spielt zum nächsten Stich aus. Es muß weder Farbe noch Trumpf zugegeben werden, solange der Talon nicht verbraucht oder gesperrt ist. Danach muß aber Farbe bedient und eine Fehlfarbe mit Trumpf gestochen werden. Falls ein Spieler einen König oder eine Dame in der Hand hält, kann diese(r) nach einem gewonnenen Stich vorgewiesen werden, und er erhält dafür 20 Punkte. Allerdings muß er dann mit einer von beiden Karten zum folgenden Stich anziehen. Das Trumpfpaar zählt sogar 40 Punkte. Solange der Talon besteht, sind Meldungen möglich. Falls ein Spieler glaubt, 66 Punkte zusammen mit den Meldungen in seinem Stich versammelt zu haben, kann er das Spiel für beendet erklären. Wird beim Nachzählen jedoch festgestellt, daß er über weniger als 66 Punkte verfügt, hat er mit 2 Strichen verloren. Wenn ein Spieler glaubt, daß er mit den Karten in seiner Hand das Spiel gewinnen kann, zieht er nach einem gewonnenen Stich die trumpfweisende Karte unter dem Talon hervor und legt sie quer darüber. Somit ist der Talon gesperrt. Vor dem Ausspiel zum nächsten Stich kann dies mit 5 oder 6 Karten in der Hand geschehen. Falls nun der sperrende Spieler keine 66 Punkte schafft, so hat er ebenfalls mit 2 Strichen verloren. Wenn ein Spieler den Talon gesperrt hat, bevor er zum Stich anzieht, kann er noch ein Paar melden. Wer bei abgetragenen Talon den letzten Stich erzielt, gewinnt 10 Punkte zusätzlich. Wer mehr als 66 Punkte erzielen konnte, hat einen Strich gewonnen. Falls der Gegner keine 33 Punkte erreichen konnte, darf der Gewinner sich 2 Striche aufschreiben. Einen Extrastrich gibt es noch, sofern der Gegenspieler keinen einzigen Stich erzielen konnte. Gewinner der Partie ist, wer zuerst 7 Striche bekommen hat.

Scharfes 66

Für 2 Spieler

Bei dieser Spielversion werden auch die Neunen aus dem Spiel genommen, so daß nur noch mit 20 Karten gespielt wird. Niedrigste Karte ist der Bube. Mit dem Trumpffuben kann die aufgedeckte Trumpfkarte geraubt werden. Ansonsten wird wie vor beschrieben gespielt.

Solo 66

Für 5 Spieler

Zum Spiel gehören: 1 Skatspiel, franz. Bild, 32 Blatt

Der Geber mischt und gibt jedem der fünf Spieler 6 Karten. Die übrigbleibenden 2 Karten kommen als Talon verdeckt auf den Tisch.

Bei dieser Version spielt immer einer allein – solo – gegen die vier anderen Mitspieler. Beim Reizen entscheidet sich, wer spielt. Wer die höherwertige Farbe zum Trumpf machen kann, erhält das Spiel.

Rangfolge der Farben: Kreuz ist die höchste Farbe, danach kommen Pik, Herz und Karo. Wenn ein Spieler also ein Pik-Solo ansagen kann, überbietet er einen Mitspieler, der nur ein Herz-Solo spielen will.

Von den 130 Augen (120 in den Karten + 10 für den letzten Stich) muß der Hauptspieler mindestens die Hälfte in seinen Stichen haben, also wenigstens 66. Dies ist das Ziel des Spieles. Verlierer ist, wer ein Spiel ansagt und dann weniger als 66 Augen sticht.

Spielwerte: As = 11, Zehn = 10, König = 4, Dame = 3, Bube = 2, alle übrigen Karten zählen nichts. Diese Reihenfolge ist gleichzeitig auch Rangfolge beim Stechen.

Jeder Spieler überprüft zuerst seine Karten, ob er spielen kann. Vorhand (der Spieler links vom Geber) beginnt mit seinem Gebot. Er hat auch die Möglichkeit zu passen, und das Erstgebot geht an den nächsten Spieler weiter. Wird ein Gebot abgegeben, so kann es nur durch ein höheres Gebot vom nächsten Spieler überboten werden. Derjenige Spieler, der das höchste Gebot abgegeben hat, erhält das Spiel. Er muß das gebotene oder ein höheres Spiel ansagen. Wenn also z.B. auf Pik-Solo gereizt wurde, kann Pik- oder Kreuz-Solo spielen, aber nicht Herz-Solo. Der Spielmacher kann nun die beiden Talonkarten aufnehmen und dafür zwei weniger gute Karten aus seiner Hand verdeckt ablegen. Die Augen dieser abgelegten Karten zählen dabei für ihn wie gestochene Karten.

Vorhand spielt nun die allererste Karte aus, und danach ist jeweils der Spieler an der Reihe, der den letzten Stich gemacht hat. Beim Stechen muß Farbe bedient oder getrumpt werden, d.h., wer eine Karte von der angespielten Farbe auf der Hand hat, muß sie dazulegen, andernfalls muß er trumpfen. Kann er beides nicht, darf er eine beliebige Karte abwerfen. Der Stich gehört dem Spieler, der die höchste Karte der zuerst angespielten Farbe oder eine Trumpfkarte hingelegt hat.

Sieger ist, wer ein Spiel angesagt und die nötigen 66 Augen gestochen hat. Er verliert in doppelter Höhe, falls er keine 66 Augen hat (der Spielsatz muß vorher vereinbart werden). Falls die Gegenspieler nur 33 oder weniger Augen [Schneider] haben, so gewinnt der Alleinspieler doppelt, haben sie überhaupt keinen Stich, gewinnt er dreifach. Der Solospieler verliert andererseits dreifach, wenn er selber 33 oder weniger Augen gestochen hat, und vierfach, wenn ihm überhaupt kein Stich gelungen ist.

Falls beim Reizen kein Gebot abgegeben wurde, so ist das Spiel ungültig, und es muß neu gegeben werden. Es kann auch vereinbart werden, daß in diesem Fall ohne Trumpf und Spielansage gespielt wird und derjenige gewinnt, der den letzten Stich macht, egal, wieviel Augen er hat.

Kartenziehen

Für 2 und mehr Spieler

Zum Spiel gehören: 1 Skatspiel, franz. Bild, 32 Blatt

Die Karten werden gemischt, und auf dem Kartentisch wird ein Kartenhäuschen aus 2 Karten errichtet. Nun zieht jeder Mitspieler reihum aus dem Häuschen eine Karte. Dies dürfte am Anfang unkompliziert sein, wird aber von Mal zu Mal schwieriger, denn wer beim Kartenziehen das Haus zum Einstürzen bringt, der hat das Spiel verloren.

Mau-Mau

Für 2 – 5 Spieler

Zum Spiel gehören: 1 Skatspiel, franz. Bild, 32 Blatt

Spielziel ist es, als erster alle seine Karten abzulegen.

Spielwerte: Von Bedeutung sind nur As, Bube und 7.

Jeder Mitspieler erhält 5 Karten, die restlichen kommen als Talon in die Mitte. Die obere Karte wird umgedreht danebengelegt. Der erste Spieler versucht nun, eine farb- oder wertgleiche Karte über die aufliegende zu legen. Falls er dies nicht kann oder will, muß er eine Karte vom Talon ziehen, und der nächste ist an der Reihe. Hätte der Spieler einen Buben gehabt und diesen auch ausgespielt, so hätte er zugleich eine Farbe fordern können, die der nächste Mitspieler ausspielen muß. Auf einen Buben darf jedoch kein weiterer Bube gelegt werden. Wird ein As abgelegt, muß der nächste Mitspieler aussetzen. Bei einer abgelegten 7 muß der nächste nicht nur aussetzen, sondern auch noch 2 Karten vom Talon nehmen, es sei denn, er hat gleichfalls eine 7 und legt sie dazu. Nun muß der nächste Spieler 4 Karten vom Talon nehmen. Falls alle 7er auf diese Weise fallen, muß der 5. Spieler insgesamt 8 Karten aufnehmen und einmal aussetzen. Ist der Talon aufgebraucht worden, wird die oberste Karte der Ablage zur Seite gelegt, der Stapel kurz gemischt und als neuer Talon umgedreht. Wer seine letzte Karte ablegen kann, beendet das Spiel mit dem Ruf „Mau“. War die letzte Karte ein Bube, ruft er „Mau-Mau“, und alle Verlustpunkte zählen doppelt. War die letzte Karte eine 7, dürfen die nachfolgenden Mitspieler, sofern sie in der Lage sind, gleichfalls noch eine 7 ablegen. Für jede Karte erhält ein Spieler bei Spielende einen Minuspunkt. Ein Bube zählt 3 miese Punkte. Wer 30 Verlustpunkte hat, ist Verlierer.

Pikett

Für 2 Spieler

Zum Spiel gehören: 1 Skatspiel, franz. Bild, 32 Blatt

Spielziel ist es, durch Melden hoher Figuren und Stiche möglichst viele Punkte zu gewinnen.

Spielwerte: As, König, Dame, Bube, 10, 9, 8, 7.

Folgende Kartenkombinationen können als Figuren gemeldet werden:

Rummel = beliebig viele Karten einer Farbe. Ein Rummel zählt entsprechend seiner Länge pro Karte einen Punkt.

Treppe = lückenlos aufeinanderfolgende Karten, mindestens jedoch 3. Jede Karte einer solchen Sequenz bringt einen Punkt. Ab der 5. Karte kommen noch 10 Bonuspunkte dazu.

Pasch = 3 oder 4 Karten des gleichen Wertes. Ein Dreier-Pasch = 3 Punkte wert, ein Vierer-Pasch = 14 Punkte.

Der Geber teilt an jeden Mitspieler 12 Karten aus. Die restlichen 8 Karten legt er in die Mitte als Talon. Darauf legt Vorhand zwischen 3 + 5 Karten aus der Hand und nimmt hierfür neue vom Talon. Danach kann der Geber mindestens 2 bis höchstens 5, wie noch im Talon liegen, nehmen. Wenn das Tauschen beendet ist, werden die Figuren nacheinander ausgehandelt. Nur der jeweils längste Rummel, die längste Treppe und der höchste Pasch werden bewertet. Vorhand sagt an, wie lang sein Rummel ist. Falls der Rummel des Gebers länger sein sollte, wird dieser gewertet. Ist er gleich lang, so entscheidet die höhere Augensumme (As = 11 Augen, Bildkarte = 10 Augen, Zahlenkarten = ihren Wert). Bei einer gleich langen Treppe gewinnt der Spieler mit der höheren Stufe. Ebenso ist es bei gleich großen Paschs. Der Spieler muß die gewonnene Figur nicht vorzeigen, sie zeigt sich im Verlauf des Spieles. Wenn nun die Figuren ausgehandelt sind, zieht Vorhand zum 1. Stich. Es besteht Zugabzwang, d.h., die angespielte Farbe muß, solange man kann, bedient werden. Wer einen Stich bekommt, zieht zum nächsten an. Es gibt jeweils einen Punkt für jedes Ausspiel und für jeden Stich, wobei der letzte Stich 2 Punkte zählt. Wer mehr als 6 Stiche macht, erhält 10 Bonuspunkte. Bei 12 Stichen gibt es nochmals 40 Punkte.

Bei diesem Spiel ist es üblich, daß der jeweilige Punktstand stets laut verkündet wird. Konnte z.B. Vorhand eine Vierer-Treppe und einen Dreier-Pasch gültig anmelden, so hat er vor dem 1. Ausspielen 7 Punkte. Beim Ausspielen sagt er dann „acht“. Gewinnt er den Stich, sagt er „neun!“ und zieht mit „zehn“ zum nächsten Stich an. Übernimmt nun der Geber den Stich, der einen Rummel aus 6 Karten durchsetzen konnte, sagt er „sieben“ und spielt mit „acht“ zum 3. Stich aus. Am Ende werden die Punkte notiert. Sieger ist, wer zuerst 100 Punkte erreichen konnte.

Solitär-Patience

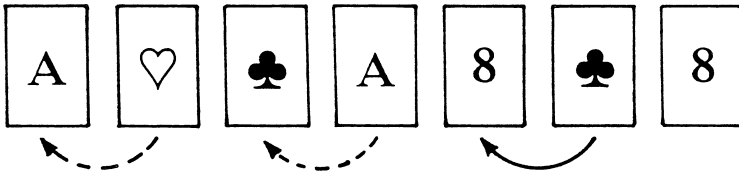
Für 1 Spieler

Zum Spiel gehören: 1 Skatspiel, franz. Bild, 32 Blatt

Spielziel ist es, die Karten so zusammenzulegen, daß am Ende nur noch 2 Häufchen übrigbleiben.

Die Karten werden gemischt und der Spieler zieht eine Karte nach der anderen und legt sie in links nach rechts nebeneinander aus. Hierbei muß auf Blätter gleicher Farbe und Wert geachtet werden, die nur durch eine Karte getrennt beieinanderliegen. Bei einem solchen Fall darf

die mittlere Karte samt eventuell darunterliegender Karten auf die linke der beiden gleichartigen Karten gelegt werden. Hier kann eine Kettenreaktion ausgelöst werden, denn gleichen sich dadurch wiederum zwei nur durch eine Karte getrennte Blätter in Wert und Farbe, muß deren mittlere Karte gleichfalls um einen Platz nach links gehoben werden. Dies wird, so lange es möglich ist, fortgesetzt. Erst dann dürfen an der entsprechend geschrumpften Reihe weitere Karten vom Talon angelegt werden.



Mogeln

Für 3 und mehr Spieler

Zum Spiel gehören: 1 Skatspiel, franz. Bild, 32 Blatt (ab 5 Spieler = 52 Blatt)

Die Karten werden gleichmäßig unter die Spieler verteilt, überzählige Karten werden zur Seite gelegt. Der 1. Spieler nach dem Geber mit einem As auf der Hand beginnt. Er legt die Karte verdeckt in die Mitte und sagt „As“. Der nächste Spieler muß darauf einen König legen und „König“ ansagen. Der nächste sagt dann eine „Dame“ an, dann die 10 usw. Wenn der niedrigste Wert gelegt ist, wird vom As abwärts neu begonnen zu zählen. Falls ein Spieler über die geforderte Karte nicht verfügt, kann er ohne weiteres „Mogeln“ und eine andere Karte verdeckt ablegen. Zweifelt allerdings der nachfolgende Spieler an der Ehrlichkeit, so darf er die letzte Karte überprüfen. Ist man beim Mogeln erwischt worden, so muß man den ganzen Stapel an sich nehmen. Würde man zu Unrecht verdächtigt, kassiert der Zweifler den Stapel. Gewinner bei diesem Spiel ist, wer zuerst keine Karten mehr auf der Hand hat, wobei die letzte Karte eines Spielers nicht mehr angezweifelt werden darf.

Bums

Für 3 – 6 Spieler

Zum Spiel gehören: 1 Skatspiel, franz. Bild, 32 Blatt, und für jeden Spieler 5 Spielmarken

Spielziel ist es, möglichst schnell seine Spielmarken abzugeben.

Spielwerte: König, Dame, Bube, As, 10, 9, 8, 7.

Der Geber verteilt jeweils 5 Karten an die Mitspieler. Danach wird die oberste Karte vom Talon offen ausgelegt. Die Farbe dieser Karte ist die Trumpffarbe. Daraufhin erklärt reihum jeder Spieler, ob er „paßt“ oder „hält“. Jeder Spieler kann für einen erhaltenen Stich eine Spielmarke ablegen. Jedoch für den Fall, daß er keinen Stich macht, bekommt er 5 Spielmarken aus dem Pott dazu. Wer paßt, legt seine Karten verdeckt vor sich hin. Falls alle Spieler gepaßt haben, kann der Geber 5 seiner Spielmarken in den Pott geben. Nur Vorhand kann dies noch verhindern, wenn er das Spiel doch wagt. Bevor das Spiel anfängt, kann der Geber die aufgedeckte Trumpffarbe gegen eine seiner Karten tauschen. Er legt die von ihm abgehobene Karte verdeckt auf den Stock. Falls der Geber paßt, wechselt dieses Recht auf den nächsten Spieler über. Beim Ausspielen besteht Stich- und Farbzwang, was bedeutet, daß jeder Spieler die ausgespielte Farbe bedienen muß oder, sofern er kann, überbieten sollte. Ist er in dieser Farbe frei, so kann er mit Trumpf stechen. Erst wenn er auch dies nicht kann, darf er eine andere Farbe abspielen. Sieger ist, wer zuerst keine Spielmarken mehr hat, Verlierer, wer als letzter noch Spielmarken besitzt.

Fünf Karten stapeln

Für 3 – 5 Spieler

Zum Spiel gehören: 1 Skatspiel, franz. Bild, 32 Blatt

Spielziel ist es, möglichst schnell seine Karten abzulegen.

Spielwerte: Es dürfen hier jeweils nur ranghöhere Karten auf rangniedrige Karten gelegt werden. Die Rangfolge von unten nach oben = 7, 8, 9, 10, Bube, Dame, König, As.

Die Karten werden gleichmäßig an alle Mitspieler verteilt. Überzählige Karten werden zur Seite gelegt und können ins Spiel kommen, sobald sie sich in eine Reihe fügen. Nun beginnt Vorhand, indem er eine beliebige Karte auflegt. Der Mitspieler, der eine nächstfolgende höhere Karte der gleichen Farbe hat, darf diese darüberlegen. Dabei werden die abgelegten Karten laut gezählt. Wenn 5 Karten übereinander liegen, wird der Packen umgedreht und zur Seite gelegt. Eine begonnene Farbreihe muß so lange fortgesetzt werden, bis keine höhere Karte mehr aufgelegt werden kann. Bei der ersten Spielphase endet eine Farbreihe stets mit einem As. Der Mitspieler, der die höchstmögliche, noch ausspielbare Karte einer Farbreihe gelegt hat, darf dann sofort eine neue Reihe mit einer beliebigen Karte beginnen. Zählt der momentane Packen dabei noch keine 5 Karten, wird er mit der neuen Karte fortgeführt.

Verlierer ist, wer am Schluß als einziger noch Karten auf der Hand hat. Er erhält für jede Karte einen Minuspunkt. Erreicht ein Mitspieler 15 Minuspunkte, ist das Spiel beendet. Sieger ist der Spieler mit der niedrigsten Punktzahl.

Bassadewitz

Für 4 Spieler

Zum Spiel gehören: 1 Skatspiel, franz. Bild, 32 Blatt

Spielziel ist es, möglichst wenig Augen zu erzielen oder aber alle Stiche zu machen.

Spielwerte: As = 5 Augen, König = 4 Augen, Dame = 3 Augen, Bube = 2 Augen, 10 = 10 Augen, 9, 8, 7 = 0 Augen.

Jeder Mitspieler bekommt 8 Karten. Dann wird reihum zum Stich ausgespielt. Die vorgespilte Farbe muß bedient werden. Falls man diese nicht auf der Hand hat, darf man eine beliebige Karte abwerfen. Der Mitspieler, der die höchste Farbkarte gespielt hat, übernimmt den Stich und spielt zum nächsten aus. Nach dem 8. Stich wird folgendermaßen gewertet: 0 Augen = 10 Punkte, 1 bis 24 Augen = 6 Punkte, 25 bis 48 Augen = 2 Punkte, mehr als 48 Augen = 0 Punkte. Falls ein Mitspieler alle 8 Stiche einheimsen konnte, erhält er 10 Punkte, während den anderen Mitspielern nichts aufgeschrieben wird. Sieger ist, wer zuerst 36 Punkte erreichen konnte.

Ecarté

Für 2 Spieler

Zum Spiel gehören: 1 Skatspiel, franz. Bild, 32 Blatt

Spielwerte: König, Dame, Bube, As, 10, 9, 8, 7.

Jeder Mitspieler bekommt 5 Karten. Die 11. Karte wird aufgedeckt und bestimmt die Trumpffarbe. Der Talon wird quer über diese Karte gelegt. Falls diese Karte ein König ist, kann sich der Geber bereits einen Punkt aufschreiben. Bevor mit dem Ausspielen begonnen wird, können die beiden Spieler, wenn sie wollen, Karten tauschen. Vorhand fragt dazu: „Darf ich?“ Bejaht der Geber, darf Vorhand beliebig viele Karten verdeckt zur Seite legen und erhält dafür neue. Danach darf der Geber tauschen. Dies kann beliebig wiederholt werden, bis der Talon aufgebraucht ist oder einer der beiden Spieler nicht mehr tauschen will. Nun zieht Vorhand zum ersten Stich an. Es besteht Zugabe- und Stichzwang, d.h., die ausgespielte Farbe muß zugegeben und wenn möglich überboten werden. Falls ein Spieler diese Farbe nicht hat, muß er trumpfen. Falls auch dies nicht möglich ist, wirft er eine beliebige Karte ab. Sieger ist, wer mindestens 3 Stiche bekommen konnte. Er erhält dafür einen Punkt. Hat er alle Stiche einheimsen können, bekommt er 2 Punkte. Der Spieler, der anfangs den Tausch verweigert hat, hat

damit auch erklärt, daß er glaubt, das Spiel zu gewinnen. Der Spielwert wird dadurch unabhängig von der Stichzahl auf 2 Punkte fixiert. Falls ein Spieler den Trumpfkönig vorzeigt, erhält dieser einen Bonuspunkt. Sieger ist, wer zuerst 5 Punkte erreichen konnte.

Elfertn

Für 2 Spieler

Zum Spiel gehören: 1 Skatspiel, franz. Bild, 32 Blatt

Spielwerte: As, König, Dame, Bube, 10, 9, 8, 7

Spielziel ist es, mindestens 11 der sogenannten Figurenkarten in seinen Stichen zu haben. Figurenkarten sind alle Asse, Könige, Damen, Buben und Zehnen.

Jeder Mitspieler bekommt 6 Karten. Der Rest wird als Talon zur Seite gelegt. Vorhand spielt nun die 1. Karte aus. Es besteht kein Zugabewang, solange der Talon nicht aufgebraucht ist. Einen Stich gewinnt die farbgleich höhere Karte bzw. Vorhand, falls nicht farbgleich zugegeben wurde. Nach jedem Stich ergänzen die Spieler ihre Karten aus dem Talon wieder auf 6. Der Gewinner des Stiches darf zuerst ziehen. Wenn der Talon aufgebraucht ist, muß Farbe bekannt werden.

Ist das Spiel beendet, wird abgerechnet:

11 bis 13 Figuren = 1 Punkt

14 bis 15 Figuren = 2 Punkte

17 bis 16 Figuren = 3 Punkte

18 bis 19 Figuren = 4 Punkte

und 20 Figuren = 5 Punkte.

Die nächste Runde wird doppelt gewertet, falls beide Spieler 10 Figuren in ihren Stichen haben.

Meine Tante, deine Tante

Für 2 und mehr Spieler

Zum Spiel gehören: 1 Skatspiel, franz. Bild, 32 Blatt, und für jeden Spieler 20 Spielmarken

Ein Spieler ist der Bankhalter. Er verkündet bei Beginn zunächst einmal den Gewinn, den er bereit ist, pro gesetzte Spielmarke aus auszahlen, auch, welchen Höchstesatz pro Person er zuläßt. Die jeweiligen Spieler tätigen dann ihren Einsatz, und der Bankhalter setzt dagegen. Der Bankhalter mischt sodann die Karten, hebt ab und zieht die beiden obersten Karten ab. Die 1. Karte = „meine Tante“ legt er nach links, die 2. Karte = „deine Tante“ legt er nach rechts. Falls beide Karten den gleichen Spielwert haben, hat der Bankhalter bereits gewonnen. Ansonsten zieht er von nun an eine Karte nach der anderen vom Talon und legt sie offen in die Mitte zwischen „meine“ und „deine Tante“. Dies tut er so lange, bis der Wert der mittleren Karte entweder dem der rechten oder linken entspricht. Falls der Wert der Mittelkarte „meiner Tante“ entspricht, hat er die gesamten Einsätze gewonnen und darf zur nächsten Runde einladen. Andernfalls zahlt er den vorher vereinbarten Gewinn aus, und der nächstfolgende Spieler wird Bankhalter.

Pikdame gewinnt

Für 2 und mehr Spieler

Zum Spiel gehören: 1 Skatspiel, franz. Bild, 32 Blatt

Zu diesem Spiel benötigt der Bankhalter eine Portion Fingerfertigkeit, wenn er einen hohen Gewinn einstreichen möchte. Dazu nimmt er 3 Karten aus einem Kartenspiel, üblicherweise 2 Zählkarten und die Pik-Dame. Nun hält er diese 3 Karten mit beiden Händen hoch, in einer Hand zwei Karten und in der anderen Hand eine Karte. Der Bankhalter wirft nun diese 3 Karten mit dem Rücken nach oben auf den Tisch und verschiebt sie mit schnellen Bewegungen einige Male. Nun dürfen die Mitspieler eine Spielmarke auf die Karte setzen, hinter der sie die Pik-Dame vermuten. Falls ein Mitspieler richtig getippt hat, erhält er seinen doppelten Einsatz vom Bankhalter.

Siebzehn und vier

Für beliebig viele Spieler

Zum Spiel gehören: 1 Skatspiel, franz. Bild, 32 Blatt

Spielkartenwerte: As = 10, Zehn = 10, Neun = 9, Acht = 8, Sieben = 7, König = 4, Dame = 3, Bube = 2.

Spielziel ist es, einundzwanzig errechnete Werte oder zwei Asse in die Hand zu bekommen oder dem Gesamtwert einundzwanzig am nächsten zu kommen. Wer über einundzwanzig Werte eingekauft hat, verliert das Spiel.

Ein Spieler wird Bankhalter und spielt reihum im Uhrzeigersinn gegen jeden Mitspieler. Jeder Mitspieler kann einen beliebig hohen Einsatz tätigen. Der Bankhalter verteilt je eine Karte verdeckt an jeden Spieler, zuletzt auch eine an sich. Nun schauen nur die Mitspieler ihre Karte an und legen ihren Einsatz vor sich hin. Der Bankhalter gibt nun dem 1. Spieler so lange einzelne Karten, bis dieser einen optimalen, an einundzwanzig heranreichenden Kartenwert oder exakt einundzwanzig erhalten hat. Er stoppt dann die Kartenzuteilung des Bankhalters mit der Aussage „bedient!“ Sodann versorgt der Bankhalter die restlichen Spieler ebenso mit entsprechenden Karten. Anschließend deckt der Bankhalter seine Karte auf und nimmt sich weitere Karten, so lange, bis er glaubt, den an einundzwanzig heranreichenden Wert bekommen zu haben. Als Bankhalter darf er diesen Wert um einen Punkt erhöhen. Hält er z.B. den Wert „20“ auf der Hand, darf er ankündigen „einundzwanzig gewinnt“. Hat ein Spieler einundzwanzig auf der Hand, hat er gewonnen und der Bankhalter muß seinen Einsatz und den aller Mitspieler auszahlen. Hat er dagegen nur zwanzig oder weniger auf der Hand, so hat er verloren und der Bankhalter kassiert seinen Einsatz sowie den der Mitspieler. Falls sowohl die Bank als auch ein Spieler einundzwanzig auf der Hand haben, gewinnt immer die Bank. Hat ein Spieler 2 Asse (die ebenfalls 21 zählen) und der Bankhalter nur zwanzig Handwerte (die wie 21 eingestuft werden), gewinnt der Spieler mit seinen 2 Assen. Falls ein Spieler mehr als 21 Punkte hat, hat er sich „totgekauft“ und verliert seinen Einsatz. Hat der Bankhalter sich totgekauft, zahlt er jedem Spieler mit 21 Augen den doppelten Einsatz und an jeden anderen nicht toten Spieler den einfachen Einsatz.

Fünf dazu

Für 2 – 4 Spieler

Zum Spiel gehören: 1 Skatspiel, franz. Bild, 32 Blatt

Rangfolge für das Stechen beim Ausspielen: As, Zehn, König, Dame, Bube, Neun, Acht, Sieben. Die höchste Karte ist die Karo-7.

Es werden nur Stiche gezählt, keine Augenzahlen.

Die Karten werden gemischt, und der Geber verteilt an jeden Spieler 5 Karten. Als erster spielt Vorhand aus. Die Mitspieler müssen Farbe zugeben und, falls sie können, überbieten. Ansonsten dürfen beliebige Karten abgeworfen werden. Jeder Mitspieler versucht, möglichst viele Stiche zu bekommen.

Zu Beginn des Spieles legt der Spielleiter eine Liste mit je einer Spalte für jeden Mitspieler an. Jeder bekommt 15 Vorgabepunkte. Der Spieler, der im Laufe des Spieles alle seine Vorgabepunkte tilgen konnte, gewinnt. Jeder Stich zählt einen Punkt. Die Spieler, die bei einem Spiel keinen Stich machen, bekommen 5 Strafpunkte, die zu den Vorgabepunkten addiert werden.

Nach jedem Spiel wird eine Zwischenrechnung gemacht. Nach mehreren Runden steht meist der Gewinner fest. Jeder Spieler zahlt nun an jeden Mitspieler die Differenz zwischen seinem Punktergebnis und dem des Mitspielers in Spielmarken, wenn er eine höhere Punktzahl hat.

Schlafmütze

Für beliebig viele Spieler

Zum Spiel gehören: 1 Skatspiel, franz. Bild, 32 Blatt

Zu diesem Spiel werden noch Spielmarken benötigt, und zwar ein Stück weniger als Spieler am Tisch sitzen. Diese werden in die Mitte gelegt. Die Karten werden an die Mitspieler verteilt. Nun versucht jeder möglichst rasch eine Viererserie (z.B. 4 Könige, Zehner, Asse oder Buben) in die Hand zu bekommen. Der Mitspieler, der bereits bei Spielbeginn eine solche Serie auf der Hand hat, nimmt sich sofort eine von

den Spielmarken. Alle anders verfahren ebenso. Wer den Anschluß verpaßt und leer ausgeht, wird „Schlafmütze“. Falls nach dem Kartenausgeben noch keine Viererserie zustande gekommen ist, läßt jeder seinen linken Nachbarn eine Karte ziehen und bekommt gleichzeitig von seinen rechten Nachbarn eine Karte. Ist auf diese Weise eine Viererserie zustande gekommen, greift man zur Spielmarke.

Falls die „Schlafmütze“ gefunden ist, legen alle ihren „Vierer“ verdeckt auf den Tisch und geben die genommene Spielmarke wieder auf den Tisch zurück. Bei Spielende muß jeder Spieler den Nachweis bringen, daß nicht gemogelt wurde. Das Spiel geht weiter, bis die letzte Viererserie zustande gekommen ist.

Spitz paß auf

Für 2, 4 oder 6 Spieler

Zum Spiel gehören: 1 Skatspiel, franz. Bild, 32 Blatt

Jeder Mitspieler erhält die gleiche Kartenzahl. Jeder legt die Karten verdeckt vor sich auf den Tisch. Eventuelle Restkarten werden verdeckt zur Seite gelegt.

Nun wird ein Spielleiter bestimmt, der das Kommando „Spitz paß auf“ gibt oder „Eins, zwei, drei“. Nun deckt jeder schnell die oberste Karte seines Stapels auf und vergewissert sich, ob ein anderer Mitspieler eine ranggleiche Karte aufgedeckt hat. Falls dies der Fall ist, legt der Spieler, der die Übereinstimmung zuerst bemerkt hat, seine Hand auf die Karte des Gegners, der sie ihm dann aushändigen muß. Falls zwei Mitspieler gleichzeitig zuschlagen, gilt dies als unentschieden und beide behalten ihre Karten.

Die einkassierten Karten werden auf einem zweiten Stapel gesammelt. Falls ein Mitspieler irrtümlich zuschlägt, wird er bei der nächsten Spielrunde einmal übersprungen. Es entscheidet ausschließlich Ranggleichheit, Farben werden nicht gewertet. Wer z.B. selbst einen König aufdeckt und bei einem Mitspieler auch einen König sieht, schlägt zu. Das Spiel ist beendet, wenn ein Mitspieler keine Karten mehr hat. Sieger ist dann, wer auf seinem zweiten Stapel inkl. Restkarten die höchste Kartenanzahl besitzt.

Herz As – Herz 10

Für 4 Spieler

Zum Spiel gehören: 1 Skatspiel, franz. Bild, 32 Blatt

Jeder Spieler bekommt 8 Karten. Die Spieler, die das Herz-As und die Herz-10 haben, spielen zusammen gegen die beiden anderen.

Die Spieler dürfen durch Gesten oder Worte nicht verraten, ob sie eine dieser Haupttrumpfkarten auf der Hand haben. Herz ist immer Trumpf und sticht in der Reihenfolge As, 10, König, Dame, Bube, 9, 8, 7. Trumpfzwang besteht nicht, Farbe muß jedoch bedient werden.

Falls ein Spieler Herz-As und Herz-10 zusammen auf der Hand hat, spielt dieser ein Solo gegen die übrigen 3 Mitspieler und muß sein Herz-solo ansagen.

Gewonnen ist das Spiel von der Partei, die Herz-As und Herz-10 hat, oder dem Solospieler, wenn mindestens 61 Augen erreicht wurden. Dabei zählen das As = 11, die Zehn = 10, der König = 4, die Dame = 3, der Bube = 2, die restlichen Karten 9, 8, 7 = 0 Punkte.

Einundfünfzig

Für 2-4 Spieler

Zum Spiel gehören: 1 Skatspiel, franz. Bild, 32 Blatt

Kartenwerte (diese weichen von den normalen Werten ab): As = 1, König = 4, Dame = 3, Bube = 2, Zehn = minus 1, Neun = 0, Acht = 8 und Sieben = 1.

Der Geber mischt, läßt abheben und verteilt an jeden Spieler 5 Karten. Die restlichen Karten werden als Talon in die Mitte gelegt. Die oberste Karte wird umgedreht und neben den Stoß gelegt. Vorhand zieht nun eine Karte vom Talon, legt dafür eine beliebige Handkarte offen auf die neben dem Stoß liegende offene Karte und nennt die Summe der Werte seiner und der aufgedeckten liegenden Karte. Falls neben dem Stapel z.B. ein König liegt, und Vorhand legt einen Buben darauf, sagt er (König = 4 + Bube = 2) „sechs“. Der nachfolgende Spieler verfährt dann ebenso. Er addiert den Wert der von ihm offen abgelegten Karte zum Wert der offen liegenden Karten. (z.B. legt er eine 8 ab, sagt er (6 + 8) „vierzehn“ an.

Nach diesem Verfahren wird nun weitergespielt. Wer eine 10 ablegt, darf nicht addieren, sondern muß vom Wert des Ablagestoßes einen Punkt abziehen. Dieses Ablegen muß so gesteuert werden, daß die Zahl „51“ nicht überschritten wird. Verlierer ist, wer mit seiner abgelegten Karte 52 erreicht oder überschreitet. Er zahlt an alle Mitspieler eine vorher vereinbarte Anzahl von Spielmarken.

Kamerun-Skat

Für 3 und mehr Spieler

Zum Spiel gehören: 1 Skatspiel, franz. Bild, 32 Blatt

Ein Spieler macht den Bankhalter. Jeder Spieler erhält 3 Karten und legt diese offen vor sich. Der Bankhalter beginnt nun die Karten des Talon nacheinander aufzudecken. Falls ein Spieler den gleichen Kartenwert wie die aufgedeckte Karte hat, so zahlt er einen vereinbarten Wert an den Bankhalter. Muß er ein zweites Mal zahlen, zahlt er doppelt so viel und beim dritten Mal das Dreifache. Falls ein Dreifachsatz gezahlt wurde, kehrt sich das Spiel um. Der Bankhalter muß jetzt jeweils den Einsatz das erste Mal doppelt, das zweite Mal dreifach und dann vierfach zurückzahlen. Dann sind wieder die Spieler mit dem Zahlen dran. Die Spielrunde ist zu Ende, wenn alle Karten aufgedeckt sind, und der nächste Spieler übernimmt dann die Bank.

Dreiblatt

Für 2 – 5 Spieler

Zum Spiel gehören: 1 Skatspiel, franz. Bild, 32 Blatt

Jeder Spieler bekommt 3 Karten und muß einen durch 3 teilbaren Einsatz einzahlen. Die oberste Karte des Talon wird umgedreht und bestimmt die Trumpffarbe. Aufgrund seines Blattes kann ein Spieler aussteigen oder aber weiterspielen und Karten aus dem Talon austauschen. Nach dem Tauschen wird ausgespielt. Farbe muß bedient werden. Wer dies nicht kann, muß trumpfen, andernfalls abwerfen. Die Spieler erhalten für jeden Stich 1/3 des Potts. Falls ein Spieler keinen Stich machen konnte, zahlt er drei Zählheiten ein.

Dreiblatt mit Schieben

Für 2 – 5 Spieler

Zum Spiel gehören: 1 Skatspiel, franz. Bild, 32 Blatt

Um die Einsätze hochzutreiben, kann man bei dieser Version folgende Vereinbarung treffen: Falls sich einer der Spieler vor dem Verteilen der Karten entscheidet, auf das spätere Kartentauschen zu verzichten, müssen dafür alle anderen Spieler den doppelten Einsatz zahlen. Entscheiden sich mehrere Spieler gleichzeitig, auf das Tauschen zu verzichten, müssen die Einsätze mehrfach erhöht werden.

Von 20 bis 0

Für 2 – 5 Spieler

Zum Spiel gehören: 1 Skatspiel, franz. Bild, 32 Blatt

Reihenfolge der Karten von oben nach unten: As, König, Dame, Bube, Zehn, Neun, Acht, Sieben.

Die Karten werden gemischt und jeder Spieler erhält 3 Karten. Der Spieler links neben dem Geber sagt nun die Trumpffarbe an. Die Karten der Trumpffarbe stechen alle anderen Karten. Nach dieser Trumpfbestimmung erhält jeder Mitspieler 2 weitere Karten, und dann kann jeder Spieler reihum bis zu 3 Karten, die nicht gefallen, austauschen. Vorhand spielt nun eine Karte aus. Die Spieler müssen eine Karte der gleichen Farbe dazulegen. Falls das nicht möglich ist, muß mit einer Trumpfkarte gestochen werden. Ist auch das nicht möglich, darf eine beliebige Karte ausgespielt werden. Der Spieler mit der höchsten Karte erhält den Stich und darf weiter ausspielen. Wenn alle 5 Stiche gemacht

wurden, wird abgerechnet. Jeder Mitspieler hat zu Beginn 20 Punkte. Für jeden Stich wird ein Punkt abgezogen. Wenn der Stich durch eine Herz-Karte gemacht wurde, sogar 2 Punkte. Falls ein Spieler keinen Stich gemacht hat, werden ihm 5 Punkte dazugezählt, war Herz Trumpf, sogar 10 Punkte. Sieger ist, wer zuerst null Punkte erreicht hat.

Schnipp-Schnapp-Schnurr

Für beliebig viele Spieler

Zum Spiel gehören: 1 Skatspiel, franz. Bild, 32 Blatt

Jeder Spieler bekommt die gleiche Anzahl Karten. Ein eventuell verbleibender Rest wird als Talon in die Mitte gelegt. Er wird benötigt, wenn das Spiel nicht mehr weitergehen kann, weil eine bestimmte Karte fehlt.

Nun beginnt der erste Spieler und legt eine Karte auf den Tisch, z.B. Herz-7 und sagt „Schnipp“. Der Spieler, der die Herz-8 auf der Hand hat, legt sie auf die Herz-7 und sagt „Schnapp“. Es folgen die Herz-9 („Schnurr“), Herz-10 („Basilorum“) und Herz-Bube („Burr“). Weiter geht es mit Herz-Dame („Schnipp“), Herz-König („Schnapp“) und Herz-As („Schnurr“). Der Spieler, der die letzte Karte einer Farbe hinzugeben konnte, darf mit einer anderen Karte aus einer beliebigen Farbe weitermachen und ruft „Basilorum“. Sieger ist, wer zuerst alle Karten abwerfen konnte.

Herzeln

Für 3 oder 4 Spieler

Zum Spiel gehören: 1 Skatspiel, franz. Bild, 32 Blatt

3 Spieler spielen mit 24 Blatt (As, König, Dame, Bube, 10, 9) und 4 Spieler spielen mit 32 Blatt.

Dieses Spiel besteht aus einer Serie von 8 Spielen, die zusammen gewertet werden. Es besteht Farbzwang, jedoch gibt es keine Trumpffarbe. Die eingestochenen Herzkarten zählen im ersten Spiel in folgender Wert- und Rangfolge als Minuspunkte: As = minus 11, Zehn = minus 10, König = minus 4, Dame = minus 3, Bube = minus 2 Punkte, Neun, Acht, Sieben = minus 1 Punkt.

Beim zweiten Spiel müssen möglichst viele Stiche, egal in welcher Farbe, gemacht werden. Jeder Stich zählt 10 Pluspunkte.

Beim dritten Spiel ist es genau umgekehrt, und jeder Stich zählt 10 Minuspunkte.

Beim vierten Spiel zählt jeder Stich, in dem sich eine Dame befindet, 20 Minuspunkte.

Beim fünften Spiel zählt der Stich, in dem sich der Herz-König befindet, 40 Minuspunkte.

Beim sechsten Spiel zählt der letzte Stich 40 Pluspunkte und beim siebten Spiel umgekehrt 40 Minuspunkte.

Das achte Spiel ist ein Anlegespiel. Es wird mit den Buben begonnen und dann nach oben und nach unten in vorstehender Rangfolge angelegt. Der letzte Anleger bekommt 0 Punkte, der vorletzte 10, der dritte 10, usw. Sieger ist, wer aus allen Spielen die meisten Pluspunkte gesammelt hat.

Trouper

Für beliebig viele Spieler

Zum Spiel gehören: 1 Skatspiel, franz. Bild, 32 oder 52 Blatt, Spielmarken

Ein Spieler ist Bankhalter. Jeder Spieler legt einen beliebig hohen Einsatz Spielmarken vor sich hin. Diesen Einsatz muß der Bankhalter an jeden Spieler auszahlen, wenn er verliert. Falls er gewinnt, muß jeder Spieler diesen Einsatz an den Bankhalter zahlen.

Der Bankhalter mischt die Karten, läßt abheben und legt den Kartenstoß vor sich hin. Er hebt die oberste Karte ab. Diese Karte ist seine Wertmarke, die er links vom Kartenstoß offen hinlegt. Sodann deckt er noch eine Karte auf, die dann die Wertmarke der Mitspieler darstellt. Diese legt er rechts neben den Kartenstoß offen hin.

Die folgenden Karten werden in der Mitte des Tisches aufgelegt und entscheiden über Gewinn und Verlust. Nun werden so lange offene Karten aufeinandergelegt, bis eine Karte in Höhe einer der beiden Wertmarken erscheint. Wenn z.B. der Bankhalter als eigene Karte einen Buben hält, und er legt als Mittelkarte ebenfalls einen Buben auf, hat er gewonnen und bekommt alle Einsätze der Mitspieler. Im umgekehrten Fall muß er alle Einsätze der Mitspieler auszahlen, und ein neues Spiel beginnt. Falls Bankhalter und Mitspielerkarte im Wert identisch sein sollten, hat der Bankhalter, ohne eine Mittelkarte auszulegen, gewonnen. Nach jedem gewonnenen Spiel steht es dem Bankhalter frei, die Bank an einen anderen Mitspieler abzugeben.

Charakir

Für 3 oder mehr Spieler

Zum Spiel gehören: 1 Skatspiel, franz. Bild, 32 oder (bei sehr vielen Spielern) 52 Blatt

Die Karten werden gemischt, jeder Spieler erhält 2 Karten verdeckt und legt diese vor sich auf den Tisch. Danach werden weitere 5 Karten offen nebeneinander auf den Tisch gelegt. Die restlichen verbleibenden Karten werden nicht gebraucht.

Ziel des Spieles ist es nun, aus den beiden Handkarten und den passenden Karten auf dem Tisch einen möglichst hochwertigen Pasch zu bilden (zwei, drei oder vier Karten von gleichem Wert, z.B. zwei Damen oder vier Achter).

Rangfolge der Karten: As, König, Dame, Bube, Zehn, Neun, Acht, Sieben.

Hat nun beispielsweise ein Mitspieler 2 Siebener auf der Hand und findet die dritte und vierte Sieben auf dem Tisch, so ist sein „Blatt“ stärker als das eines anderen Mitspielers, der zwar zwei Asses auf der Hand hält, aber nur noch ein As auf dem Tisch findet.

Nun kann jeder Mitspieler, der seinen Pasch für gut hält, darauf einen Einsatz tätigen. Alle anderen passen. Vorhand beginnt mit dem Werten. Paßt er, ist der nächste an der Reihe. Falls Vorhand eine Wette abgibt, setzt er einen Betrag, und alle Spieler müssen diesen Einsatz halten oder erhöhen, es sei denn, sie passen. Nach Abschluß der Wetten und Einsätze werden die Karten miteinander verglichen. Gewinner ist der Spieler mit dem höchsten Pasch.

Großes Los

Für 4 Spieler

Zum Spiel gehören: 1 Skatspiel, franz. Bild, 32 Blatt, sowie Spielmarken

Alle Spieler sowie der Bankhalter bekommen eine gleiche Anzahl Spielmarken und legen einen vorher vereinbarten Grundbetrag in die Bank.

Nun wird ein Bankhalter bestimmt und die beiden Kartenspiele getrennt voneinander gemischt. Der Bankhalter teilt eines der beiden Spiele an die Mitspieler aus, sich selbst gibt er keine Karten. Falls die Karten nicht ganz aufgehen, so können die übrigen Karten unter den Teilnehmern versteigert werden. Die Preise dafür bilden sich bald aus eigener Erfahrung. Jeder Mitspieler legt nun die Karten offen, sortiert nach Farben und Werten vor sich hin. Wenn alle Karten verteilt sind, nimmt der Bankhalter das zweite Spiel und hält es so, daß niemand die unterste Karte sehen kann. Auf diese Karte kommt es nämlich am Schluß an. Er deckt nun eine Karte nach der anderen auf und sagt Farbe und Wert an. Wer eine dieser aufgerufenen Karten vor sich liegen hat, dreht sie um, so daß die Rückseite oben liegt. Die zu allerletzt aufgerufene Karte wird belohnt. Falls also ein Mitspieler alle seine Karten umgedreht hat, und er für das „Große Los“ ausscheiden mußte, bemüht er sich, Karten von Mitspielern zu kaufen, die noch offene Karten vor sich liegen haben. Je weiter das Spiel nun fortschreitet, desto heftigere Preiskämpfe bilden sich dann um die noch offenen Karten. Es können auch Gewinnbeteiligungen vereinbart werden. Das Gespür für angemessene Preise entwickelt sich im Laufe einiger Spielrunden.

Der Spieler, der zuletzt noch jene offene Karte hat, die mit der untersten Karte vom Stapel des Bankhalter identisch ist, der erhält aus der Bank den vorher vereinbarten Einsatz. Die anderen Mitspieler müssen einen ebenfalls vorher vereinbarten Einsatz in die Bank setzen. Wenn eine Runde beendet ist, alle Marken in die Bank einbezahlt und alle Gewinne ausbezahlt sind, so geht die Bank und Spielleitung an den nächsten Mitspieler über. Falls am Ende des Spiels ein Betrag in der Bank übrig bleibt, so kann darum eine Schlußrunde gespielt werden. Als Variante kann vor Spielbeginn folgendes vereinbart werden: Es erhalten nicht die letzte, sondern die zwei, drei oder vier letzten Karten einen gestaffelten Gewinn, z.B. 10 Marken für die letzte, 5 Marken für die zweitletzte und 2 Marken für die drittletzte. Alle anderen müssen

zwei Marken zählen. Außerdem können auch Strafen vereinbart werden, falls ein Mitspieler vergißt, eine aufgerufene Karte umzudrehen, oder falls ein Mitspieler eine schon vergangene Karte gar noch verkauft. Diese Strafen müssen in Form von Spielmarken (Höhe vorher vereinbarten) an die Bank bezahlt werden.

Handeln

Für 3, 4 oder mehr Spieler

Zum Spiel gehören: 1 Skatspiel, franz. Bild, 32 Blatt

Die Karten werden gemischt und jeder Spieler bekommt 3 Karten. Drei weitere Karten werden offen auf den Tisch gelegt. Die restlichen Karten werden beiseite gelegt. Jeder Mitspieler nimmt seine Karten auf, und nur der Geber darf seine Handkarten mit den offenen Karten tauschen, wenn erstere ihm nicht zusagen.

Vorhand beginnt und legt eine seiner unpassenden Handkarten auf den Tisch und nimmt dafür eine der drei offenen Karten. So geht es reihum weiter. Es darf immer nur eine Karte getauscht werden.

Ziel des Spieles ist es, möglichst 2 oder 3 hohe Karten von gleichem Wert oder von gleicher Farbe zu bekommen, z. B. drei Könige oder drei Herzkarten.

Wenn nun ein Spieler glaubt, daß er ein gutes Blatt eingehandelt und wenigstens einer der übrigen Spieler ein schlechteres Blatt hat, so ruft er „ingeschafft“. Jetzt darf jeder der anderen Spieler noch einmal handeln, der Rufer nicht mehr. Nun legen alle Spieler ihre Karten auf und vergleichen, wer die wenigsten Augen hat. Es werden nur Karten von gleicher Farbe oder von gleichem Rang gewertet, Einzelkarten gelten dabei nicht.

Spielwerte: As = 11, König, Dame, Bube und Zehn = 10, Neun = 9, Acht = 8 und Sieben = 7.

Hat nun jemand z. B. Pik-Bube, Herz-Bube und Herz-Acht, so kann er für die Abrechnung entweder die beiden Bilder oder die beiden Herzkarten kombinieren. Er wird natürlich die höherwertigere Kombination wählen, in diesem Fall die beiden Buben, die zusammen 20 Punkte zählen. Falls jemand 3 Karten hat, die überhaupt keine Kombination ergeben, so zählt nur eine Karte.

Der Mitspieler mit den wenigsten Augen erhält einen Minuspunkt. Falls 2 Spieler gleichwenig Augen haben, so erhalten beide einen Minuspunkt. Sofern ein Spieler 31 Augen auf der Hand hat (z. B. Herz-As und 2 Herzbilder), so ruft er „Feuer“, und das Handeln wird sofort eingestellt. Wenn ein Spieler die vorher festgesetzte Anzahl von Minuspunkten erreicht hat, ist das Spiel zu Ende. Der Verlierer zahlt dem Mitspieler mit den wenigsten Minuspunkten = Gewinner den vorher vereinbarten Betrag. Falls 2 Spieler verloren haben, so zahlen beide den vollen Einsatz. Haben 2 Spieler gewonnen, so teilen Sie sich den Gewinn.

Mauscheln

Für 3 – 5 Spieler

Zum Spiel gehören: 1 Skatspiel, franz. Bild, 32 Blatt, und Spielmarken

Der Geber mischt die Karten und setzt seinen Einsatz, der durch 4 teilbar sein sollte. Anschließend gibt er jedem Mitspieler reihum 2 Karten, auch sich selbst, und deckt eine Karte offen auf, die die Trumpffarbe bestimmt. Sodann bekommt jeder Mitspieler noch 2 weitere Karten. Der Rest kommt in den Stapel auf den Tisch.

Einer der Spieler erklärt nun, ob er mauscheln will. Dieses Recht hat als erster der Spieler links vom Geber, danach dessen linker Nachbar usw. Derjenige, der erklärt: „ich mauschle“, übernimmt das Spiel und muß, um zu gewinnen, mindestens 2 Stiche machen und einen oder mehrere finden, die mitgehen. Wer erklärt, daß er mitgeht, muß mindestens einen Stich machen, um nicht zu verlieren.

Falls in einer Runde keiner mauscheln will, wird neu gegeben. Der alte Einsatz bleibt bestehen, und der neue Kartengeber (linker Nachbar des ersten) muß es verdoppeln. Wenn ein Mauschler aber keinen findet, der mit ihm geht, darf er den Einsatz kassieren, und ein neues Spiel beginnt.

Wenn man nun davon ausgeht, daß einer mauschelt und einen oder mehrere gefunden hat, die mitgehen, so beginnt das eigentliche Spiel. Jeder der Mitspieler kann nun beliebige seiner vier Handkarten (auch alle oder gar keine) verdeckt ablegen und bekommt dafür vom Kartengeber neue aus dem Stapel zugeteilt. Der Spieler links vom Geber erhält als erster neue Karten usw. Die Mitspieler dürfen nur einmal tauschen. Falls der Stapel dafür nicht reicht, werden die abgeworfenen Karten verwendet. Dann wird gestochen. Der Mauschler spielt eine seiner vier Karten aus. Die Mitgeher müssen bedienen und überstechen, falls sie dies können. Falls einer Farbe nicht bedienen kann, muß er trumpfen. Wenn dies beides nicht möglich ist, kann er eine beliebige Karte abwerfen.

Rangfolge der Karten: As = hoch, König, Dame, Bube, 10, 9, 8, 7 tief.

Wenn alle vier Stiche gemacht sind, wird abgerechnet. Es wird für jeden Stich des Einsatzes bezahlt. Falls der Mauschler nur einen Stich gemacht hat, bekommt er nichts, sondern muß den gesamten Betrag des Einsatzes zahlen. Wenn er gar keinen Stich gemacht hat, ist er „Mauschelbete“ und muß den doppelten Einsatz zahlen. Jeder andere Mitspieler, der den erforderlichen Stich nicht gemacht hat, muß auch einfach bezahlen. Diese eingezahlten Strafgeelder bleiben als Einsatz für das nächste Spiel.

Mauscheln mit Klopfen

Bei dieser Version kann der Kartengeber, sofern er eine hohe Trumpfkarte aufdeckt, z. B. das As, darauf klopfen. Das bedeutet dann: „ich mauschle.“ Er muß nun das Spiel übernehmen und mindestens 2 Stiche machen. Er darf aber nur dann klopfen, wenn er noch keine seiner Karten angesehen hat. Sofern er einen Mitspieler findet, der mitgeht, so darf der Geber seine Karten ansehen, ungünstige ablegen und eine weniger als abgelegt vom Talon nehmen, ohne sie anzusehen. Wenn nun der Mitgeher auch seine Karten getauscht hat, nimmt der Geber seine getauschten Karten und die „geklopfte“ Trumpfkarte auf (zusammen höchstens 4 Karten).

Mauscheln mit Belli

Bei dieser Variante kann zusätzlich vereinbart werden, daß die Karo-Sieben „Belli“ ständiger zweithöchster Trumpf ist, also in der Reihenfolge nach dem jeweils wechselnden Trumpf-As kommt. Außerdem muß derjenige, der sich den Belli wegstechen läßt, eine Sonderprämie zahlen.

Weitere Varianten

Falls ein Mitspieler beim Geben 4 Karten gleicher Farbe erhält, muß er diese sofort abwerfen und den Einsatz bezahlen. Er erhält dann neue Karten, die er noch einmal tauschen kann.

Tippen – Dreiblatt

Der Kartengeber mischt die Karten, läßt abheben und setzt den Grundeinsatz in die Kasse (muß durch 3 teilbar sein). Nun werden an jeden Spieler 3 Karten ausgegeben, die nächste Karte wird umgedreht und ist die Trumpffarbe. Die restlichen Karten verbleiben im Stapel. Nun entscheidet jeder Spieler anhand seiner Karten, ob er Aussicht auf mindestens einen Stich hat. Hat er dies nicht, kann er passen und scheidet aus. Wer mitmachen will, tippt (klopft) mit dem Finger auf den Tisch. Jetzt kann der Tipper vom Geber beliebig viele neue Karten fordern (höchstens drei), legt aber vorher eine entsprechende Anzahl seiner Handkarten ab.

Für die Tauschkarten kann vorher ein Kaufpreis vereinbart werden, der an die Kasse zu zahlen ist. Diesen Tauschvorgang beginnt der Spieler links neben dem Geber usw. reihum.

Ist dieser Tausch beendet, wird gestochen. Der Spieler links vom Geber spielt nun die erste Karte aus, alle anderen müssen Farbe bedienen und nach Möglichkeit stechen. Kann nicht bedient werden, besteht die Möglichkeit zu trumpfen oder auch eine andere beliebige Karte abzuwerfen.

Wenn nun alle 3 Stiche gemacht sind, wird abgerechnet = pro Stich 1/3 des Einsatzes. Falls jemand keinen Stich gemacht hat, muß er den Grundbetrag zahlen.

Besonderheiten: Falls der Geber an der trumpfbestimmenden Karte „riecht“ oder darauf „klopft“, ehe er sie umdreht, darf er diese im

Tausch gegen eine andere Handkarte behalten. Er braucht die Karte dann nicht zu zeigen, sondern sagt nur die Farbe an. In diesem Fall muß er dann allerdings 2 Stiche statt nur einem machen. Macht er dann nur einen Stich, zahlt er den Grundbetrag, macht er gar keinen, den doppelten.

Der Bankhalter hat die Möglichkeit, sich um das Geben zu drücken und es dem linken Nachbarn zu überlassen. Nun müssen beide den Grundbetrag einsetzen. Auch dieser Nachbar kann weiterschieben. Es muß nur jeder, der nicht geben will, den Grundbetrag einsetzen. Dieses Schieben hat den Zweck, den Kasseninhalt zu erhöhen.

Zwicken

Bei dieser Version ist die Karo-Sieben der ständige zweithöchste Trumpf nach dem jeweils wechselnden Trumpf-As. Hier muß der Geber nach dem Abheben die unterste Karte des abgehobenen Teils ansehen. Falls diese dann ein As oder eine Sieben ist, muß der nächste geben und ebenfalls den Grundbetrag einsetzen. Sofern diese Karte der „Belli“ ist, gibt der letzte Spieler in der Runde, wobei alle übersprungenen Spieler den Grundbetrag einzahlen müssen.

Es werden zunächst 2 Karten gegeben und danach die trumpfbestimmende Karte aufgedeckt. Sodann erhält jeder die dritte und letzte Karte. Wer nun meint, daß er keinen Stich macht, darf passen. Die anderen Mitspieler können Karten tauschen wie beim „Tippen“. Dann wird gestochen.

Abrechnung: Pro Stich 1/3 der Kasse. Falls jemand keinen Stich gemacht hat, ist er „gezwickt“ und muß den Grundbetrag für die nächste Runde einzahlen (der nächste Geber ebenfalls). Außerdem ist „gezwickt“, wer beim Abheben die unterste Karte nicht ansieht, wer Trumpf-As hat und nicht sofort vorlegt, sobald er am Ausspielen ist, oder wem der „Belli“ durch Trumpf-As weggestochen wurde.

Der Geber kann auch bei dieser Version auf die trumpfbestimmende Karte klopfen und sie dann behalten.

Einunddreißig

Für 3 Spieler

Zum Spiel gehören: 1 Skatspiel, franz. Bild, 32 Blatt, sowie Spielmarken

Jeder Spieler tätigt einen vereinbarten Einsatz (eine Spielmarke, einen Pfennig, etc.), erhält zunächst je 3 und dann nochmals 2 Karten, also zusammen 5. Die oberste Karte des Reststapels wird zur Trumpfbestimmung umgedreht. Wer nun ganz schlechte Karten hat, kann passen und scheidet für diese Runde aus. Wer nicht passen will, sagt „ich gehe mit“, kann nun beliebig viele seiner Handkarten verdeckt ablegen und erhält dafür neue vom Reststapel. Dieses Recht hat zuerst Vorhand (der Spieler links vom Geber). Natürlich kann auch auf das Tauschen verzichtet werden.

Ziel des Tauschens ist es, möglichst 5 Karten von gleicher Farbe zu bekommen oder wenigstens hohe Karten oder Trumpfkarten.

Der Spieler, der nach dem Tauschen 5 Karten von gleicher Farbe hat, z.B. 5 Karten in Herz, ist von vornherein Sieger und bekommt den Gesamteinsatz. Diese fünf Karten brauchen dabei nicht von aufeinanderfolgender Reihe zu sein. Die Spieler, die nicht gepafßt haben, sind dann „Fliege“ und müssen noch einmal den vereinbarten Einsatz einbringen. Dann wird für das nächste Spiel neu gegeben. Falls 2 Spieler je 5 gleichfarbige Karten haben, so scheidet derjenige mit der Trumpffarbe. Sind keine 5 Karten in der Trumpffarbe dabei, so entscheidet die höhere Augenzahl über den Sieg.

Kartenwerte: As = 11, König, Dame, Bube und Zehn = je 10, Neun = 9, Acht = 8 und Sieben = 7.

Ist nun kein Spiel dabei, der fünf Karten gleicher Farbe hat, so muß der Gewinner durch Stechen ermittelt werden. Vorhand spielt als erster aus, und alle anderen müssen – wenn sie können – eine Karte derselben Farbe und von höherem Wert dazulegen, also stechen. Ist dies nicht möglich, so müssen sie trumpfen und, falls dies auch nicht möglich ist, eine beliebige andere Karte abwerfen. Wer den Stich bekommt, spielt zum nächsten aus.

Jeder Spieler bekommt für jeden Stich 1/5 des Gesamteinsatzes. Falls ein Spieler keinen Stich gemacht hat, so muß er dagegen den Grund-einsatz als Strafe zahlen.

Die Besonderheit bei diesem Spiel ist der Kreuz-Bube, der immer der höchste Trumpf ist, egal welche Farbe sonst als Trumpf aufgedeckt wurde. Der Spieler, der den Kreuz-Buben hat, darf – falls er mitspielt – eine beliebige Farbe als Trumpf ansagen. Zudem gilt der Kreuz-Bube auch als Joker, z.B. 4 Karten gleicher Farbe gelten zusammen mit dem Kreuz-Buben als 5 gleichfarbige Karten und verhelfen zum Sieg vor dem Ausspiel.

Kreuz

Für 3 – 5 Spieler

Zum Spiel gehören: 1 Skatspiel, franz. Bild, 32 Blatt, und Spielmarken

Die Karten werden gemischt und abgehoben. Jeder Mitspieler bekommt gleichviele Karten (bei 3 Spielern jeder 10, bei 4 Spielern jeder 8 und bei 5 Spielern jeder 6 Karten). Bei 3 und 5 Spielern bleiben 2 Karten übrig, die beiseite gelegt werden. Diese beiden Karten können je nach Vereinbarung offen oder verdeckt weggelegt werden.

Das Spiel verläuft in 2 Phasen. Im 1. Durchgang wird zunächst viermal gestochen, jedesmal mit anderem Ziel, und in der 2. Phase wird dominoartig abgelegt.

Beim Stechen ist alles anders als gewohnt, es gibt keine Trumpffarbe, es herrscht allerdings Farbzwang. Den Stich erhält der Spieler, der eine andere als die angespielte Farbe hinlegt. Verwirrend ist dabei auch noch, daß es darauf ankommt, bestimmte Stiche nicht zu machen. Wird z.B. eine Herzkarte als erste abgespielt, so muß jeder Spieler, der noch Herz auf der Hand hat, mit einer Herzkarte bedienen. Wer kein Herz hat, spielt eine beliebige andere Karte aus und kassiert den Stich. Falls alle anderen Spieler die zuerst ausgespielte Farbe bedienen, so gehört demjenigen der Stich, der die höchste Karte ausgespielt hat. Sollten mehrere Spieler Farbe nicht bedienen können, so erhält den Stich derjenige, der als letzter eine fremde Farbe gelegt hat.

Bei den 4 Anfangsstichen kommt es auf folgendes an:

1. Stich: Hierbei ist es das Ziel, diesen nicht zu machen. Wer sticht, muß in die Kasse eine Spielmarke zahlen.
2. Stich: Es darf hierbei keine Kreuzkarte stechen. Für jede Kreuzkarte muß eine Spielmarke bezahlt werden.
3. Stich: Für jede Dame im Stich müssen 2 Spielmarken gezahlt werden
4. Stich: Für den Herz-König im Stich müssen 8 Spielmarken gezahlt werden.

Nach dem 4. Stich müssen die Karten dominoartig abgelegt werden. Es wird mit dem Kreuz-Buben begonnen, den man zu diesem Zweck aufspart und vorher nicht ausspielt. Es wird wie folgt abgelegt: Kreuz-Bube und auf der einen Seite Dame, König und As, auf der anderen die absteigenden Kreuzkarten Zehn, Neun, Acht, Sieben. Über und unter den Kreuz-Buben können die Buben anderer Farben abgelegt werden usw. Nach Vereinbarung können zum Ablegen auch die Farben aus den Stichen benutzt werden. Es beginnt, wie gesagt, der Spieler mit dem Kreuz-Buben und jeder kann soviel Karten ablegen, wie er ohne Unterbrechung der Reihe an bereits liegende Karten anlegen kann. Falls jemand nicht anlegen kann, wird er übersprungen. Erschwerend ist, wenn man vorher vereinbart, daß nur jeweils eine Karte angelegt werden darf, und die gestochenen Karten nicht verwendet werden dürfen. Sieger ist, wer zuerst seine nach den Stichen noch übriggebliebenen Handkarten losgeworden ist. Er darf den Großteil des Einsatzes kassieren. Verlierer ist, wer noch die meisten Karten auf der Hand hat. Er muß für jede Karte eine Spielmarke in die Kasse zahlen. Alle übrigen Spieler sollten einen Anteil aus dem Kasseninhalt (nach vorheriger Vereinbarung) bekommen.

Offizierskat

Für 2 Spieler

Zum Spiel gehören: 1 Skatspiel, franz. Bild, 32 Blatt

Die Karten werden gemischt und abgehoben. Der Geber legt dem Partner nun 4 Karten nebeneinander verdeckt auf den Tisch und danach ebenso vor sich selbst. Anschließend noch einmal 4 Karten verdeckt vor den Partner und vor sich selbst als zweite Reihe. Danach legt der Geber auf die ersten vier verdeckten Karten des Partners 4 offene Karten mit der Bildfläche nach oben. Nun muß der Partner sein Spiel ansagen und kann alle im Skat üblichen Spiele wählen, z.B. Farbspiele, Grand und Null. Ist die Ansage nun erfolgt, legt der Geber 4 offene

Karten auf seine eigenen verdecken, sowie nochmals 4 offene auf die restlichen verdeckten Karten des Partners und bei sich selbst. Vorhand spielt nun eine der offenen Karten aus, und der Geber muß mit einer seiner offenen Karten bedienen, genau wie im Skatspiel. Die durch das Ausspiel freiwerdende verdeckte Karte wird umgedreht und liegt ebenfalls zum Ausspiel bereit. In dieser Form wird weitergespielt, bis alle 16 Stiche gemacht sind.

Hat nun der Spieler sein Soll von 61 Augen erreicht, so schreibt er sich das Spiel in gewonnener Höhe auf, unter Berücksichtigung der bis zuletzt aufgetauchten Buben. Bei Verlust wird entsprechend doppelt abgeschrieben. Der Grund ist, leicht zu gewinnen, ein Nullspiel anzugesagen, ist allerdings äußerst riskant. Es kann auch vereinbart werden, daß der Partner das Recht hat zu passen. In dem Fall muß der Geber ein Spiel ansagen, nachdem er sich die ersten vier offenen Karten hingelegt hat. Falls auch der Geber paßt, wird Ramsch gespielt. Außerdem kann nach auch skatgerecht reizen, nachdem jeder der beiden Spieler vier offene Karten vor sich liegen hat.

Fünfhundert

Für 2 Spieler

Zum Spiel gehören: 1 Skatspiel, franz. Bild, 32 Blatt

Der Geber mischt die Karten und verteilt je 6 Karten. Diese Karten werden aufgenommen, und anschließend gibt er nochmals je 3 Karten, die zunächst verdeckt liegenbleiben müssen. Zuvor wird eine Trumpfkarte aufgedeckt. Die übrigen Karten werden nicht gebraucht.

Ziel des Spieles ist es, daß der Spielmacher durch Meldung und Stiche eine höhere Punktzahl als sein Gegner erreicht.

Gemeldet werden können:

4 Buben (Unter)	= 200 Punkte
4 Zehner	= 100 Punkte
4 Damen (Ober)	= 100 Punkte
4 Könige	= 100 Punkte
4 Asse	= 100 Punkte
Bella (König + Dame in Trumpf)	= 20 Punkte
Terz (3 lückenlose aufeinanderfolgende Karten gleicher Farbe)	= 20 Punkte
Quart (4 folgende Karten in einer Farbe)	= 50 Punkte
Fuß (5 oder mehr folgende Karten einer Farbe)	= 100 Punkte

Rangfolge beim anschließenden Stechen:

Höchste Karte = Trumpf-Bube = 20 Augen

Zweithöchste Karte = Manille = Trumpf-Neun = 14 Augen

Es folgen As (11), König (4), Dame (3), Zehn (10), Acht (0) und 7 (0) in Trumpf sowie die Karten der Beifarben in der Rang- und Wertfolge: As = 11, König = 4, Dame = 3, Bube = 2, Zehn = 10, Neun, Acht und Sieben = 0.

Vorhand entscheidet nach dem Geben, aber vor dem Aufnehmen der drei verdeckten Karten, ob er mit der aufgedeckten Trumpffarbe das Spiel machen kann oder nicht. Falls Vorhand paßt, so kann der Geber entscheiden. Falls auch der Geber nicht spielt, so kann Vorhand eine andere Trumpffarbe benennen und das Spiel ansagen. Ist Vorhand auch dazu nicht bereit, kann der Geber eine andere Trumpffarbe benennen. Sofern immer noch kein Spiel zustande kommt, so muß neu gegeben werden.

Hat nun einer der beiden Spieler das Spiel angesagt, so nimmt jeder die drei verdeckten Karten auf, und der Spielmacher beginnt mit dem Melden. Es kann nun eine Terz nur gemeldet werden, wenn der Gegner nicht die höhere Quart hat, und eine Quart nur dann, wenn der Gegner nicht einen Fuß hat. Falls beide Spieler je eine Terz oder Quart haben, so gilt nur die Meldung in der Trumpffarbe. Sind beide Terzen oder Quarten nicht in der Trumpffarbe, so gilt keine. Sofern beide Spieler einen Fuß haben, so zählt nur der Fuß mit der höheren Kartenzahl: 5er-, 6er-, 7er- oder 8er-Fuß. Haben beide Spieler Füße gleicher Kartenzahl, gilt der in Trumpf. Ist keiner in Trumpf dabei, zählt keiner.

Nun beginnt das Stechen. Zum Schluß werden Melde- und Stichpunkte zusammengezählt. Hat nun der Spielmacher weniger Punkte als der Gegner, so werden seine Punkte dem Gewinner zugeschrieben. Der Spieler, der keinen Stich machen konnte, ist „matsch“, und der Gewinner schreibt sich 100 Extrapunkte auf.

Sieger ist, wer zuerst 500 Punkte erreicht hat.

Schafkopf

Für 4 Spieler (auch für 2 und 3 Spieler möglich)

Zum Spiel gehören: 1 Skatspiel, franz. Bild, 32 Blatt

Der Geber mischt die Karten, läßt abheben und verteilt an jeden Spieler 8 Karten. Es verbleibt kein Rest. Die Spieler können nun allein spielen (Solo) oder sich einen Partner suchen oder die Partnersuche dem Zufall überlassen.

Ziel des Spieles ist es, von den 120 Augen aller 32 Karten mehr als die Hälfte = 61 in die Stiche zu bekommen.

Kartenwerte: As = 11, Zehn = 10, König = 4, Dame = 3, Bube = 2, Neun, Acht, Sieben = 0.

14 der insgesamt 32 Karten sind Trümpe.

Höchste Trümpe = 4 Damen und 4 Buben (Damen stechen also Buben, die Buben wiederum stechen alle übrigen Karten, außer den Damen. Unter den Damen oder Buben entscheidet die Farbe über den Stich).

Rangfolge der Farben: Kreuz, Pik, Herz, Karo.

Kreuz-Dame = allerhöchster Trumpf, dann Pik-Dame. Diese beiden heißen „die Alten“. Hiernach folgen in Rang: Herz-Dame, Karo-Dame, Kreuz-Bube, Pik-Bube usw.

Ständige Trümpe außer Damen und Buben sind in der Regel noch alle Karo-Karten in folgender Rangfolge: As, Zehn, König, Neun, Acht, Sieben. Für die übrigen drei Farben, die nicht Trümpe sind, besteht auch diese Rangfolge. Demnach besteht jede Farbe nur aus 6 Karten, die Damen und Buben zählen nicht zur Farbe, sondern zum Trumpf. Mit ihnen muß in der jeweiligen Farbe nicht bedient werden, sondern nur, wenn Trumpf ausgespielt ist.

Die beiden Spieler, die je eine der zwei Alten auf der Hand haben, spielen gewöhnlich zusammen, dürfen dies aber nicht vor dem Ausspielen erklären, sondern „finden sich“ während des Spieles (wer zuerst Trumpf ausspielt – sich bekennt –, hat eine der beiden Alten). Wer nun diesen Stich mit dem höchstnötigen Trumpf übernimmt, hat die zweite Alten. Diese beiden Spieler machen nun zusammen das Spiel und spielen sich möglichst gegenseitig in die Hand, mit dem Ziel, die 61 Augen zu erreichen.

Beim Stechen muß Farbe bedient werden. Wird z.B. Herz-As ausgespielt, muß mit einer Herzkarte bedient werden (außer Damen und Buben). Wer nicht bedienen kann, darf trumpfen (stechen) oder eine beliebige Karte abwerfen.

Falls nun ein Spieler beide Alten auf der Hand hat, kann er entweder mit einem Partner zusammen oder allein spielen. Will er mit Partner spielen, so kann er z.B. einen Besitzer irgendeiner Karte wählen und beispielsweise sagen: „Karo-As geht mit“. Wer diese Karte hat, spielt sie bei nächster Gelegenheit aus und gibt sich damit zu erkennen. Der Spieler kann auch z.B. die Aussage machen „der erste fremde Stich geht mit“. So ist derjenige sein Partner, der als erster sticht. Wenn ein Spieler glaubt, ein so gutes Blatt zu haben, daß er auch ohne Hilfe eines Partners mindestens 61 Augen stechen kann, so kann er ein Solo ansagen oder auch ein heimliches Solo spielen. Der Spieler kann beim angesagten Solospiel die Trumpffarbe selber wählen. Er kann also Karo-Trumpf lassen oder irgendeine andere Farbe zum Trumpf wählen. Sodann werden alle Karo-Karten zur Beifarbe. Damen und Buben bleiben aber immer Trumpf. Will ein Spieler aber ein heimliches Solo spielen, so spielt er, als würde er einen Partner suchen, der die zweite Alte hat, während er sie aber selbst auf der Hand hält. Das merken gewitzte Gegner natürlich irgendwann. Der Alleinspieler muß außerdem, wenn er nur eine Alte auf der Hand hat, sein Solospiel spätestens dann erklären, wenn jemand mit der zweiten Alten sticht, damit nicht Mißverständnisse entstehen. Beim heimlichen Solo bleibt Karo-Trumpf. Sieger ist, wer am Ende mindestens 61 Augen hat. Hat die verlierende Partei weniger als 31 Augen, ist sie „im Schneider“, und das Spiel zählt für die Gewinner doppelt. Hat eine Partei gar keinen Stich machen können, ist sie „schwarz“, und das Spiel zählt für den Gewinner dreifach. Die Abrechnung kann vereinbarungsgemäß in Spielmarken oder Geld erfolgen.

Wendisches Schafkopf

Für 3 Spieler

Zum Spiel gehören: 1 Skatspiel, franz. Bild, 32 Blatt

Jeder Mitspieler erhält 10 Karten. 2 Karten werden zwischendurch als Skat gelegt, die der Spieler aufnehmen darf, der die Kreuz-Dame, den höchsten Trumpf, hat. Er muß dafür 2 andere Karten drücken (verdeckt ablegen), bevor er ausspielt. Es spielt immer einer gegen zwei. Ansonsten gelten die normalen Regeln.

Wendisches Schafkopf wird oft auch so gespielt, daß nicht der Besitzer der Kreuz-Alten den Skat aufnimmt, sondern daß dieses Recht zunächst Vorhand hat. Nimmt dieser nicht auf, darf es der nächstfolgende tun. Will auch dieser nicht, ist der Geber dran. Wer aufnimmt, ist auf jeden Fall Alleinspieler und muß siegen. Falls niemand den Skat aufnimmt, so spielt jeder gegen jeden.

Watten

Für 2 – 4 Spieler

Zum Spiel gehören: 1 Skatspiel, franz. Bild, 32 Blatt

Normalerweise wird dieses Spiel mit einem Schafkopf-/Tarockspiel gespielt, man kann aber auch ein Skatspiel verwenden. Es ist dann Schellen = Karo, Schippen = Pik und Eichel = Kreuz.

Der Geber mischt und gibt jedem Spieler zunächst 3 und danach weitere 2 Karten. Der Rest kommt verdeckt auf den Stapel, er wird erst beim nächsten Mischen wieder gebraucht.

Ziel des Spieles ist es, mit seinen fünf Karten drei Stiche zu machen, um das Spiel zu gewinnen.

Rangfolge der Karten: 1. Herz-König (Maxi), 2. die Schellen-Sieben (Belli), 3. die Eichel-Sieben (Spitz).

Dies sind die 3 ständigen Trümpe, die in der genannten Rangfolge stechen. Außerdem gibt es noch von Spiel zu Spiel wechselnde Trümpe, die „Schläge“ (alle 4 Karten eines bestimmten Wertes, z.B. alle vier Buben), und eine Trumpffarbe.

Vorhand macht stets das Spiel und sagt die Schläge an, indem er einen Kartenwert nennt, von dem er möglichst viele hat, z.B. Unter (Buben). Diese 4 Karten sind die „Schläge“. Natürlich weiß kein Spieler, wieviele davon im Spiel sind und wie viele sich noch unter den Restkarten befinden. Nun sagt der Geber (der Gegner von Vorhand) eine Farbe an, von der er viele Karten hat, z.B. Herz. Herz-Unter ist nun der Hauptschlag, also der vierthöchste Trumpf nach der Eichel-Sieben. Die restlichen 3 Unter sind die im Rang folgenden Trümpe, dann kommen sämtliche Herz-Karten als weitere Trümpe (vom As bis zur Sieben), natürlich ohne den König, der ja als „Maxi“ der allerhöchste Trumpf ist.

Ist nun die Bestimmung der Schläge und Trumpffarbe erfolgt, so beginnt Vorhand mit dem Ausspiel und legt eine seiner Handkarten offen auf den Tisch. Die anderen Spieler müssen nun eine andere Karte dazulegen, die nicht unbedingt von derselben Farbe sein muß. Eine Ausnahme ist, wenn der Hauptschlag als erste Karte ausgespielt wird, dann muß jeder einen Trumpf spielen, sofern er einen auf der Hand hat. Nach Möglichkeit sogar einen höheren.

Falls nun ein Spieler glaubt (beim Spiel zu viert eine Partei), daß er das Spiel machen wird, so kann er den (oder die) Gegner „ausschaffen“. Er sagt einfach „gehen“. Dies kann zu einem beliebigen Zeitpunkt geschehen, also auch vor dem ersten Ausspiel. Wenn der Gegner nun das Angebot annimmt und „geht“, so darf sich der Ausschaffer sofort zwei Punkte gutschreiben, er hat das Spiel demnach gewonnen, auch wenn er noch keinen Stich gemacht hat. Die Karten müssen nicht vorgezeigt und können zum neuen Spiel gemischt werden. Dieses Spiel ist natürlich durch eventuelles munteres Bluffen sehr reizvoll.

Natürlich kann der Gegner des Ausschaffers das Angebot zum „Gehen“ auch ablehnen, und dann wird die Runde zu Ende gespielt. Wer nun 3 Stiche macht und gewinnt, darf sich 3 statt 2 Punkte gutschreiben. Außerdem kann man auf die Aufforderung auch mit „vier“ antworten, wodurch das Spiel 4 Punkte wert geworden ist. Der Ausschaffer kann mit „fünf“ erwidern usw. Der jeweilige Gewinner kann sich dann die entsprechenden Punkte gutschreiben.

Die Runde ist beendet, sobald ein Spieler 3 Stiche gemacht oder das Angebot „Gehen“ angenommen hat.

Gewinner ist, wer zuerst 15 Punkte erreicht hat (mancherorts spielt man auch nur bis 11 Punkte). Wenn ein Spieler 13 oder 14 Punkte erreicht hat, so darf er nun nicht mehr ausschaffen. Falls dies aus Versehen doch geschieht, werden 2 Minuspunkte aufgeschrieben (oder der Gegner darf sich 2 Punkte gutschreiben, je nach Vereinbarung).

Variationen: Der Spieler rechts vom Geber sieht sich die unterste Karte des abgehobenen Päckchens an. Falls sie kritisch ist, darf er die Karte behalten. Derjenige, der einen Schlag oder eine Trumpfkarte ansagt, braucht keine Karten vorzuzeigen. Wenn sich allerdings im Laufe des Spieles herausstellt, daß er nicht wenigstens eine Karte des Schlages oder der Trumpffarbe hatte, so erhält er zwei Minuspunkte.

Falls das Spiel zu viert gespielt wird, versuchen die beiden Partner einander ihre Karten durch heimliche Zeichen zu verraten. Diese mimischen Zeichen sind überall gleich. So kann man theoretisch alle 32 Karten signalisieren. Nachstehend sind die drei kritischen Karten aufgeführt (weitere Zeichen muß man selbst erfinden):

Mund spitzen = ich habe den „Maxi“ (Herz-König)

mit rechtem Auge zwinkern = ich habe den „Belli“ (Schellen-Sieben)

mit linkem Auge zwinkern = ich habe den „Spitz“ (Eichel-Sieben).

Das Spiel bietet zahlreiche taktische Möglichkeiten. Falls z.B. einer alle drei kritischen Karten hat, so hat er sicher gewonnen und muß, um seine Punkte zu erhöhen, äußerst geschickt vorgehen. Er könnte z.B. „gehen“ sagen, wobei der Gegner das Angebot wahrscheinlich annehmen wird, so daß nur 2 Punkte gutgeschrieben werden. Der Spieler sollte es möglichst so einrichten, daß er seinem Gegner zunächst 2 Stiche überläßt. In der Hoffnung auf eigenen Sieg, wird der Gegner mit großer Wahrscheinlichkeit „Gehen“ sagen, worauf der Besitzer der 3 kritischen Karten mit „vier“ steigern könnte. Vielleicht erhöht der Gegner noch auf „fünf“ usw., so daß man sich wesentlich mehr Punkte gutschreiben kann.

Preference

Für 3 Spieler

Zum Spiel gehören: 1 Skatspiel, franz. Bild, 32 Blatt

Jeder Spieler bekommt 10 Karten, die restlichen 2 kommen auf den Talon.

Ziel des Spieles ist es, die meisten Stiche zu machen, mindestens 6 oder mehr. Dabei werden die Augen nicht gezählt.

Zu Beginn prüft jeder Spieler, ob er mit seinen Karten wenigstens 6 Stiche machen kann. Die Trumpffarbe kann er dabei selbst bestimmen.

Sind nun 2 Spieler zugleich der Ansicht, sie könnten 6 Stiche schaffen, so entscheidet die höhere Trumpffarbe, wer das Spiel machen darf.

Trumpfwerte: Treff (Kreuz) = 1, Pik = 2, Karo = 3, Herz = 4.

Die Entscheidung, wer letztendlich das Spiel machen darf, fällt beim Bieten, womit Vorhand beginnt. Falls er sich das Spiel nicht zutraut, kann er passen. Will er spielen, so sagt er in jedem Fall die niederste Reizstufe an, also „1“ für Kreuz, egal welche Farbe er dann später zum Trumpf machen will. Mittelhand (zweiter Spieler neben dem Geber) entgegnet nun auf dieses Angebot mit „weiter“, wenn er passen will. Das weitere Bieten geht dann an den Geber weiter. Mittelhand kann auch die nächsthöhere Reizstufe nennen, also „2“, wenn er spielen kann. Diese zweite Stufe (Pik) kann er natürlich nur ansagen, wenn er nicht Kreuz zum Trumpf machen will. Nun kann Vorhand auf die Erhöhung hin „ja“ sagen, wenn er mithalten will, oder er kann passen. Vorhand braucht nicht zu erhöhen, er sagt immer nur die erste Stufe an und antwortet auf die Erhöhung der Mitspieler mit „ja“ oder „weiter“. Wenn nun Mittelhand nicht mehr erhöhen kann oder Vorhand gepaßt hat, so reizt der Geber weiter, bis zuletzt einer das Spiel erhält, das beide anderen passen.

Man kann dabei außer einfache Spiele in Trumpf auch noch weitere Stufen ansagen, z.B. Bettelspiele, wobei der Spieler überhaupt keinen Trumpf machen darf, oder aber Handspiele, bei denen der Spieler den Talon nicht aufmachen darf. Außerdem gibt es noch ein „Ohne-Trumpf-Spiel“ (Sans Atout), bei dem der Spieler seine 6 nötigen Stiche hintereinander machen muß, es müssen jedoch nicht die ersten 5 sein. Es ergeben sich für das Bieten folgende Stufen:

Reizansage	Trumpf	Mindeststiche
Eins	Kreuz	6
Zwei	Pik	6
Drei	Karo	6
Vier	Herz	6
Bettel	–	–
Eins Hand	Kreuz	6
Zwei Hand	Pik	6
Drei Hand	Karo	6
Vier Hand (»Prämie«)	Herz	6
Bettel Hand	–	–
Sans Atout (ohne Trumpf)	–	6
Bettel ouvert (offen)	–	–

} ohne Talonaufnahme
} hintereinander

Der weitere Spielverlauf: Derjenige, der beim Bieten das höchste Gebot abgegeben hat, muß nun ein Spiel ansagen, das zumindest der gereizten Stufe entspricht. Dies kann auch beliebig höher sein, nur nicht geringwertiger. Falls er kein Spiel aus der Hand angesagt hat, so darf er die beiden Talonkarten aufnehmen und dafür 2 Handkarten ablegen. Bei Spielen aus der Hand darf der Talon nicht genommen und auch nicht angesehen werden.

Wenn der Reizansage erfolgt ist, können die beiden Spieler entscheiden, ob sie mitgehen oder passen wollen. Wer mitgeht, muß mindestens 2 Stiche machen. Wer paßt, muß bei dieser Runde ausscheiden.

Falls beide Spieler mitgehen, so spielt zwar jeder für sich, sie sind aber gemeinsam bemüht, dem Alleinspieler nicht zu seinen 6 Stichen zu verhelfen. Um dieses Ziel zu erreichen, müssen diese beiden Spieler aufeinander Rücksicht nehmen. Dies ist eine feste Spielregel, die eingehalten werden muß, z.B.:

Wenn der Alleinspieler eine niedere Karte ausspielt, so darf der zweite Spieler nicht mit einer höheren Karte stechen, sondern muß den Stich dem dritten überlassen. Dies muß man sogar dann tun, wenn der dritte bereits seine beiden nötigen Stiche hat und man selbst noch keinen. Falls man weiß, daß der dritte nicht mehr stechen kann, so sticht man natürlich selber. Dies darf freilich nicht so verstanden werden, daß man als zweiter auf eine angespielte Karte des Alleinspielers abwerfen oder eine niedere Karte begeben dürfe, denn es herrscht nicht nur Farb-, sondern auch Stichzwang. Wenn z.B. der Alleinspieler eine 8 hinlegt, und man hat noch 7 und As derselben Farbe, so muß man in jedem Fall mit dem As stechen und darf nicht die 7 abwerfen, auch nicht aus Rücksicht auf den dritten. Es ist also in erster Linie Stichzwang, dann erst das Gebot der Rücksichtnahme.

Falls nun einer der beiden Spieler nicht mitgeht, so spielt der andere entweder allein gegen den Hauptspieler oder er läßt den Spieler, der gepaßt hat, doch zur Teilnahme ein, indem er sagt: „Ich lade Sie ein.“ Entscheidet sich der dritte nun, doch am Spiel teilzunehmen, so müssen die beiden Spieler nicht je 2 Stiche machen, sondern zusammen 4, egal wer sie macht. Diese Einladung sollte ein Spieler nur machen, wenn er ein verhältnismäßig gutes Blatt hat, ansonsten spielt er eben allein gegen den anderen und muß dann wenigstens 2 Stiche machen. Der Spieler, der gepaßt hat, legt seine Karten verdeckt ab und darf sich weder mit Worten noch mit Gesten am Spiel beteiligen.

Wenn nun beide Spieler keine Aussicht haben, 2 Stiche zu machen, so können auch beide passen. In diesem Fall hat der Alleinspieler gewonnen. Ansonsten spielt der Alleinspieler die erste Karte aus. Nun gilt für den Mitspieler, wie gesagt, Farb- und Stichzwang. Wenn er eine Farbe nicht bedienen kann, muß Trumpf abgeworfen werden.

Beim Sans-Atout-Spiel kommt nicht der Alleinspieler, sondern der Spieler rechts von ihm mit der ersten Karte raus. Da es bei dieser Spielversion keinen Trumpf gibt, kann auch nicht getrumpt werden, und man wirft einfach eine beliebige Karte ab, wenn man nicht in der angespielten Farbe bedienen kann. Der Spieler muß seine 6 geforderten Stiche ununterbrochen hintereinander machen.

Die Spielversion „Bettel“, bei der der Spieler keinen einzigen Stich machen darf, kann einfach, aus der Hand oder als höchstes Spiel offen (ouvert) gespielt werden. Nach dem ersten Stich werden dabei die Karten offen ausgelegt, auch die der Gegner. Die „Mitgeher“ können dann miteinander beraten, wie sie gegen den Alleinspieler vorgehen wollen.

Die Abrechnung dieses Spieles kann entweder notiert oder (was üblich ist) sofort ausgezahlt werden. Bei Bezahlung setzt der jeweilige Kartengeber vor jedem Austeilen einen Grundeinsatz, der durch 10 teilbar sein muß. Von diesem Betrag erhält nun jeder Spieler für jeden Stich je 1/10. Falls der Hauptspieler die erforderlichen 6 Stiche nicht erreicht, zahlt er den doppelten Grundeinsatz, abzüglich je 1/10 für jeden Stich (er läßt sich für jeden Stich zuerst ausbezahlen und zahlt dann den doppelten Einsatz in die Kasse). Die Mitspieler, die gespielt und die erforderlichen 2 Stiche nicht bekommen haben, zahlen den einfachen Satz in die Kasse. Verlorene und gewonnene Handspiele werden wie einfache Spiele bezahlt mit Ausnahme der „Prämie“ des Handspiels in Herz. Bei Gewinn muß hier jeder Spieler dem Gewinner den halben Grundeinsatz aus eigener Tasche zahlen. Der Alleinspieler zahlt bei Verlust den gleichen Satz an jeden aus seiner Tasche und außerdem den doppelten Einsatz in die Kasse. Die Version „Bettel“ wird ähnlich wie „Prämie“ abgerechnet. Die Sätze sind hierbei: Für einfachen Bettel = 6/10, für Bettel Hand = 8/10 und für Bettel ouvert = 12/10 des Grundeinsatzes. Sans-Atout-Spiele werden mit dem einfachen Grundeinsatz abgerechnet.

Es ergibt sich folgendes Abrechnungsschema:

Spielstufe	bei Gewinn		bei Verlust	
	aus der Kasse pro Stich	von jedem Mitspieler	in die Kasse	an jeden Mitspieler
Eins, Zwei	1/10	–	20/10	–
Drei, Vier	1/10	–	20/10	–
Bettel	–	6/10	20/10	6/10
Eins Hand	1/10	–	20/10	–
Zwei Hand	1/10	–	20/10	–
Drei Hand	1/10	–	20/10	–
Vier Hand	1/10	5/10	20/10	5/10
Bettel Hand	–	8/10	20/10	8/10
Sans Atout	1/10	10/10	20/10	10/10
Bettel ouvert	–	12/10	20/10	12/10

} 6/10 pro Stich
} abzüglich 1/10 pro Stich

Die Zehntel beziehen sich stets auf den Grundeinsatz (z.B.: der Grundeinsatz beträgt 10 Pfennig, so sind 6/10 = 6 Pfennig). Ausbezahlt wird nur an die Spieler, die tatsächlich mitgespielt haben. Bei der Einladung ist der eingeladene Spieler nicht an der Bezahlung beteiligt. Der Einladende kann im Gewinnfalle allein und doppelt kassieren.

Solo

Für 4 Spieler

Zum Spiel gehören: 1 Skatspiel, franz. Bild, 32 Blatt

Dieses Spiel wird gewöhnlich von 2 Parteien zu je 2 Spielern gespielt. Ein Spieler mit einem sehr guten Blatt kann auch allein spielen, daher der Name „Solo“.

Die Parteien bilden sich von Spiel zu Spiel aufs neue selbst. Der Geber mischt die Karten und setzt einen Grundeinsatz (z.B. eine Spielmarke pro Spieler) in die Kasse. Jeder Spieler erhält 8 Karten, ein Talon bleibt nicht zurück. Nun wird gereizt, um festzustellen, wer das Spiel macht.

Derjenige, der das höchste Gebot macht, ist Hauptspieler.

Nachstehend die Rangfolge und das Ziel des Spieles:

Bei Solo gibt es ständige Trümpe, und zwar die Kreuz-Dame „Spadille“ und die Pik-Dame „Baste“. Spadille ist der höchste und Baste der drithöchste Trumpf. Zwischen diesen beiden steht noch die „Manille“, das ist die 7 aus den jeweiligen Trumpffarben, die vom Spielmacher bestimmt wird. Danach gilt folgende Rangfolge in den übrigen Farben:

As (hoch), König, Dame, Bube, 10, 9, 8, 7 (tief).

Ziel des Spieles ist es, mehr als die Hälfte der 8 möglichen Stiche zum machen, also wenigstens 5.

Man kann auf drei verschiedene Spielstufen reizen, und zwar:

1. Frage
2. Großfrage
3. Solo.

Das übliche Spiel ist die Frage. Wer sich das Spiel reizt hat, kann die Trumpffarbe bestimmen und sich einen Partner suchen. Gewöhnlich ist das der Spieler, der im Besitz eines Asses ist, das ihm fehlt. Es darf aber nicht das Trumpf-As sein. Er sagt z.B. „Herz-As geht mit“. Nun darf der Besitzer des Herz-Asses sich zwar nicht melden, er sollte aber bei nächstmöglicher Gelegenheit das Herz-As in einen Stich werfen und sich damit zu erkennen geben.

Die Version Großfrage muß derjenige spielen, der Spadille und Baste auf der Hand hat. Diese Version wird wie Frage gespielt, allerdings bestimmt hierbei der Partner (der „Mitgeher“) die Trumpffarbe. Er darf aber nicht die Farbe des gerufenen Asses zum Trumpf machen.

Die Version „Solo“ kann gespielt werden, wenn ein Spieler ein so gutes Blatt hat, daß er glaubt, die nötigen 5 Stiche auch ohne Partner zu erreichen. Falls nun ein Spieler außer Spadille und Baste auch noch alle 4 Asses auf der Hand hat, muß er Solo ansagen. Die Trumpffarbe darf der Solospieler bestimmen.

Falls beim Reizen keiner der Spieler eine Ansage wagt, so wird Mußfrage gespielt: Der Spieler, der Spadille besitzt, muß dann Großfrage spielen.

Das Reizen geht wie folgt vor sich: Vorhand beginnt mit der Ansage. Hat er ein schlechtes Blatt, so sagt er „ich passe“, und der nächste Spieler kommt an die Reihe. Hat Vorhand ein gutes Blatt, so erklärt er „ich frage“. Nun fragt ihn sein Nebenmann nacheinander ab, ob er Frage, Großfrage oder Solo spielen will. Wenn Vorhand zu einer Reizstufe „nein“ sagt, so werden die anderen Spieler der Reihe nach abgefragt, bis einer schließlich mit einem Höchstgebot das Spiel erhält. Falls alle Spieler passen, so wird Mußfrage gespielt.

Derjenige Spieler, der das höchste Gebot gemacht hat, muß dieses Spiel oder ein höheres spielen. Wer auf Solo gereizt hat, kann nicht Frage spielen oder umgekehrt.

Es gibt nach dem zweiten Spiel in den drei Reizstufen noch eine weitere Kategorie. Hier wird die erste Trumpffarbe, mit der ein Spiel gewonnen wurde, zur Wahlfarbe erklärt und bleibt es den ganzen Abend lang. Sie gilt dann stets mehr als ein Spiel in einer anderen der drei Beifarben. Zum Beispiel: Wird ein Spiel in der Reizstufe „Frage“ geboten, so kann man es mit einem Spiel „Frage in der Wahlfarbe“ überbieten. Dies gilt auch für die beiden anderen Reizstufen.

Wenn nun der Haupt- oder Solospieler feststeht, sowie das mitgehende As gerufen und die Trumpffarbe bestimmt wurde, spielt der Hauptspieler aus (nicht in jedem Fall Vorhand, wie dies bei den meisten Kartenspielen üblich ist). Die anderen Spieler müssen nun Farbe bedienen, überstechen oder trumpfen. Die zuerst ausgespielte Karte bestimmt die Farbe des Stiches und wer eine Karte dieser Farbe auf der Hand hat, muß diese dazugeben. Hat jemand eine hohe und eine niedrige Karte dieser Farbe auf der Hand, muß er stets mit der höheren Karte stechen. Falls ein Spieler keine Karte der angespielten Farbe auf der Hand hat, muß er trumpfen, sofern er dies kann. Falls das auch nicht möglich ist, darf er eine Karte einer beliebigen Farbe abwerfen.

Wenn nun die beiden Partner oder der Solospieler 5 Stiche gemacht haben, so ist das Spiel für sie gewonnen. Die Augenzahl zählt dabei nicht. Glaubt nun ein Spieler oder eine Partei, daß sie alle 8 Stiche machen können, so wird weitergespielt, um womöglich „Alleinstich“ zu machen. Dieser Alleinstich kann auch vor dem ersten Ausspiel angesagt werden, dann zählt er noch mehr.

Abrechnung: Bei „Frage“ teilen sich die beiden Partner den Gewinn, einen eventuellen Verlust trägt aber der Hauptspieler allein. Bei „Großfrage“ teilen sich beide Partner Gewinn und Verlust. Bei „Solo“ gewinnt und verliert nur einer.

Den Grundeinsatz, den der Geber geleistet hat, erhält zunächst der Gewinner. Dann müssen alle Gegenspieler feste Sätze bezahlen. Diese Sätze betragen in Spielmarken für jeden Gegenspieler:

Spielerat	Trumpf in der	
	Beifarbe	Wahlfarbe
Mußfrage	2	4
Frage	2	4
Großfrage	4	8
Solo	4	8
zusätzlich:		
Allstich	8	16
angesagter Allstich	16	32

Tot

Für beliebig viele Teilnehmer

Zum Spiel gehören: 1 Skatspiel, franz. Bild, 32 Blatt, Spielmarken

Jeder Mitspieler setzt einen bestimmten Betrag an Spielmarken in den Pott. Der Geber verteilt sämtliche Karten verdeckt auf dem Tisch. Nun fordert er seinen linken Nachbarn auf, eine beliebige Karte zu nennen, z.B. Pik-9. Jetzt müssen reihum alle Mitspieler eine Karte aufdecken. Wer nun die Pik-9 erwischt, scheidet aus, und alle anderen Mitspieler rufen laut „tot!“. Der „Tote“ darf dann noch eine neue Karte nennen, die bisher noch nicht gezogen worden ist. So geht das Spiel dann weiter. Sieger ist, wer bis zuletzt durchhält. Oft sind das mehrere Teilnehmer, wenn der letzte „Tote“ eine Karte genannt hat, die nicht mehr im Spiel ist. Es ist ratsam, sich alle gezogenen Karten im Kopf zu behalten.

Schnappen

Für beliebig viele Spieler

Zum Spiel gehören: 1 Skatspiel, franz. Bild, 32 Blatt, Spielmarken

Jeder Mitspieler bekommt in etwa 10 Spielmarken. Der Geber gibt reihum je eine Karte offen aus. Sobald nun 2 Spieler gleiche Kartenwerte haben, so rufen sie „Schnapp“. Wer hinterherhinkt, muß eine Spielmarke in den Pott werfen. Falls beide Spieler eine Gleichheit der Kartenwerte nicht bemerken, so können sich die restlichen Mitspieler mit dem Ruf „Weg“ melden. Dann müssen beide Spieler je eine Spielmarke einsetzen. Wer am Spielende noch die meisten Spielmarken hat, ist Sieger.

Häufeln

Für beliebig viele Spieler

Zum Spiel gehören: 1 Skatspiel, franz. Bild, 32 Blatt, Spielmarken

Der Geber mischt die Karten und verteilt diese auf so viele verdeckte Häufchen, wie Personen (er selbst eingeschlossen) anwesend sind. Jeder Mitspieler zählt nun einen Einsatz von 10 Spielmarken und wählt sich ein beliebiges Häufchen aus. Sollten beim Austeilen Karten übrigbleiben, können diese beiseite gelegt oder einem oder mehreren Spielern zugegeben werden. Entscheidend ist die untere Karte.

Nun drehen alle Spieler ihren Kartenstoß um. Der Geber zieht alle Einsätze der Spieler ein, die eine niedrigere Karte als er selbst haben. Umgekehrt muß er an alle Spieler, deren unterste Karte einen höheren Wert als seine aufweist, einen Betrag in Höhe des Kartenwertes zahlen.

Wertfolge der Karten: Buben = 11, Damen = 12, Könige = 13, Asse = 14 Punkte und die Zahlenkarten entsprechen dem Punktwert ihrer aufgedruckten Zahl.

Falls der Geber (Spielmacher) und ein oder mehrere Spieler ein Blatt von gleichem Wert haben, so siegt der Spielmacher.

Beispiel: Der Geber hat die Dame, die übrigen Spieler Bube, As, 7, 9, 10, Dame. Bube, 7, 9 und auch die Dame haben verloren. As gewinnt 14 Punkte. Jeder Punkt ist eine Spielmarke wert. Somit erhält der Inhaber des Asses 14 Spielmarken, während alle übrigen nur ihren Einsatz verlieren, also kein Aufgeld zahlen müssen, wenn ihr Kartenwert den Einsatz von 10 Spielmarken übersteigt.

Schwarz oder Rot

Für 1 Spieler

Zum Spiel gehören: 1 Skatspiel, franz. Bild, 32 Blatt

Dieses denkbar einfache Spiel beweist, daß nach dem Gesetz der Serie nicht der Wechsel von Schwarz und Rot vorherrscht, sondern gewisse Folgen, bei denen meist mehrmals hintereinander Schwarz oder auch Rot kommt.

Die Karten werden gemischt und verdeckt hingelegt. Dann raten Sie „Rot“ oder „Schwarz“ und decken das oberste Blatt auf. So geht es nun weiter. Wahrscheinlich werden Sie mit einiger Übung im Schnitt mehr als 16 Karten richtig erraten. Das wäre genau die Hälfte, und jeder Tip mehr beweist Ihre Fähigkeiten.

17 richtige genügen schon, 18 sind besser, 19 großartig und 20 fast eine Sensation.

Bei einem Durchlauf kann Ihnen das Glück behilflich sein. Falls Sie aber bei mehreren Durchläufen hintereinander im Schnitt mehr als 16 richtige Entscheidungen treffen, haben Sie das System der Serie erkannt.

Ein wichtiger Tip: Ein regelmäßiger Wechsel von Rot und Schwarz ist nur theoretisch möglich, praktisch kommt er nicht vor. Rot auf Rot kann mit gleicher Chance folgen wie Schwarz. Beim Zahlenlotto kennt man Fälle, bei denen manche Zahlen innerhalb eines gewissen Zeitraumes 20mal kommen und andere Zahlen noch nicht einmal.

Beim Roulette kommt es vor, daß die „2“ dreimal hintereinander kommt und mit einer Unterbrechung noch ein viertes Mal. Die „2“ hätte theoretisch innerhalb von 148 Spielen viermal kommen dürfen (das Roulette hat 37 Felder einschließlich Zero, also $4 \times 37 = 148$). Es gibt ein „Gesetz“ des Spieles, welches aussagt: „Spiele niemals gegen die Bank!“, was bedeutet, spiele nicht konträr zu dem vorangegangenen Ergebnis.

Somit ist es sicherer, bei Schwarz und Rot auf gewisse Serien in einer Farbe zu tippen, als ständig zu wechseln.

Dieses Spiel hat mehr Hintergrund, als man am Anfang meint. Bei Probespielen wurden niemals weniger als 14 Richtige getroffen, aber sehr häufig 20 und sogar 21 Richtige erreicht (abgesehen von extrem günstigen Ergebnissen).

Tausendundeins

Für 2 Spieler

Zum Spiel gehören: 1 Skatspiel, franz. Bild, 32 Blatt

Von den 32 Karten werden nur 24 benötigt = Neun bis As

Es werden 4×2 Karten auf drei Haufen verteilt. Den dritten Haufen = 8 Karten bekommt der Geber. Der zweite Haufen ist Talon und der erste für den Gegenspieler.

Rangfolge und Augenwerte: As = 11, Zehn = 10, König = 4, Dame = 3, Bube = 2, Neun = 0.

Es wird ohne Bedienungszwang gespielt, solange der Talon nicht abgetragen ist. Die jeweils höhere Karte einer Farbe sticht die niedere. Jeder Spieler ist nun bemüht, möglichst viele Augen zu sammeln. Wer einen Stich gemacht hat, muß eine Karte vom Talon ziehen, nach ihm der Gegner. Außerdem spielt der Gewinner des Stiches die nächste Karte aus. Der Spieler, der Dame und König einer Farbe besitzt und am Ausspielen ist, darf „melden“ und muß den König oder die Dame ausspielen.

Es zählen bei Meldung: Kreuz-Paar = 100, Pik-Paar = 80, Herz-Paar = 60, Karo-Paar = 40.

Nach der Meldung des Paares gilt die entsprechende Farbe bis zur Aussage des nächsten Paares als Trumpf. Jetzt kann man auch statt zu bedienen trumpfen. Wenn der Talon abgetragen ist, muß getrumpft werden, sofern man auf eine ausgespielte Farbkarte keinen höheren Wert legen kann.

Beispiel: Wenn Vorhand Kreuz-Dame ausspielt und Hinterhand nur Kreuz-Bube und Kreuz-9 hat, so muß Hinterhand mit Trumpf stechen.

Noch schlechter ist es, wenn Vorhand Kreuz-Bube ausspielt und Hinterhand Kreuz-König und Kreuz-Dame besitzt, nicht aber As oder 10. Nun muß Hinterhand sein Paar auseinanderreißen, um über Kreuz-Bube zu kommen. Er gewinnt dadurch zwar ein paar Augen, verliert aber die Aussicht auf 100 Punkte.

Wichtig ist es demnach, eigene Meldungen rechtzeitig auszuspielen und gegnerische zu vereiteln.

Ist der letzte Stich erfolgt, zählt jeder seine erzielten Augen zusammen. Sieger ist, wer zuerst 1001 Punkte erreicht hat.

Herzblatt

Für 2 und mehr Spieler

Zum Spiel gehören: 1 Skatspiel, franz. Bild, 32 Blatt

Herz ist immer Trumpf.

Falls nur 2 Personen spielen, werden aus dem 32er Blatt alle Neunen, Achten und Siebenen entfernt. Jeder Mitspieler erhält 10 Blatt, zwei Karten kommen in den Talon.

Falls 3 Personen spielen, fallen die Achter und Siebener heraus (ausgenommen Herz-8 und Herz-7). Jeder Mitspieler erhält nun 8 Karten, 2 gehen in den Talon.

Bei 4 Mitspielern reduziert sich die Zahl der Karten je Spieler auf sechs. Ansonsten gilt die Regel aus dem Spiel zu dritt.

Wertung der Karten: As = 11, Zehn = 10, König = 4, Dame = 3, Bube = 2. Die Luschen (9, 8, 7) haben keinen Augenwert.

Vorhand beginnt und spielt aus. Es muß bedient werden. Wer nicht kann, wirft ab oder trumpft mit Herz. Falls Trumpf ausgespielt wird, müssen die übrigen Mitspieler nach Möglichkeit übertrumpfen.

Der Spieler, der das Spiel an sich zieht, muß wenigstens 66 Augen machen und darf dafür den Stock (die Blinden, den Skat) an sich nehmen und gegen beliebige Handkarten austauschen.

Falls nun der Spielmacher gewinnt, so kassiert er den Einsatz, verliert er, so muß er den doppelten Einsatz zahlen. Kommt er sogar nicht auf wenigstens 31 Augen und wird „Schneider“, so muß er den dreifachen Einsatz zahlen.

Wer in einer jeweiligen Runde den Stich macht, bestimmt die Spielfarbe der nächsten Runde.

Letzter Stich

Für 3 – 4 Spieler

Zum Spiel gehören: 1 Skatspiel, franz. Bild, 32 Blatt

Es gibt keine Trumpffarbe, aber es muß bedient werden. Falls ein Spieler nicht bedienen kann, so wirft er eine beliebige Karte ab. Derjenige,

der jeweils den höchsten Kartenwert innerhalb einer Runde und in der vorgegebenen Farbe zügigt, erhält den Stich, bestimmt die nächste Farbe und spielt aus.

Die Karten haben bei diesem Spiel eine abweichende Rangwertung:

As, Zehn, Neun, Acht, Sieben, König, Dame, Bube. Die „Bilder“ rangieren hier nach den Zahlenwerten.

Derjenige Spieler, der den letzten Stich macht, ist Sieger.

Falls beim Austeilen die Karten nicht aufgehen, verbleiben die restlichen im Stock, und die Übersicht und damit auch das Spiel wird erschwert. Es ist bei diesem Spiel wichtig, hohe Kartenwerte möglichst lange auf der Hand zu behalten, um so die Chancen auf den letzten Stich zu erhöhen.

Der letzte ist der Verlierer

Für 3 – 4 Spieler

Zum Spiel gehören: 1 Skatspiel, franz. Bild, 32 Blatt

Dieses Spiel wird unter genau umgekehrten Vorzeichen gespielt wie „Letzter Stich“. Wer hierbei den letzten Stich macht, ist Verlierer und nicht Sieger.

Bei dieser Version werden alle Mitspieler bemüht sein, möglichst niedrige Kartenwerte (die Bilder = König, Dame, Bube) in der Hand zu behalten, um bei Spielende zu siegen.

Die böse Pik-Dame

Für 2 Spieler

Zum Spiel gehören: 1 Skatspiel, franz. Bild, 32 Blatt

Kartenwerte: As = 11, Zehn = 10, König = 4, Dame = 3, Bube = 2 Punkte, die übrigen Karten zählen 0 Punkte.

Bei diesem Spiel zählen die Augen der erlangten Stiche und entscheiden über den Sieg. Dem Spieler, der am Schluß die Pik-Dame in Händen hat, werden 50 Augen abgezogen, und er hat verloren. Jeder Spieler ist demnach bemüht, die böse Pik-Dame nicht zu bekommen bzw. sie loszuwerden.

Es gibt keine Trumpffarbe. Jeder Mitspieler bekommt 16 Karten, und Vorhand spielt eine Karte aus. Sein Gegenspieler gibt eine Karte derselben Farbe zu. Falls er nicht bedienen kann, darf er abwerfen. Derjenige, der den Stich bekommt, darf auch wieder ausspielen.

Der Mitspieler, der die Pik-Dame hat, versucht sie wieder abzugeben. Das kann gelingen, wenn der Spielpartner Pik-König oder Pik-As ausspielt. Hier darf dann die Pik-Dame zugegeben werden. Außerdem kann es auch gelingen, indem man alle Karten einer Farbe möglichst rasch abwirft, dann in dieser Farbe nicht mehr bedienen kann und die Pik-Dame zugeben darf. Derjenige, der die böse Pik-Dame – noch – nicht hat, sollte eine Pik-Karte in seinem Blatt behalten, die einen geringeren Wert als die Dame aufweist, so daß er zu gegebener Zeit der ausgespielten Dame zugeben kann.

Kartenraten

Für 2 Spieler

Zum Spiel gehören: 1 Skatspiel, franz. Bild, 32 oder 52 Blatt

Jeder Mitspieler erhält die Hälfte der Karten. Ziel dieses Spieles ist es, die Karten des Gegners richtig zu erraten.

Es ist bei Beginn zu vereinbaren, ob um Punkte oder Pfennige gespielt wird. Da jede Karte gleichviel zählt, kann zum Beispiel 1 Pfennig pro Karte ausgemacht werden.

Jeder Spieler legt nun seine Karten verdeckt auf dem Tisch aus. Vorhand zeigt auf eine Karte des Gegners und rät die Farbe (schwarz oder rot). Hat er richtig geraten, gehört ihm diese Karte, und er darf weitermachen. Jetzt ist allerdings der Wert der nächsten Karte dran (z.B. Dame, Zehn oder Bube). Auch jetzt gehört ihm jede richtig geratene Karte. Falls er falsch geraten hat, ist sein Gegner an der Reihe. Dieser muß auch erst die Farbe, danach den Wert jeder Karte raten. Es ist ratsam, im Verlauf des Spieles die Karten neu zu ordnen, da diese zum Beweis ja mehrmals aufgedeckt werden müssen. Gewinner ist derjenige, der die meisten Karten richtig erraten konnte.

Klabberjass

Für 2 Spieler

Zum Spiel gehören: 1 Skatspiel, franz. Bild, 32 Blatt

Kartenwerte:

Bube	Trumpffarbe =	20 Punkte	andere Farben =	2 Punkte
Neun	Trumpffarbe =	14 Punkte	andere Farben =	0 Punkte
As	Trumpffarbe =	11 Punkte	andere Farben =	11 Punkte
Zehn	Trumpffarbe =	10 Punkte	andere Farben =	10 Punkte
König	Trumpffarbe =	4 Punkte	andere Farben =	4 Punkte
Dame	Trumpffarbe =	3 Punkte	andere Farben =	3 Punkte
Acht	Trumpffarbe =	0 Punkte	andere Farben =	0 Punkte
Sieben	Trumpffarbe =	0 Punkte	andere Farben =	0 Punkte

Ziel des Spieles ist es, durch hochwertige Stiche und Meldungen möglichst schnell 500 Punkte zu bekommen.

Jeder Spieler erhält 6 Karten. Die 13. Karte wird offen neben den Talon gelegt und ist der Trumpfforschlag. Vorhand ist an der Reihe zu bieten. Er kann nun akzeptieren, stimmt der vorgeschlagenen Trumpfkarte zu und ist „Trumpfmacher“.

Er kann schmeißen, indem er alle Karten hinschmeißt und der Geber neu verteilen soll. Hier kann der Geber entweder zustimmen oder ablehnen. Falls er ablehnt, ist die vorgeschlagene Farbe Trumpf, und Vorhand ist damit Trumpfmacher. Vorhand kann außerdem auch passen, dann überläßt er dem Geber das Bieten, und dieser hat auch die zuvor genannten drei Möglichkeiten. Akzeptiert er, ist er Trumpfmacher. Schmeißt er, kann nun Vorhand seinerseits ablehnen oder zustimmen. Paßt er, ist die Reihe erneut an Vorhand, der dann zum zweiten Mal eine der drei Möglichkeiten wahrnehmen kann. Wenn Vorhand nun erneut paßt, kann der Geber nun eine der drei übrigen Farben zum Trumpf bestimmen, und er ist damit selbst Trumpfmacher. Er kann auch passen, und nachdem er alle Karten zusammengelegt und gemischt hat, verteilt er neu.

Ist das Bieten nun mit der endgültigen Festlegung der Trumpffarbe abgeschlossen, werden an die beiden Spieler je 3 weitere neue Karten verteilt. Die restlichen Karten kommen nicht zum Einsatz. Nun darf der Spieler, der die Trumpf-Sieben auf der Hand hält, diese gegen die offene liegende Trumpf-Karte austauschen. Anschließend prüft jeder Spieler, ob er eine oder mehrere Sequenzen auf der Hand hält. Eine Sequenz mit 3 farbgleichen Karten gilt 50 Punkte.

Die Reihenfolge der Karten ist hierbei: As, König, Dame, Bube, Zehn, Neun, Acht, Sieben. Derjenige der beiden Spieler, der die mehrbringende Sequenz melden kann, erhält die entsprechende Punktgutschrift. Hierbei gibt zuerst Vorhand bekannt, welche Sequenz er melden kann, danach ist der Geber dran. Stimmen nun die möglichen Meldungen beider Spieler punktemäßig überein, gibt Vorhand seine darin enthaltene Karte mit dem höchsten Wert bekannt. Falls nun sein Gegenspieler eine gleichwertige Karte vorzuweisen hat, gehen die Punkte für die Sequenz-Meldung an Vorhand. Nur eine Sequenz-Meldung aus Trumpfkarten ist einer gleichwertigen Sequenz in einer anderen Farbe überlegen. Falls ein Spieler weitere Sequenzen auf der Hand hält, kann er diese auch melden, diese vorzeigen und sich dann die dazugehörigen Punkte gutschreiben.

Vorhand spielt sodann eine beliebige Karte aus. Der Gegenspieler muß Farbe bekennen und stechen oder trumpfen. Falls er keine passende Farbe besitzt, darf er abwerfen. Derjenige, der den Stich bekommt, spielt zum nächsten aus. Dem Spieler, der den letzten Stich bekommt, werden 10 Pluspunkte angerechnet.

Außerdem kann der Spieler, der Trumpf-Dame und Trumpf-König auf der Hand hält, das Paar – beim Ausspielen der zweiten Karte – melden und bekommt dafür 20 Punkte gutgeschrieben.
Sind alle Karten verbraucht, ist die Runde zu Ende, und jeder addiert seine gesammelten Punkte. Diese Endsumme gilt für jeden Spieler als Ergebnis, wenn der Trumpfmacher mehr Punkte gesammelt hat als sein Gegner. Falls beide die gleiche Punktzahl erreicht haben, dann erhält der Trumpfmacher keinen Punkt, und nur sein Gegenspieler darf die für sich errechnete Punktzahl werten. Konnte der Trumpfmacher indessen weniger Punkte sammeln als sein Gegner, bekommt dieser seine und die Punktzahl des Trumpfmachers zusammen gutgeschrieben.
Stieger ist, wer als erster 500 Punkte erreichen konnte. Wenn beide Spieler in derselben Runde mehr als 500 Punkte erreichen konnten, so gewinnt derjenige, der die höhere Endsumme vorweisen kann.

Rote Neun

Für 2 Spieler

Zum Spiel gehören: 1 Skatspiel, franz. Bild, 32 Blatt

Jeder Mitspieler bekommt 6 Karten, die 13. Karte wird offen ausgelegt. Die restlichen 19 Karten verbleiben im Talon. Sieger dieses Spieles ist, wer zuerst alle seine Karten losgeworden ist.

Vorhand fängt an und legt an die offene Karte eine Karte aus seinem Blatt, die entweder den gleichen Wert oder die gleiche Farbe hat. Falls er über mehrere passende Karten verfügt, so kann er diese alle der Reihe nach anlegen. Am Schluß nimmt er eine neue Karte aus dem Talon. Dann ist der Geber dran und nimmt abschließend auch eine Karte aus dem Talon. Falls jemand nicht ausspielen kann, wird nur eine Karte aus dem Talon genommen.

Ist der Talon aufgebraucht, wird die oberste Karte der ausgelegten Serie allein offen liegengelassen, und die anderen Karten werden in der bestehenden Reihenfolge als Talon umgedreht.

Die „Rote Neun“, also die Herz- oder Karo-Neun sind von besonderer Bedeutung. Mit diesen beiden Karten kann der Spielverlauf gestoppt und in eine neue Richtung gelenkt werden. Derjenige Spieler, der eine der beiden Neunen hat, kann nämlich Farbe bzw. Wert festlegen, mit denen weitergespielt werden muß. Falls sein Blatt nur noch aus Karten einer bestimmten Farbe oder des gleichen Wertes bestehen, hat er gewonnen.

Knobelspiele

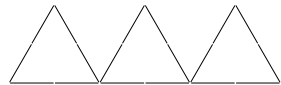
1. Aus 6 Knobelstäbchen wird nachstehende Figur gelegt. Nun sind 3 Knobelstäbchen so umzulegen, daß daraus 4 gleichseitige Dreiecke entstehen.



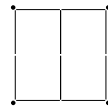
2. Bei dem nachstehend dargestellten gleichseitigen Dreieck müssen 3 Knobelstäbchen hinzugelegt werden, so daß 5 gleichseitige Dreiecke entstehen (1 großes Dreieck und 4 kleine).



3. Bei den nachstehend dargestellten 3 gleichseitigen Dreiecken müssen die Knobelstäbchen so verlegt werden, daß 4 gleichseitige Dreiecke entstehen.



4. Die nachstehenden 8 Knobelstäbchen stellen eine Wiese zwischen 4 Tannen dar. Nun soll diese Wiese durch hinzufügen von 4 Knobelstäbchen mehr als verdoppelt werden. Sie soll wieder quadratisch sein und auch genau zwischen den 4 Tannen liegen.

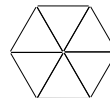


5. Nachstehende 12 Knobelstäbchen stellen einen See und 4 Knobelstäbchen eine Insel dar. Nun soll durch Hinzufügen 2 Knobelstäbchen eine Brücke zur Insel gebaut werden.



6. Es soll ein Sechseck gebildet werden, das 6 gleichseitige Dreiecke umschließt:

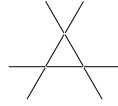
- a) 4 Knobelstäbchen umlegen = 5 Rauten (1 große und 4 kleine)
b) 2 Knobelstäbchen umlegen = 6 Dreiecke (5 kleine und 1 großes)
c) 3 Knobelstäbchen umlegen = 4 Dreiecke



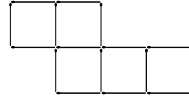
7. Aus 10 ausgelegten Knobelstäbchen sind 5 Kreuze zu bilden. Mit jeweils einem Knobelstäbchen werden immer 2 andere übersprungen, wobei ein bereits gelegtes Kreuz dabei als 2 Knobelstäbchen gilt. Gibt es mehrere Lösungen?



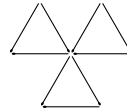
8. Aus 9 Knobelstäbchen wird nachstehendes Gebilde gelegt. Nun müssen durch Umlegen von 4 Knobelstäbchen 5 Dreiecke entstehen, die nicht deckungsgleich zu sein brauchen, und eines kann Teil eines anderen sein.



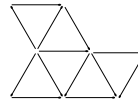
9. Aus 16 Knobelstäbchen werden nachstehende 5 gleiche Quadrate gelegt. Durch Umlegen von nur 2 Knobelstäbchen soll daraus eine Reihe von 4 identischen Quadraten entstehen.



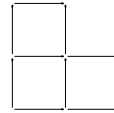
10. Aus 9 Knobelstäbchen wird nachstehende Figur gelegt. Durch Umlegen von 3 Knobelstäbchen soll das Gebilde in ein ebenfalls symmetrisches aus 3 Rhomben oder Rauten verwandelt werden.



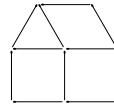
11. Man benötigt 13 Knobelstäbchen für nachstehende Figur. Durch Entfernen von 3 Knobelstäbchen müssen 3 Dreiecke übrigbleiben.



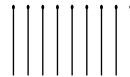
12. Aus 10 Knobelstäbchen werden 3 nachstehende Quadrate gebildet. Nun wird ein Knobelstäbchen entfernt und die Position von 3 weiteren getauscht, um ein Quadrat und 2 Parallelogramme zu erhalten.



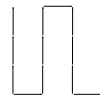
13. Das nachstehende Haus wird aus 10 Knobelstäbchen gelegt. Man sieht die Westseite. Nun müssen 2 Knobelstäbchen so umgelegt werden, daß man die Ostseite sieht.



14. Aus 9 Knobelstäbchen sollen 5 Quadrate gelegt werden.



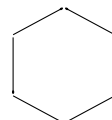
15. Aus 15 Knobelhölzchen wird nachstehende Figur einer Schlangenlinie gelegt. Nun sollen durch Umlegen von 4 Stück 2 Quadrate entstehen.



16. Aus 18 Knobelstäbchen werden nachstehend abgebildete Dreiecke gelegt. Nun sollen 5 Knobelstäbchen entfernt werden, damit fünf Dreiecke gleicher Größe entstehen.



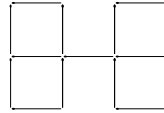
17. Nachstehendes Sechseck wird aus 6 Knobelstäbchen gelegt. Nun sollen 2 Hölzchen verändert und eines neu hinzugenommen werden, damit 2 gleiche Rauten entstehen.



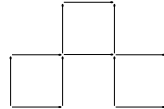
18. Für nachstehende Figur braucht man 16 Knobelstäbchen. Verändert man bei dieser Figur aus 5 Quadraten 6 Knobelhölzchen, so sollten nur noch 4 Quadrate, drei kleine und ein großes Quadrat, entstehen.



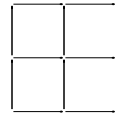
19. Aus nachstehender Figur aus 15 Knobelstäbchen sollen durch Umlegen von 2 Stück 5 Quadrate entstehen.



20. Aus nachstehender Figur aus 12 Knobelstäbchen sollen 5 Stück so umgelegt werden, daß 2 Quadrate entstehen.



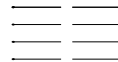
21. Aus nachstehender Figur aus 12 Knobelstäbchen sollen 4 Stück so umgelegt werden, daß 3 Quadrate entstehen.



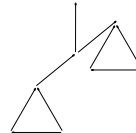
22. Aus nachstehenden 4 Quadraten aus 16 Knobelstäbchen sollen 5 Quadrate entstehen.



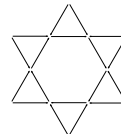
23. Aus nachstehenden 8 Knobelstäbchen soll durch Umlegen von 4 Stück ein regelmäßiges Kreuz gemacht werden.



24. Nachstehend abgebildete Waage aus 9 Knobelstäbchen soll ins Gleichgewicht gebracht werden. Dazu sollen nur 6 Knobelstäbchen verschoben werden.



25. Aus nachstehendem Gebilde aus 18 Knobelstäbchen sollen durch Verlegen von 6 Stück 6 gleiche und symmetrische Rauten entstehen.

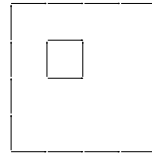


26. Wie bekommt man von den 3 nachstehend abgebildeten Knobelstäbchen jenes aus der Mitte heraus, ohne es zu berühren.



27. Es soll aus 12 Knobelstäbchen ein Zwölfeck gelegt werden, das nur aus rechten Winkeln besteht.

28. Aus 20 Knobelstäbchen wird nachstehendes Grundstück mit Haus gelegt. Mit Hilfe von 10 Knobelstäbchen soll nun das Grundstück in 5 gleiche Parzellen unterteilt werden.

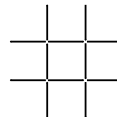


29. Aus nachstehendem Gebilde aus 13 Knobelstäbchen soll nun ein Knobelhölzchen entfernt werden, und mit dem Rest sollten wieder 6 gleiche umzäunte Areale entstehen.



30. Aus 6 Knobelstäbchen soll ein Quadrat gelegt werden. Ein Tip: Um die Ecke denken.

31. Aus nachstehendem Gebilde aus 12 Knobelstäbchen sollen 4 Stück umgelegt werden, so daß 3 Quadrate entstehen



32. Bei nachstehendem Quadrat aus 4 Knobelstäbchen sollen 6 Stück dazugelegt werden, so daß 22 Dreiecke entstehen.



33. Legen Sie mit 4 Knobelstäbchen die kleinstmögliche Zahl.

34. Machen Sie aus 11 Knobelstäbchen vier.

35. Legen Sie aus 4 Knobelstäbchen 2 gleiche Dreiecke, die sich berühren.

36. Legen Sie bei nachstehendem Gebilde 2 Knobelstäbchen so um, daß 2 Rauten und 4 Parallelegramme entstehen.



37. Legen Sie aus 11 Knobelstäbchen die ersten drei Buchstaben des Alphabetes.

38. Legen Sie zu nachstehenden 3 Knobelstäbchen 2 Stück hinzu, so daß eine Acht herauskommt.



39. Legen Sie bei nachstehendem Gebilde aus 12 Knobelstäbchen 2 Stück um, so daß 11 Quadrate entstehen.



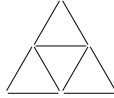
40. Legen Sie aus 8 Knobelstäbchen eine Figur, die 16 Dreiecke, 4 Rechtecke und 5 Quadrate enthält.

Die Auflösungen dieser Knebeleien finden Sie auf Seite 46

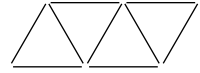
Lösungen Streichholzspiele



1



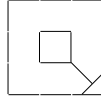
2



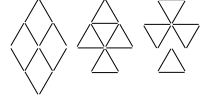
3



4



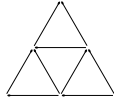
5



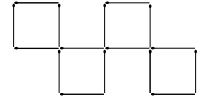
6

- a) 5 auf 2
7 auf 10
3 auf 8
9 auf 6
1 auf 4
(Es gibt weitere Lösungen)
- b) 4 auf 1
7 auf 3
5 auf 9
6 auf 2
10 auf 8

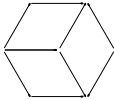
7



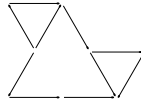
8



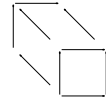
9



10



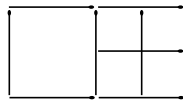
11



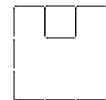
12



13



14



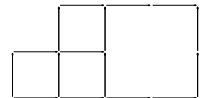
15



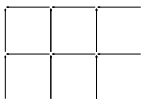
16



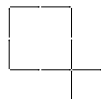
17



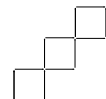
18



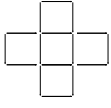
19



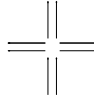
20



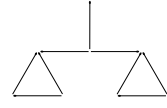
21



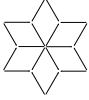
22



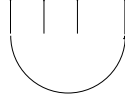
23



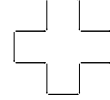
24



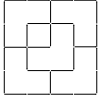
25



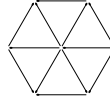
26



27



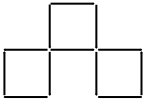
28



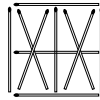
29



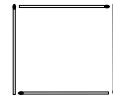
30



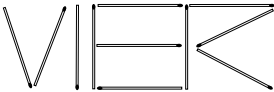
31



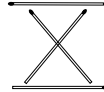
32



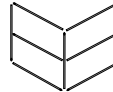
33



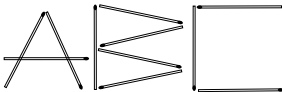
34



35



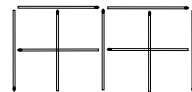
36



37



38



39



40



Spielkartenfabrik Altenburg GmbH
Leipziger Straße 7 • 04600 Altenburg