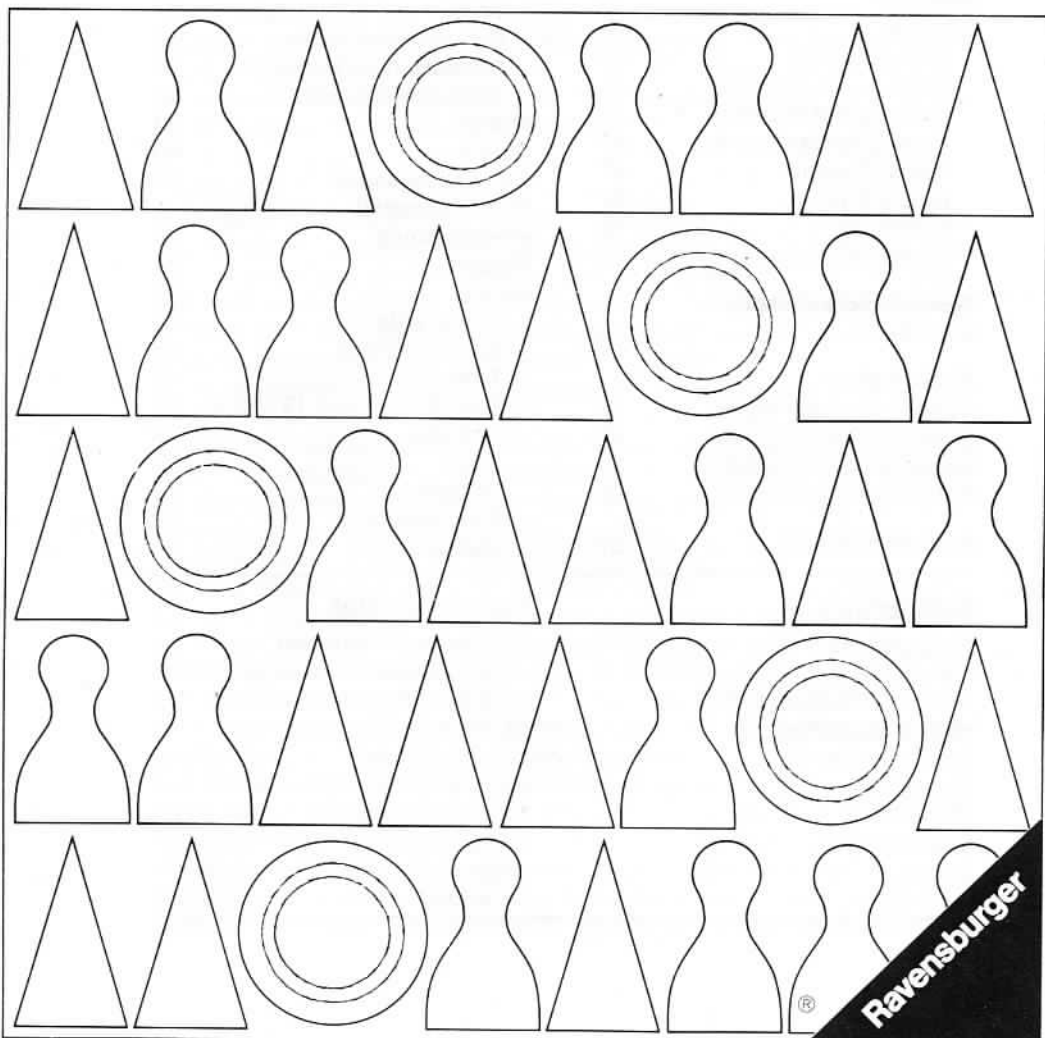


Ravensburger®

Fang den Hut
Pachisi
Malefiz

Backgammon
Memory
Domino
Mikado
Schach
Dame
Mühle
Solitaire
Belagerungsspiel
Reversi
Halma
Gobang

Spielemagazin



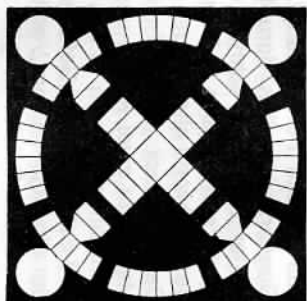
Ravensburger

Würfelspiele		Brettspiele	
Fang den Hut®	3	Schach	30
Pachisi	5	Dame	33
Hütchen-Pachisi	7	Eckdame	34
Maletiz®	9	Französische Dame	34
Backgammon	11	Englische Dame	35
Tric-Trac	18	Italienische Dame	35
Puff	20	Türkische Dame	35
Wetrennen	21	Schlag-Dame	36
Wilde Jagd	22	Blockade	36
		Halma-Dame	36
		Wolf und Schafe	36
Legespiele		Zöllner und Schmuggler	37
Memory®	23	Pyramidenschieben	37
Domino	24	Alteutsches Damenspiel	38
Matadorpartie	25	Contract-Checkers	38
Ungarisches Domino	26	Mühle	39
Italienisches Domino	27	Solitaire	40
Französisches Domino	27	Belagerungsspiel	41
Kreuz-Domino	27	Pyramidenspiel	42
Diebspartie	27	Rösselsprung	43
Domino	28	Reversi	44
Domino-Quadrat	28	Halma	45
		Halma solo	46
Geschicklichkeitsspiel		Schnell-Halma	46
Mikado	29	Treff-Halma	46
		Zwei Katzen und 19 Mäuse	47
Knobelspiele		Gobang	47
Spiele mit einem Würfel	51	Tippy	48
Spiele mit zwei Würfeln	52	Rakado	49
Spiele mit drei Würfeln	54	Schachhalma	49
Spiele mit vier Würfeln	56	Halma zu dritt	50
Streichholzspiele			
	57		
Spielpläne		Spielmaterial	
Fang den Hut®-Plan		60 Memory®-Kärtchen	
Maletiz®-Plan		1 Satz Schachfiguren	
Halma/Karo-Plan		1 Satz Dominosteine	
Halma/Stern-Plan		31 Mikadosstäbchen	
Backgammon-Plan		73 Halmakegel	
Dame-Plan		64 zweifarbige Spielsteine	
Mühle-Plan		2 x 16 Damesteine	
Sammel-Plan		17 Hütchen	
		11 Sperrfiguren	
		4 Würfel	

Fang den Hut®

Würfelspiel für 2-4 Personen
ab 6 Jahren

Spielmaterial: Fang den Hut-Plan
je 4 Hütchen in vier Farben
1 goldener Hut
1 Würfel



Im Jahre 1927 wurde dieses Spiel zum ersten Mal im Otto Maier Verlag herausgebracht. Heute gehört es zu den beliebtesten und spannendsten Würfelspielen, Dank der geschickten, überaus spannenden Verbindung von Zufall und Überlegung.

Grundregel

Zu Beginn nimmt sich jeder Spieler die Hütchen einer Farbe und setzt sie auf das runde Feld (Versteck) seiner Farbe. Von hier aus starten die Hütchen und dorthin werden Gefangene gebracht. Im Versteck, das nach dem Verlassen nur wieder mit gefangenen Hütchen betreten werden darf, kann man nicht gefangen werden, ebenso nicht auf den dunklen Feldern (Ruhbänckchen) des Spielplans.

Es wird reihum gewürfelt. Entsprechend der Punktzahl können die Hütchen weiterrücken, dabei ist die Richtung nicht vorgeschrieben. Innerhalb eines Würfelwurf kann nicht gleichzeitig vor und zurück gezogen werden. Es steht den Spielern frei, mit welchem ihrer Hütchen sie ziehen wollen, doch darf bei jedem Würfelwurf nur mit einem Hütchen gezogen werden. Den Spielern bleibt es überlassen, ob sie gleich zu Anfang alle Hütchen ins Spiel bringen wollen.

Ziel des Spieles ist es, die Hütchen der anderen Farben zu fangen und zurück in das eigene Versteck zu bringen. Gefangen ist ein Hütchen, wenn ein anderes Hütchen mit einem Würfelwurf auf dasselbe Feld kommt. Man stüpt einfach sein eigenes Hütchen über das gefangene. Auf einem Feld können mehrere Hütchen der gleichen Farbe stehen. Trifft aber ein Hütchen einer anderen Farbe auf dieses Feld, so kann es alle dort stehenden Hütchen gefangen nehmen.

Ein Spieler, der mit einem oder mehreren gefangenen Hütchen unterwegs ist, kann noch weitere Hütchen einfangen, wenn er durch einen entsprechenden Wurf ein besetztes Feld erreicht. Gefangene Hütchen, die nicht auf einem Ruhbänckchen stehen oder in einem Versteck sichergestellt sind, können wieder befreit werden. Dieses Abjagen ist dann möglich, wenn der beraubte Spieler mit einem Würfelwurf auf

das gleiche Feld gelangt. Er setzt dann sein Hütchen auf das des Gegners mit allen darunter befindlichen Hütchen und versucht, mit seiner Beute so schnell wie möglich in sein Versteck zu gelangen. Dort kann er sein gefangenes Hütchen befreien und wieder verwenden, während alle übrigen Gefangenen sichergestellt werden.

Das Versteck muß nicht im direkten Wurf erreicht werden. Beispiel: Man steht zwei Felder vor dem Versteck und wirft 5 Augen. Mit zwei Punkten zieht man in das Versteck, das man als Feld mitzählen muß, und setzt dort die Gefangenen ab. Mit den übrigen Punkten darf wieder ein Hütchen vom Versteck auf das Spielfeld gesetzt werden.

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

a) Angriffspartie: Gewinner ist, wer am meisten der gegnerischen Hütchen gefangen hat. Die Partie ist beendet, wenn sich nur noch Hütchen einer Farbe auf dem Plan befinden.

b) Verteidigungspartie: Gewinner ist, wer zuletzt noch eigene Hütchen auf dem Spielfeld hat, wenn alle Hütchen der Gegner gefangen sind. Die Zahl der gefangenen Hütchen spielt dabei keine Rolle.

2. Regel

Wir spielen wie bei der Grundregel, doch mit folgender Ausnahme: Bei 4 Personen können je 2 eine gemeinsame Partei bilden. Dabei würfelt jeder Spieler für sich und wendet seine Würfel auch nur auf seine eigenen Hütchen an. Die Spieler aber, die sich zusammenschlossen haben, schlagen nur die Hütchen der anderen Partei. Jeder Spieler kann nicht nur seine eigenen, sondern auch die Hütchen seines Partners befreien und diese ihm übergeben. Gewinner ist dann nicht ein einzelner Spieler, sondern die Partei.

3. Regel

Wir spielen wie bei Regel 2, nur mit dem Unterschied, daß jeder Wurf für irgendein beliebiges Hütchen der eigenen Partei genommen werden darf. Wenn z. B. Gelb und Blau eine Partei bilden, kann der Spieler von Blau auch mit einem gelben Hütchen ziehen.

4. Regel

Wir spielen wie bei der Grundregel. Alle Hütchen aber, die aus dem Versteck auf den Spielplan gebracht werden, dürfen nicht mehr in das Versteck zurück. Dadurch ist es auch nicht möglich, gefangene Hütchen sicherzustellen. So bleibt zum Schluß nur ein großer Turm übrig, dessen Besitzer das Spiel gewinnt.

Sonderregel mit dem goldenen Hut

Zu Beginn werden die Hütchen wie bei der Grundregel auf die runden Felder (Verstecke) gesetzt. Der goldene Hut wird auf das quadratische Mittelteil des Spielplanes gesetzt. Man muß nun versuchen, zuerst den goldenen Hut zu fangen, ihn in das Versteck zu bringen und zu befreien. Wer den goldenen Hut besitzt, kann nach Herzenslust räubern, weil dieser Hut gegenüber den anderen Hütchen wesentliche Vorrechte hat:

1. Sein Besitzer kann mit ihm nicht nur die fremden Hütchen nach der Grundregel jagen; es ist ihm sogar erlaubt, auch auf den dunklen Feldern (Ruhebänkechen) zu räubern.

2. Der goldene Hut kann bei einem Wurf gleichzeitig vor- und zurückgehen. Wenn er z. B. eine 5 würfelt, so kann er 2 Felder vorgehen, dort ein Hütchen fangen, dann wieder 3 Felder zurückmarschieren, um dort nochmals ein anderes Hütchen zu fangen. So sind praktisch alle Hütchen im Umkreis von 6 Feldern um den goldenen Hut immer in größter Gefahr.

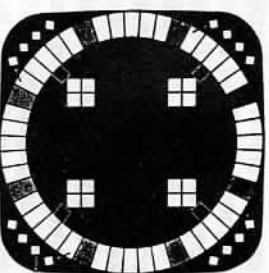
Doch auch der goldene Hut ist nicht unschlagbar: Er kann von jedem anderen Spieler wieder erobert werden und so seinen Besitzer wechseln.

Folgende Einzelausgaben „Fang den Hut“ sind erhältlich:
 Mittlere Ausgabe, Art.-Nr. 601 5 405 8 für 2-6 Spieler,
 24 Hütchen + 1 goldener Hut.
 Große Ausgabe, Art.-Nr. 601 5 406 6 für 2-6 Spieler,
 36 Hütchen + 1 goldener Hut.

Pachisi

Würfelspiel für 2-4 Personen
 ab 6 Jahren

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



Pachisi oder „Chauptur“ ist eines der ältesten Spiele überhaupt. Nach indischen Urkunden ist Pachisi wohl schon Tausende von Jahren alt und viele Spieleforscher meinen, daß Pachisi die Urform der meisten Brett- und Würfelspiele ist. Also der Spiele, bei denen Figuren von

einem Ausgangsfeld in ein Ziel zu bringen sind, wobei gegnerische Figuren blockiert oder geschlagen werden können. Zu den bekanntesten Nachtlogern gehört beispielsweise „Mensch ärgere Dich nicht“. Aber auch das Schach wird auf Pachisi zurückgeführt: Hier verzichtet man auf die Würfel und gibt vielmehr den einzelnen Figuren ganz charakteristische Bewegungsformen, die einzusetzen dem Spieler überlassen bleibt (und nicht vom Würfel bestimmt werden).

Man kennt noch sehr viele alte Spielpläne, die aus Indien oder aus anderen orientalischen Ländern stammen. In ganz grandioser Manier soll Pachisi von dem indischen Großmogul Akbar im 16. Jahrhundert gespielt worden sein. Der Kaiser saß mit seinen Spielern auf einer Erhöhung inmitten eines riesigen Plans aus Marmorfeldern. Als „Spielfiguren“ hatten 16 Sklavinnen – die in vier verschiedenen Farben gekleidet waren – sich über die Felder des Spielplanes zu bewegen, entsprechend den gewürfelten Zahlen.

Grundregel

Jeder Spieler erhält 4 Figuren einer Farbe. Davon setzt er 3 auf das Versteck, das der Farbe der Figuren entspricht und eine auf das davorliegende Startfeld. Aufgabe ist es, alle 4 Figuren durch Würfeln über die Felderreihen rings um den Spielplan als erster auf die Zielfelder der eigenen Farbe zu bekommen.

Die Regeln

Man würfelt mit einem Würfel reihum. Es beginnt der Spieler, der die höchste Augenzahl würfelt. Man rückt um so viele Felder vor, wie man Augen geworfen hat. Wer eine 6 wirft, darf in jedem Falle nochmals würfeln. Solange er noch Figuren in seinem Versteck stehen hat, darf er (er muß aber nicht) bei einer 6 immer wieder eine Figur auf das Startfeld stellen. Steht dort aber bereits eine seiner Figuren, muß er erst mit dieser weiterziehen. Trifft eine Figur auf ein bereits durch eine gegnerische Figur besetztes Feld, so schlägt diese den Gegner in dessen Ausgangsfeld (Versteck) zurück. Auf den besonders gekennzeichneten Feldern (Ruhebänken) aber ist man vor dem Heimstücken geschützt! Zwei Figuren auf einem Feld bilden eine Blockade, über die kein Spieler rücken darf (auch nicht der, der blockiert hat). Es steht dem Spieler frei, die Blockade so lange aufrechtzuerhalten, bis er mit seinen anderen Figuren nicht mehr weiterziehen kann. Die Blockade wird aufgegeben, sobald der Spieler mit einer der blockierenden Figuren weiterrückt. Auf Ruhebänken kann keine Blockade gebildet werden.

Spielende

In die 4 Zielfelder kann nur mit direktem Wurf eingerückt werden. Wer alle seine Zielfelder zuerst besetzt hat, ist Sieger.

Wenn nur 2 Personen spielen, kann jeder Spieler 2 Farben (also 8 Figuren) übernehmen. Dann wird das Spiel interessanter.

Spielregel für 2 gegen 2 Spieler

4 Spieler, jeder 4 Figuren. Die Spieler, die sich gegenüber sitzen, sind Partner. Jede Figur startet von dem Ausgangsfeld liegenden Startfeld, zieht um das Kreuzfeld des Planes, bis sie das Zielfeld ihrer Farbe erreicht. Wer eine 6 wirft, darf mit einer Figur ins Startfeld. Nach jeder 6 darf man nochmals würfeln usw. Alle weiteren Regeln gleich wie Normal-Pachisi.

Ausnahme

Ein Spieler kann, wenn er an der Reihe ist, auf seinen Wurf verzichten oder, wenn er schon geworfen hat, verzichten, zu ziehen. Er kann dadurch evtl. dem Risiko des Geschlagenwerdens entgehen oder seinem Partner helfen, z. B. dann, wenn er mit seiner letzten Figur auf einer sicheren Ruhebank steht.

Taktik beim Spiel mit Partner

Wenn der Partner eines Spielers noch weit zurückliegt, ist es gut, eigene Figuren zurückzuziehen, um evtl. gemeinsame Blockaden bilden oder gegnerische Figuren schlagen zu können. Beide Partner verlieren oder gewinnen zusammen, und wenn einer der beiden Partner alle Figuren im Zielfeld hat und damit ausscheidet, steht sein Partner allein gegen 2 Gegner. Deshalb ist es besser, wenn beide Partner von Anfang an sich ständig unterstützen. Es ist gestattet, daß zum Schluß, wenn einer der beiden Partner mit seiner letzten Figur vor dem Ziel steht, dieser mit seiner letzten Figur eine 2. Runde um das Spielfeld zieht, um nicht ausscheiden zu müssen.

Hütchen-Pachisi

Würfelspiel für 2-4 Personen ab 6 Jahren

Spielmaterial: Pachisi-Plan

je 4 Hütchen in 4 Farben

1 Würfel

Jeder Spieler erhält 4 Hütchen einer Farbe. Aufgabe ist es, alle 4 Hütchen durch Würfeln über die Felderreihen rings um den Spielplan als

erster auf die Zielfelder der eigenen Farbe zu bringen. Dabei gelten folgende Spielregeln:

Spielregel für 2-4 Personen

Der Spieler, der anfangs die höchste Zahl würfelt, beginnt. Man rückt jeweils um so viele Felder vor, wie man Augen gewürfelt hat. Wer eine 6 wirft, darf nochmals würfeln. Solange man noch keine Hütchen im Spiel hat, darf dreimal gewürfelt werden. Bei einer 6 kann – muß aber nicht – immer wieder ein Hütchen aus dem Versteck auf das Startfeld gebracht werden. Trifft man auf ein mit einem fremden Hütchen besetztes Feld, so stülpt man sein eigenes über das dort stehende und hat es damit gefangen. Gefangene Hütchen werden solange mitgeführt, bis man auf die letzte Ruhebank vor dem eigenen Ziel kommt. Dort werden sie freigegeben, d. h. wieder auf ihre Verstecke zurückgesetzt.

Wird man selbst gefangen, so eilt man dem Gegner mit einem anderen Hütchen der eigenen Farbe nach und versucht, das eigene Hütchen wiederum auf ihn und seine Gefangenen zu stülpen. Hierdurch befreit man aber nur seine eigenen Hütchen sofort, die wieder auf das Versteck zurückgesetzt werden dürfen, während man alle gegnerischen Hütchen als Gefangene weiter mitführt.

8 besonders gekennzeichnete Felder auf dem Spielplan stellen Ruhebanken dar, auf denen nicht gefangen werden darf. In die Zielfelder kann nur in direktem Wurf eingerückt werden. Wer alle Zielfelder zuerst besetzt hat, ist Sieger.

Spielregel für 2 gegen 2 Personen

4 Spieler, jeder hat 4 Hütchen einer Farbe. Die sich gegenüberstehenden Spieler (Blau und Gelb, Grün und Rot) bilden je eine Partei. Es gelten die Regeln wie oben, jedoch mit folgenden Ergänzungen:

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

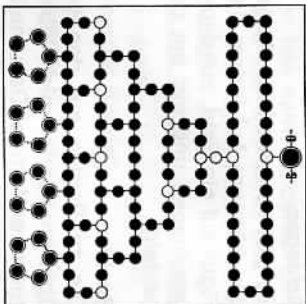
Sobald ein Partner seine Hütchen in den Zielfeldern untergebracht hat, darf er noch weiter würfeln und die Hütchen seines Partners dafür weiterführen bis auch diese ihr Zielfeld erreicht haben.

Es hat die Partei gewonnen, die zuerst alle ihre Hütchen in die entsprechenden Zielfelder gebracht hat.

Das Malefizspiel®

Würfelspiel für 2-4 Personen
ab 6 Jahren

Spielmaterial: Malefiz®-Plan
je 5 Halmakegel pro Spieler
11 Sperrfiguren
1 Würfel



Dies ist ein ganz junges Spiel, 1960 erstmals im Otto Maier Verlag als „Ravensburger Originalspiel“ erschienen. Inzwischen hat es seinen Siegeszug durch die ganze Welt angetreten (auch unter den Bezeichnungen „Barricade“, „Tjuv och Rackarspel“, „Hit the Beach“). Malefiz® ist eines der ganz wenigen Würfelspiele mit einer wirklich grundlegend neuen Idee. Es bietet bei eintracher Spielweise die interessantesten Möglichkeiten für einen abwechslungsreichen Wettkampf, bei dem es mehr auf die Phantasie und die Geschicklichkeit der Spieler ankommt als auf das Würfelglück. Es ist für Erwachsene wie für Kinder ein ungemein spannender Zeitvertreib.

Aufstellen der Figuren

An dem Spiel können 2, 3 oder 4 Personen teilnehmen. Jeder Spieler erhält 5 Figuren einer Farbe, die vor Spielbeginn auf die Ausgangsfelder gleicher Farbe gestellt werden. Die 11 Sperrfiguren werden gleichzeitig auf die 11 besonders hervorgehobenen Felder gestellt. Wer als erster mit einer seiner Figuren das den Ausgangsfeldern gegenüberliegende Ziel erreicht, gewinnt das Spiel.

Spielbeginn

Man würfelt mit einem Würfel reihum. Wer die höchste Augenzahl wirft, beginnt mit dieser Zahl zu ziehen. Die Punkte der Ausgangsfelder werden nicht mitgezählt, d. h. die Figuren starten jeweils vom ersten Punkt aus, der vor den Ausgangsfeldern liegt.

Ziehen

Man zieht so viele Felder, wie man Augen gewürfelt hat. Bei einer 6 darf nicht noch einmal gewürfelt werden. Alle Figuren können vorwärts, rückwärts und seitwärts ziehen, jedoch darf innerhalb eines Wurfes nur in einer Richtung (also nicht vor und zurück) gezogen werden. Man darf nach und nach alle Figuren ins Spiel bringen. Fremde und eigene Figuren (ausgenommen Sperrern) dürfen übersprungen werden.

Schlagen

Es gibt verschiedene Wege zum Ziel, die beliebig eingeschlagen werden können. Auf jedem Feld darf nur eine Figur stehen. Kommt eine Figur auf ein Feld, auf dem eine gegnerische Figur steht, so wird diese geschlagen und auf ein beliebiges Ausgangsfeld ihrer Farbe zurückgestellt.

Sperren

Die zu Beginn auf den besonders bezeichneten Feldern stehenden Sperren können nicht übersprungen werden, sondern man muß sie zuerst entfernen! Dazu muß man durch Würfeln mit einer Figur genau auf das von der Sperre besetzte Feld kommen. Dann kann der betreffende Spieler die Sperre aufheben, und nun muß er sie sofort wieder auf ein beliebiges Feld oberhalb der untersten Spieffelderreihe setzen. Dadurch kann er sowohl gegnerische Figuren aufhalten, als auch seine Figur nach hinten abschrmen.

Spielende

Das Spiel ist beendet, wenn eine Figur mit direktem Wurf das Ziel genau erreicht hat.

Taktik im Spiel

Es empfiehlt sich, mit mehreren Figuren gleichzeitig vorzugehen, weil so die Sperren schneller überwunden werden. Den Gegner hält man am nachhaltigsten auf, wenn es durch geschicktes Sperrenlegen gelingt, ihn so zu fesseln, daß er nur mit einer 1 vorwärtskommen kann. Beispiel: ○○○○○○○○→ Ziel. Im Gegensatz dazu zeigt das nachfolgende Beispiel, daß von einer zusammenhängenden Figurenreihe die Sperren wesentlich leichter überwunden werden: ○○○○○○○○→ Ziel. (In diesem Fall fällt mit jedem Wurf von 1 bis 4 eine Sperre).

Erreicht ein Spieler als erster das letzte Rechteck vor dem Ziel, dann empfiehlt es sich, diesem alle verfügbaren Sperren – also mehrere Sperren hintereinander – vor die „Füße“ zu legen. Dieser Spitzenkandidat ist dann naturgemäß der Feind aller. In diesen Lagen sind unverbindliche Absprachen der anderen Spieler untereinander erlaubt. Eine solche Absprache kann zum Inhalt haben, sich an bestimmten Stellen gegenseitig nicht hinauszurufen, sondern sich zunächst gemeinsam an den Spitzenkandidaten heranzuarbeiten. Dieser wird dann seine anderen Figuren als reine Kampffiguren einsetzen und die herankommenden Gegner durch Sperren aufzuhalten versuchen.

Man kann auch für die letzte Spielreihe vor dem Ziel absoluten Schlagzwang vereinbaren. Sollte es einmal gelingen, alle Figuren eines Spielers so zu fesseln, daß er überhaupt nicht ziehen kann, dann bleiben seine Figuren unverändert so lange stehen, bis er, wenn er wieder an der Reihe ist, sich durch einen neuen Wurf befreien kann.

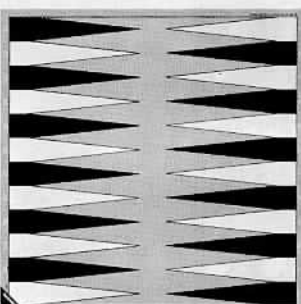
Steht ein Spieler direkt vor dem Ziel und er hat keine andere Figur, die er bewegen kann, so muß er, falls er mehr als eins wirft, sich um die geworfene Augenzahl wieder vom Ziel wegbewegen, falls er daran nicht durch irgendwelche Sperren gehindert wird.

Von diesem Spiel sind Einzelausgaben erhältlich. Verlangen Sie das Malefizspiel für 2-4 Spieler „Ravensburger Spiele“, Art.-Nr. 601 5 402 3
das Malefizspiel für 2-6 Spieler „Ravensburger Spiele“, Art.-Nr. 601 5 403 1

Backgammon

Würfelspiel für 2 Personen
ab 10 Jahren

Spielmaterial: Backgammon-Plan
Je 15 Steine in 2 Farben
2 Würfel



Dieses Spiel gehört zu den ältesten und meistgespielten zugleich. Die ältesten Teile eines Spiels stammen aus ägyptischen Gräbern, in denen Pharaonen bestattet worden sind. Bei den Römern war es als „12-Linien-Spiel“ oder „Tabula“ bekannt. Etwa um 300 n. Chr. tauchten dann im arabischen Raum die Namen „Nard“ und „Nardschir“ auf. Im Mittelalter eroberte sich das Spiel die feinste Gesellschaft in ganz Europa; so war es zum Beispiel ebenso das Lieblingsspiel Martin Luthers wie Ludwig XVI. Alte deutsche Bezeichnungen sind „Wurfzabel“, „Verkehren“ oder „Pasch“; später hat sich dann der Name Puff eingebürgert.

Die Engländer spielen es heute als „Backgammon“, Schotten als „Gammou“, Amerikaner als „Accey Deucey“, Schweden als „Brädspej“, Franzosen als „Tric-Trac“ oder „Jacquet“, Italiener als „Tocadille“, Spanier als „Tablas Reales“.

Das Spiel erntet sich in den letzten Jahren besonders in den englischsprachenden Ländern zunehmender Beliebtheit. Auch die Astronauten der 1. Raumstation SKYLAB hatten ein Backgammon an Bord. Zunächst die Spielregel für die heute am meisten gespielte Form; es folgen die ebenso reizvollen Varianten Tric-Trac und Puff.

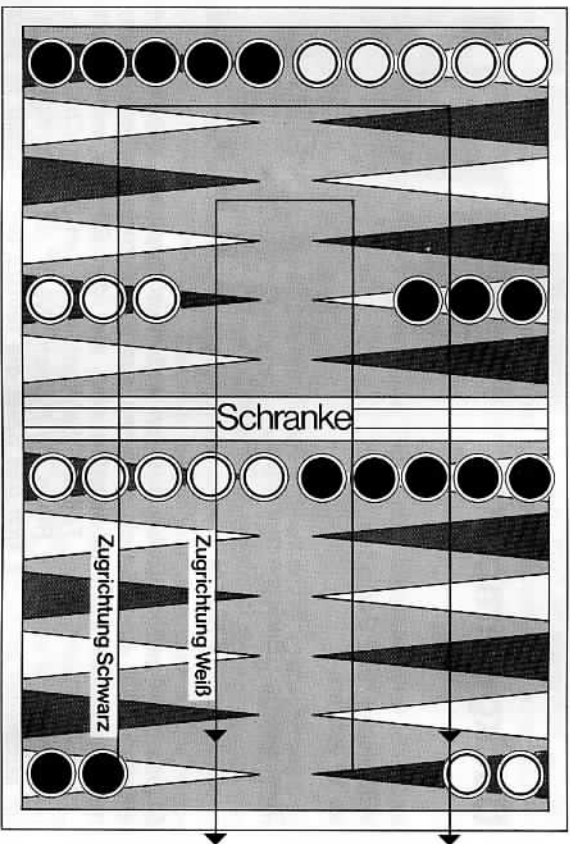
Das Spielbrett zeigt 24 Zacken, sogenannte Zungen, die abwechselnd verschieden gefärbt sind. Um einen besseren Überblick zu ermöglichen, sind sie von 1 - 12 und von 1 A - 12 A nummeriert. Die Färbung der Zungen hat mit dem Spielverlauf nichts zu tun; sie soll das Auszählen der Spielzüge erleichtern. Der Spielplan ist zur besseren Übersichtlichkeit in Abschnitte von je 6 Zungen aufgeteilt. Wir nennen diese Abschnitte in Zugrichtung des betreffenden Spielers „1. Viertel“, „2. Viertel“, „3. Viertel“ und „letztes Viertel“ (siehe Abb. 1).

2. Viertel Weiß

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

Spieler B

1. Viertel Weiß



3. Viertel Weiß

Spieler A

letztes Viertel Weiß

Abbildung 1

Ziel des Spieles: Ausgehend von der Grundaufstellung versucht jeder Spieler seine 15 Steine durch geschicktes Ausnutzen der Würfelzahlen so schnell wie möglich in sein letztes Viertel zu bringen und dann alle Steine aus dem Brett herauszuwürfeln. Gewinner ist, wenn dies als erstes gelingt.

Die Spieler ziehen ihre Steine gegenläufig und versuchen, sich gegenseitig durch Blockieren von Zungen und durch Schlagen zu behindern.

Aufstellung und Zugrichtung: Die Grundaufstellung ist in Abbildung 1 gezeigt.

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

Spieler B spielt Schwarz. Seine allgemeine Zugrichtung ist von 1 über 12, 12 A bis 1 A. Die Zungen 1 - 6 sind sein 1. Viertel und die Zungen 6 A - 1 A sein letztes Viertel.

Die Spieler ziehen also ihre Steine aus der jeweiligen Anfangsstellung in gegenläufiger Richtung: Weiß zieht im Gegenuhreigersinn und Schwarz im Uhrzeigersinn. Man sollte sich mit dieser Aufstellung auch bei vertauschten Sitzplätzen vertraut machen. Folgende Faustregel gilt immer: Die dem Spieler gegenüber liegenden zwei letzten Steine sind immer Steine seiner Farbe. Die Zugrichtung für den Spieler ergibt sich daraus, daß dies die zwei am weitesten von seinem letzten Viertel entfernten Steine sind.

Alle weiteren Beispiele dieser Spielregel beziehen sich auf Situationen, die von der Aufstellung nach Abbildung 1 ausgehen. Dem Anfänger empfehlen wir, die Beispiele auf dem Brett nachzusetzen und die Züge nachzuspielen.

Spielbeginn: Zunächst wird ausgewürfelt, wer das Spiel eröffnet. Dabei würfeln beide Spieler mit 1 Würfel. Wer die höhere Zahl wirft, beginnt. Werten beide Spieler dieselbe Augenzahl – man nennt dies einen Pasch – so müssen beide nochmals würfeln.

Ziehen: Grundsätzlich führen die Spieler abwechselnd jeweils zwei Züge aus, die sich nach den Würfelzahlen richten müssen. Für die zwei Züge des eröffnenden Spielers gelten die beiden einzeln erwürfelten Zahlen. Für alle weiteren Züge würfelt jeder Spieler mit zwei Würfeln zugleich. Bei allen Zügen werden die von gegnerischen oder eigenen Steinen besetzten Zungen mitgezählt. Spielfeld ist die ganze Zunge. Es ist jedoch üblich, die Steine an den Bretrand zu rücken.

Die beiden Züge können mit zwei verschiedenen Steinen durchgeführt werden oder als fortgesetzter Zug mit einem Stein. Auch bei einem fortgesetzten Zug werden die Würfelzahlen nie als Summe verwendet; vielmehr handelt es sich um zwei einzelne Züge. Ist der erste Zug nicht möglich, kann der gesamte fortgesetzte Zug nicht ausgeführt werden.

Der Spieler kann frei entscheiden, in welcher Reihenfolge er die Würfelzahlen verwendet. Kann er jeweils nur einen der beiden Würfe verwenden, so muß es der höhere Wurf sein. Ist dies nicht möglich, so darf kein Zug ausgeführt werden und der Gegenspieler kommt an die Reihe.

Jede Zunge darf nur von Steinen einer Farbe besetzt sein. Deshalb darf ein Stein nur dann gezogen werden, wenn die Zunge, auf der er ankommt, unbesetzt bzw. von Steinen der eigenen Farbe besetzt ist. Ein Zug ist außerdem möglich, wenn dadurch ein gegnerischer Stein geschlagen werden kann (siehe Schlagen).

Beispiele (siehe Abb. 1): Weiß eröffnet, und ihm steht dafür der Wurf 6/4 zur Verfügung. Neben vielen anderen sind dann beispielsweise folgende Züge möglich:

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

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

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

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

1. 1 Stein in viermal fortgesetztem Zug insgesamt 12 Zungen weiter.
2. 4 Steine je 3 Zungen weiter; kommen mehrere Steine vom selben Ausgangspunkt, so werden sie praktisch zusammen 3 Zungen weitergezogen.
3. 2 Steine jeweils in einem fortgesetzten Zug 6 Zungen weiter.
4. 1 Stein in einmal fortgesetztem Zug 6 Zungen weiter und 2 weitere Steine je 3 Zungen weiter.
5. 1 Stein in zweimal fortgesetztem Zug 9 Zungen weiter und ein Stein 3 Zungen weiter.

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

Bänder: Ist eine Zunge mit zwei oder mehr Steinen besetzt, so bilden diese Steine ein sogenanntes Band. Als Band sind die Steine vor dem Geschlagenwerden sicher; die Zunge ist für den Gegenspieler blockiert. Hierzu folgendes Beispiel:

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

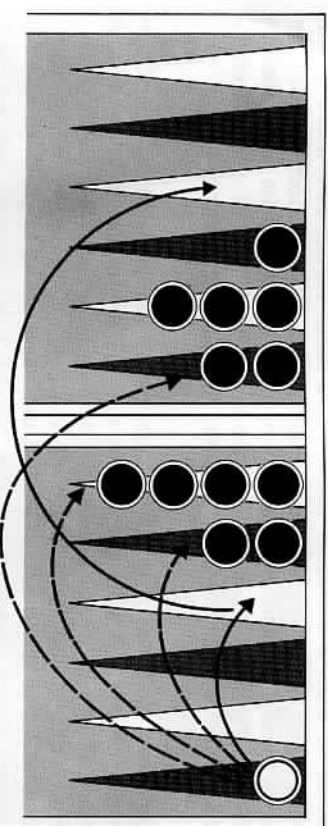


Abbildung 2

Weiß will seinen Stein von 1 A ziehen; er wirft 5/4. Weiß dürfte zwar 5 + 4 = 9 Zungen weiter auf 10 A ankommen, darf aber weder auf 5 A noch auf 6 A ziehen. Könnte er mit anderen Steinen ebenfalls keinen Zug ausführen, so müßte er aussetzen und Schwarz käme an die Reihe.

Wenn Weiß in der gleichen Situation 6/3 wirft (ebentfalls = 9), so darf er zunächst auf 4 A und dann auf 10 A ziehen. In umgekehrter Reihenfolge ist der Zug nicht möglich, da 7 A blockiert ist.

Gelingt es einem Spieler mehrere Bänder auf nebeneinander liegenden Zungen zu errichten, so nennt man dies eine Brücke. Im Gegensatz zum üblichen Zweck einer Brücke ist eine solche Stellung ein großes Hindernis für das Fortkommen des Gegenspielers. Eine Brücke über 6 Zungen kann vom Gegenspieler überhaupt nicht überwunden werden. Er kann die Steine, die so festgehalten werden, erst weiterziehen, wenn die Brücke im Verlauf des Spiels wieder aufgelöst wird.

Schlagen: Endet ein Zug auf einer Zunge, die von einem einzelnen gegnerischen Stein besetzt ist, so wird dieser Stein geschlagen. In einem fortgesetzten Zug können mehrere Steine geschlagen werden (bis zu 4 Steine bei Pasch).

Beispiel: In der Situation von Abbildung 2 kann Weiß mit dem Wurf 5/3 den einzelnen schwarzen Stein auf 9 A schlagen; er zieht von 1 A auf 4 A und von dort auf 9 A. Geschlagene Steine werden vom Brett genommen. Diese Steine müssen anschließend den gesamten Durchlauf neu beginnen.

Einsetzen: Befinden sich geschlagene Steine eines Spielers aus dem Spiel, so muß er zunächst seine Würfe dafür verwenden, diese Steine wieder ins Brett einzusetzen. Solange ein Spieler noch Steine aus dem Spiel hat, darf er mit seinen übrigen Steinen im Brett keinen Zug ausführen. Das Einsetzen geschieht im 1. Viertel des betreffenden Spielers und muß sich nach den Würfelzahlen richten.

Beispiel: Weiß hat zwei Steine aus dem Spiel: er wirft 6/3. Ein Stein muß nun auf 6 A und der zweite auf 3 A eingesetzt werden. Ist 3 A blockiert, so kann nur ein Stein (auf 6 A) eingesetzt werden; der 3er-Wurf verfällt und kann nicht für Züge im Brett verwendet werden. Ist die Zunge 6 A durch ein Band blockiert, so kann Weiß keinen der beiden Steine einsetzen, da der höhere Wurf gezogen werden muß, wenn nicht beide Würfe gezogen werden können.

Gelingt es Schwarz, alle Zungen seines letzten Viertels durch eine Brücke zu blockieren, während Weiß einen Stein aus dem Spiel hat, so gibt es keinen Wurf, mit dem Weiß seinen Stein wieder ins Brett bringen könnte. Man nennt dies ein „Geschlossenes Brett“. Weiß braucht überhaupt nicht zu würfeln und setzt so lange aus, bis die Brücke von Schwarz wieder aufgelöst wird.

Selbstverständlich kann beim Einsetzen auch geschlagen werden, wenn man mit dem eingesetzten Stein auf einen einzelnen gegnerischen Stein trifft.

Ausspielen: Erst wenn ein Spieler alle 15 Steine in sein letztes Viertel gebracht hat, darf er mit dem Ausspielen der Steine beginnen. Hat er mit dem ersten seiner zwei Züge alle Steine ins letzte Viertel gebracht, so darf er mit dem zweiten Zug bereits mit dem Ausspielen beginnen.

Das Ausspielen muß sich ebenfalls nach den Würfelzahlen richten. Die Steine werden von den Zungen aus dem Brett genommen, die dem Wurf entsprechen — bei einem Wurf 6/5 also ein Stein von Zunge 6 (Weiß) bzw. 6 A (Schwarz) und ein Stein von 5 bzw. 5 A. Auch beim Ausspielen zählt der Pasch doppelt. Zur Unterscheidung von den geschlagenen Steinen werden ausgespielte Steine neben dem Brett abgelegt.

Es wird sich häufig ergeben, daß auf den Zungen, die dem Wurf entsprechen, kein Stein steht. Stehen auch auf den höheren Zungen keine Steine mehr, so werden Steine von der nächsttieferen Zunge ausgespielt. Stehen aber auf einer noch höheren Zunge Steine, so muß der Wurf dafür benutzt werden, diese Steine „nachzurücken“.

Hierzu folgendes Beispiel:

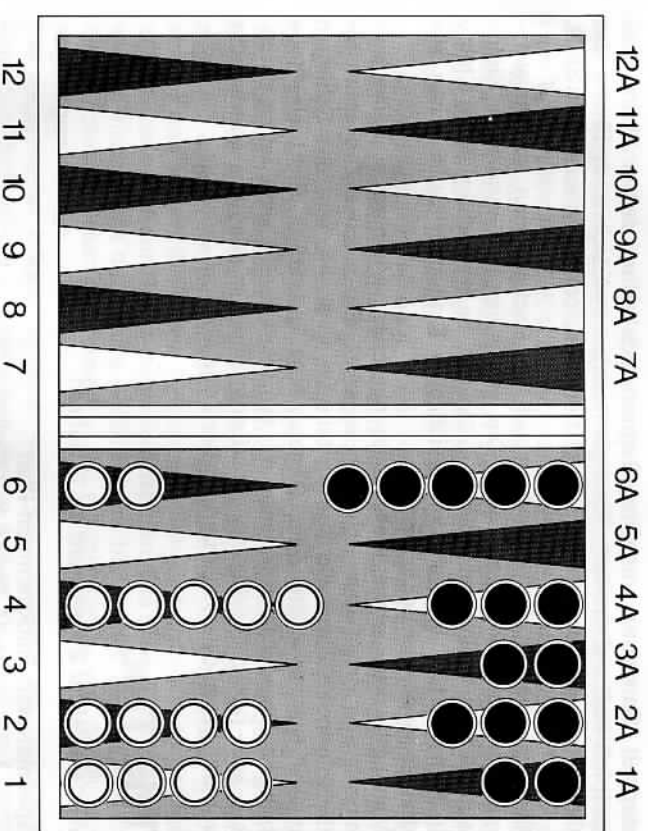


Abbildung 3

Weiß beginnt mit dem Ausspielen. Würfelt Weiß 6/4, so spielt er einen Stein von Zunge 6 und einen von Zunge 4 aus. Würfelt er 6/5, so spielt er einen Stein von Zunge 6 aus, kann aber von Zunge 5 keinen Stein ausspielen, da diese nicht besetzt ist. Stattdessen muß er den auf 6 verbleibenden Stein um 5 Zungen auf 1 nachrücken. Würfelt Weiß 5/3, so muß er 2 Steine nachrücken, da diese beiden Zungen unbesetzt sind.

Wir nehmen nun an, daß in der hier gezeigten Situation die Steine auf Zunge 6 bereits ausgespielt wurden. Würfelt Weiß nun 5/4, so spielt er einen Stein von Zunge 4 aus, da auf seinen höheren Zungen keine Steine mehr stehen. Außerdem spielt Weiß entsprechend dem 2. Wurf einen weiteren Stein von 4 aus. Bei einem 6er-Pasch oder 5er-Pasch würde Weiß in diesem Fall 4 Steine von Zunge 4 ausspielen.

Wenn ein weißer Stein geschlagen wird, während Weiß bereits am Ausspielen ist, so muß Weiß diesen Stein erst wieder einsetzen und bis zum letzten Viertel vorrücken, bevor er das Ausspielen fortsetzen kann.

Ende des Spiels: Hat Weiß alle Steine ausgespielt, Schwarz aber nur einige, so erringt Weiß einen einfachen Sieg. Beim Spielen um Einsätze wird damit der einfache Einsatz gewonnen. Der Gewinn zählt

doppelt (Gammron), wenn der Gegner noch keinen seiner Steine ausgespielt hat und dreifach (Backgammon), wenn sich noch Steine des Gegners in seinem ersten Viertel befinden, oder gar aus dem Spiel.

Strategie: Im Prinzip handelt es sich bei Backgammon um ein wohlorganisiertes Rückzugsgefecht. Die am weitesten entfernten Steine auf 1 A bzw. 1 sind am meisten gefährdet. Es ist wichtig, diese Steine in Sicherheit zu bringen und gleichzeitig Stellungen aufzubauen, die den Gegenspieler behindern.

Man sollte kein einseitiges Risiko eingehen, wenn man Steine vereinzelt und damit dem Schlagen aussetzt. Ein solcher Zug sollte für die folgenden Züge wichtige Vorteile versprechen, und das Schlagen dieses Steines sollte dem Gegenspieler auf lange Sicht Nachteile bringen. Obwohl Backgammon mit Würfeln gespielt wird, ist es durchaus kein reines Glücksspiel. Der Erfolg hängt mindestens ebenso sehr von der geschickten Ausführung der Züge ab.

Tric-Trac

Würfelspiel für 2 Personen ab 10 Jahren

Spielmaterial: Backgammon-Plan

Je 15 Steine in 2 Farben

2 Würfel

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

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

Spielbeginn und Ziehen: Mit 2 Würfeln wird ausgewürfelt, wer das Spiel eröffnet. Wer den höheren Wurf erzielt, beginnt und führt seine ersten Züge nach diesem Wurf aus. Zunächst müssen alle 15 Steine von der

Zunge 1 bzw. 1 A ins Spiel gebracht werden, bevor mit den Steinen weitere Züge ausgeführt werden dürfen. Es steht den Spielern frei, zwei Steine oder einen Stein in fortgesetztem Zug ins Spiel zu bringen. Würfelt Weiß z. B. 5/4, so setzt er entweder einen Stein auf Zunge 5 und einen auf Zunge 6, oder einen Stein auf Zunge 10. Die Steine müssen auf den erreichten Zungen stehen bleiben, bis die Startzunge geräumt ist. Grundsätzlich muß, wenn möglich, für beide Würfelzahlen ein Zug ausgeführt werden. Die Reihenfolge, in der die Zahlen verwendet werden, ist beliebig. Kann nur ein Zug ausgeführt werden, so verfällt der zweite Wurf. Bei Pasch werden die Würfelzahlen nur einfach gesetzt; nach einem Pasch darf der Spieler nochmals würfeln.

Die „Hucke“: Zunge 12 für Weiß und Zunge 12 A für Schwarz sind die sogenannten „Hucken“, die besonderen Zugbeschränkungen unterliegen. Die eigene Hucke darf zuerst nur mit einem Band (2 Steinen zugleich) besetzt werden, also z. B. bei einem Wurf 4/2 mit einem Stein von 10 und einem Stein von 8. Danach können beliebig viele Steine, auch einzeln, auf der Hucke angehäuft werden. Die Steine können auch wieder einzeln von der Hucke weiterziehen, bis auf die beiden letzten Steine; diese müssen zusammen – mit einem Wurf – von der Hucke abgezogen werden.

Die gegnerische Hucke ist, auch wenn sie unbesetzt ist, blockiert; kein Zug darf auf der gegnerischen Hucke enden. Hat man die eigene Hucke noch nicht besetzt und macht einen Wurf, mit dem man die Hucke des Gegenspielers besetzen könnte, so darf man in die eigene Hucke gehen. Man darf also mit den betreffenden Steinen einen Schritt weniger machen, als der Wurf erlaubt hätte. Dies ist jedoch nur dann gestattet, wenn es nicht möglich ist, durch diesen Wurf auch mit anderen Steinen in die eigene Hucke zu gelangen.

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

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

Punktwertung und Gewinner: Jeder geschlagene gegnerische Stein und jeder ausgespielte eigene Stein erbringen jeweils 1 Punkt. Geht es, die Hucke zu besetzen und außerdem die fünf davorliegenden Zungen auf der eigenen Seite mit Bändern zu blockieren, so hat

man die sogenannte „große Brücke“ errichtet, die für den Gegenspieler ein unüberwindliches Hindernis ist. Die große Brücke erbringt 2 Punkte. Solange die große Brücke bei den folgenden Würfen des Spielers noch gehalten werden kann, erzielt er damit jeweils nochmals 2 Punkte.

Sobald ein Spieler – auch mit dem ersten seiner beiden Züge – 12 Punkte erreicht oder überschritten hat, hat er die Partie gewonnen. Ist der Gegenspieler mit seiner Markierungsfigur noch nicht über 6 gekommen, so zählt der Sieg doppelt, ist er nicht über 2, dreifach, und hat er noch gar keinen Punkt, vierfach.

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

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

Puff

Würfelspiel für 2 Personen ab 10 Jahren

Spielmaterial: Backgammon-Plan

Je 15 Steine in 2 Farben

2 Würfel

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

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

Zugrichtung und Setzen: Bei Beginn sind alle Steine außerhalb des Brettes und müssen erst ins 1. Viertel des betreffenden Spielers eingesetzt werden. Die Zungen 1 - 6 sind das 1. Viertel für Weiß; er zieht von dort über 12, 12 A bis 1 A. Die Zungen 1 A bis 6 A sind das 1.

Viertel für Schwarz; er zieht in entgegengesetzter Richtung. Jeder Spieler würfelt mit 2 Würfeln. Wer die höchste Augenzahl wirft, beginnt. Beim Einsetzen werden keine fortgesetzten Züge ausgeführt. Wirft Weiß z. B. 4/2, so setzt er einen Stein auf Zunge 4 und einen auf Zunge 2. Erst wenn alle Steine ins 1. Viertel gebracht worden sind, dürfen sie von dort aus weitergezogen werden.

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

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

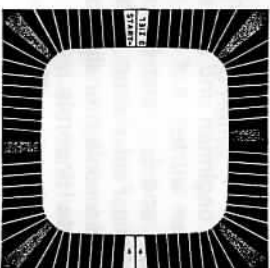
Ausspielen: Mit dem Ausspielen darf erst begonnen werden, wenn alle Steine im letzten Viertel des betreffenden Spielers stehen. Wie bei Backgammon müssen die Steine von höheren Zungen gegebenenfalls nachgerückt werden.

Folgende Einzelausgaben sind erhältlich:
 Backgammon / Tric-Trac / Puff „Ravensburger Spiele“
 Art.-Nr. 601 5 413 3
 In besonders schöner Ausstattung aus der Casino-Serie:
 Tric-Trac / Backgammon + Surakarta „Ravensburger Spiele“
 Art.-Nr. 602 5 201 7

Wettrennen

Würfelspiel für 2-4 Personen
 ab 6 Jahren

Spielmaterial: Sammel-Plan (Rennbahn)
 Je 1 Halmakegel in 4 Farben
 1 Würfel



Spielregel

Jeder Spieler stellt seine Figur auf das Startfeld. Dann wird reihum gewürfelt und jeder Spieler rückt mit seiner Figur so viele Felder vor, als er Augen würfelt. Auf jedem Feld können mehrere Figuren stehen. Folgende Hindernisse sind zu beachten:

- 2 Wird einmal beim Würfeln ausgelassen.
 - 3 Unfall. Scheidet aus.
 - 4 Kann erst weiterziehen, wenn der Spieler eine 1, 2 oder 3 würfelt.
 - 5/6 Sturz. Beginnt neu bei Start.
 - 7 Kann erst weiterziehen, wenn der Spieler eine 4, 5 oder 6 würfelt.
 - 8 Kann erst weiterziehen, wenn alle Spieler an ihm vorbeigezogen sind.
 - 9 Wird einmal beim Würfeln ausgelassen.
- Wer zuerst das Zielfeld erreicht, ist Sieger. Man kann dabei beim letzten Wurf auch mehr Augen würfeln, als notwendig sind, das Zielfeld zu erreichen.

Zusatzregeln:

Zu Beginn des Spieles kann ein Einsatz verlangt werden. Dieser fällt dann zum Schluß in voller Höhe an den Sieger. Man kann den Einsatz auch unter die ersten Spieler aufteilen; doch muß dieses und die Höhe der Anteile vor Beginn des Spieles bestimmt werden.

Für das Wettrennen gibt es viele weitere Varianten. Davon seien noch erwähnt: Rennen ohne Hindernisse; Ausscheidungsrennen (die Spieler scheiden auf jedem Hindernis aus); Rennen mit Totalisator (mit Sieg- und Platzwetten). Gerade dieses Spiel bietet phantasievollen Leuten immer wieder Gelegenheit, neue, eigene Spielregeln zu erfinden.

Wilde Jagd

Würfelspiel für 2-4 Personen ab 6 Jahren

Spielmaterial: Sammel-Plan (Rennbahn)

Je 1 Halmakegel in 4 Farben
1 Würfel

Spielregel

Jeder Spieler stellt seine Figur auf das Startfeld. Wer eine 6 würfelt, darf beginnen und seine Figur immer so viele Felder vorrücken, als er Augen würfelt. Auf den Feldern, die zwischen den Hindernissen 2 und 3, 4 und 5, 7 und 8, 9 und 10 liegen, darf immer nur eine Figur auf einem Feld stehen. Trifft ein Spieler auf ein Feld, das bereits besetzt ist, so schlägt er die dort stehende Figur zurück auf das dahinter liegende Hindernis.

Wer mit seiner Figur das Zielfeld zuerst mit direktem Wurf erreicht, ist Sieger.

Memory®

Bilder-Legespiel für beliebig viele Spieler
ab 3 Jahren

Spielmaterial: 72 Legekärtchen

Memory® ist ebenfalls ein Ravensburger Originalspiel, das erstmals im Jahre 1959 erschien. Inzwischen gehört es zu den beliebtesten Spielen der Welt, das in zahlreichen Versionen und Sprachen erscheint.

Spielgedanke

Aus den verdeckt auf dem Tisch liegenden Kärtchen müssen die Spieler versuchen, möglichst viele Bildpaare, d. h. 2 Kärtchen mit gleichen Bildern, aufzuspüren. Dazu ist Konzentration und Geschicklichkeit erforderlich. Gewinner ist, wer die meisten Kartenpaare gesammelt hat.

Vorbereitung

Die Legekärtchen werden gut gemischt und verdeckt (Bildseite nach unten) auf dem Tisch ausgebreitet. Die Rückseite jedes Kärtchens muß voll sichtbar sein.

Spielverlauf

Der erste Spieler deckt nacheinander 2 Kärtchen auf, und zwar so, daß alle Mitspieler diese Bilder genau sehen können. Zu Beginn zeigen diese Kärtchen in der Regel verschiedene Bilder. Der Spieler muß deshalb die Kärtchen wieder umdrehen und an ihren Platz zurücklegen. Alle Mitspieler aber merken sich die Lage dieser Bilder.

In derselben Weise decken nacheinander alle Spieler reihum, je 2 Kärtchen auf. Nun wird bald der Augenblick kommen, in dem ein Spieler als erstes Kärtchen ein Bild aufdeckt, das er schon an anderer Stelle gesehen hat. Er wird versuchen, sich daran zu erinnern, wo das dazugehörige Kärtchen liegt und dieses dann aufdecken. Wenn ihm dies gelungen ist, darf er das Kartenpaar behalten und nochmals 2 Kärtchen aufdecken. Solange ein Spieler immer wieder 2 zusammengehörende Kärtchen aufdecken kann, darf er weiterspielen. Gelingt ihm das nicht mehr, kommt der nächste Spieler an die Reihe.

Wichtig

Wenn ein Spieler beim Aufdecken des zweiten Kärtchens sich an das dazugehörige Bild erinnert, darf er dieses nicht auch noch aufdecken. Er würde ja dazu das „dritte“ Kärtchen benötigen. In diesem Falle merkt er sich die Lage der beiden Kärtchen gut, um sie dann wegzunehmen, wenn er wieder an der Reihe ist. Oft aber kommen ihm die Mitspieler, die gut aufgepaßt haben, zuvor.

Die Kärtchen müssen, solange sie auf dem Tisch liegen, immer an den gleichen Platz zurückgelegt werden.

Spielende

Das Spiel ist beendet, wenn alle Kartenpaare aufgedeckt wurden. Gewonnen hat der Spieler, der die meisten Kartenpaare gesammelt hat.

Als „Ravensburger Spiele“ sind noch folgende Memory®-Spiele erschienen:

Original-Memory® mit 126 Kärtchen, ab 4 Jahren, Art.-Nr. 605 5 750 0

Natur-Memory® mit 126 Kärtchen, ab 6 Jahren, Art.-Nr. 605 5 752 7

Junior-Memory® mit 72 Kärtchen, ab 3 Jahren, Art.-Nr. 605 5 751 9

1x1 Memory® mit 120 Frage- und Antwortkärtchen, ab 8 Jahren, Art.-Nr. 605 5 753 5

Lesen-Memory® mit 144 Kärtchen, ab 6 Jahren, Art.-Nr. 605 5 755 1

Verkehrsschilder-Memory® mit 120 Kärtchen, ab 5 Jahren, Art.-Nr. 605 5 756 X

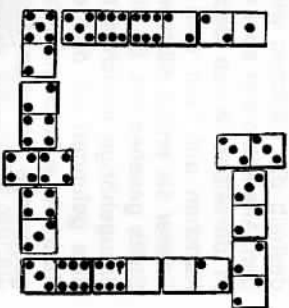
In der Reihe der Traveller-Serie mit besonderem Schwierigkeitsgrad für Erwachsene:

Traveller-Memory® mit 120 Kärtchen, Art.-Nr. 602 5 310 2

Domino

Legespiel für 2-6 Personen
ab 6 Jahren

Spielmaterial: 28 Dominosteine



Die Herkunft des Dominospiels kennt man nicht genau. Manche sind der Auffassung, es sei im Jahre 1120 n. Chr. von einem chinesischen Staatsmann erlunden worden. Der damalige Kaiser Wei-Sung aber habe es mit der Spielregel in seiner Schatzkammer verschlossen und erst sein Sohn Kao-tung habe es 1127 freigegeben. Andere meinen, ein Abbé namens Domino sei der Erfinder oder der Name stamme von dem gemusterten Gewand der Domherren, das sie während der Abendandacht und dem Gesang „Dixit Dominus Domini“ trugen.

Heute ist das Dominospiel auf der ganzen Welt bekannt und beliebt. Man spielt es auf die verschiedenartigste Weise: Als ganz einfaches Kinderspiel, als spannungsgeladenes Gruppenspiel oder als hochinteressantes Einsiedlerspiel. Im Laufe der Zeit wurden immer neue Spielarten entdeckt und viele große Geister zerbrachen sich bei deren Entwicklung und Lösung die Köpfe. Besonders beliebt ist das Spiel in Spanien und Frankreich. Dort spielt man es in den Cafés, wo sich die Männer oft stundenlang mit den Domino-Steinen beschäftigen.

Grundregel

Die 28 Steine werden verdeckt auf den Tisch gelegt und gemischt. Bei zwei Spielern erhält jeder 8 Steine, bei drei oder vier Spielern jeder 5, bei fünf oder sechs jeder 4 Steine.

Jeder Spieler nimmt die betreffende Anzahl von Steinen, die er vor sich aufstellt – ohne dem Gegner Einblick zu gewähren. Die übrigen Steine bleiben verdeckt als „Talon“ in der Mitte liegen.

Wer den höchsten Pasch hat – einen Stein mit zwei gleichen Punktzahlen auf beiden Steinhälften – beginnt: Er legt diesen Stein offen aus und darf, wenn er einen passenden hat, gleich den zweiten Stein anlegen. Unter passend versteht man, daß der nächste Stein immer die gleiche Augenzahl hat wie eine der beiden Seiten des ausgelegten Steins. Liegt z. B. der Stein 6 - 5 auf dem Tisch, so muß der Spieler entweder nach links einen Stein mit 6 oder nach rechts einen Stein mit 5 Augen quer und darf gleich einen zweiten Stein ablegen, der auf einer Hälfte die Paschzahl aufweist. So wird reihum angelegt.

Wenn ein Spieler keinen passenden Stein hat, muß er aus dem Talon einen Stein aufnehmen. Wenn auch dieser Stein nicht paßt, muß weiter „gekauft“ werden bis ein Stein verwendet werden kann. Man darf weder einen Stein in den Talon zurückgeben, noch darf man mehr als einen Stein an die Domino-Schlange anlegen.

Gewonnen hat, wer zuerst sämtliche Steine angelegt hat. Kann kein Spieler mehr anlegen und sind alle Steine bis auf 2, die stets im Talon bleiben, gekauft, so gewinnt der Spieler, der in seinen restlichen Steinen die geringste Punktzahl aufweist, wobei Pasche nur einfach gezählt werden.

Im folgenden sollen noch einige Varianten aufgeführt werden, die sehr spannende Domino-Partien erlauben.

Matadorpartie

Hier wird ebenfalls mit allen 28 Domino-Steinen gespielt. Allerdings werden nicht die Flächen mit gleicher Augenzahl aneinandergelagt, sondern die Augenzahl der beiden Steinhälften, die beim Anlegen zusammenkommen, muß 7 ergeben. Zu 4 müßte demnach 3, zu 5 müßte 2 angesetzt werden usw.

Ausnahmen bilden die 4 „Matadore“: Es sind die Steine, deren Augenzahl die Summe 7 ergibt: 1 - 6, 2 - 5 und 3 - 4; dazu kommt der Stein 0 - 0. Diese Matadore können an jeder beliebigen Stelle angelegt werden. An eine Steinhälfte ohne Augen kann nur ein Matador angesetzt werden. Dabei steht es dem Spieler frei, welche Seite er zum Anlegen freilassen will.
Im übrigen wird diese Partie nach der Grundregel gespielt.

Ungarisches Domino

Für 2-4 Spieler

Bei zwei Mitspielern erhält jeder 12 Steine, bei drei Personen jeder 8 und bei 4 jeder 6 Steine. Der Rest der Steine scheidet jeweils aus. Die Steine werden wie üblich gemischt und verdeckt. Der Spieler mit der höchsten Augenzahl beginnt mit dem Auslegen, und zwar wieder gleiche Augenzahl zu gleicher Augenzahl. Je mehr Steine er unterbringen kann, um so besser ist es für ihn. Ist er am Ende, versucht der nächste Spieler möglichst viele seiner Steine an der Kette anzusetzen und so fort.

Kann keiner der Spieler mehr auslegen, notiert ein Buchführer die jedem Spieler verbleibenden Punkte, d. h. die Augenzahlen auf den übriggebliebenen Steinen. Wer zuerst die Hundert überschreitet, hat verloren. Die Partie muß also so lange wiederholt werden.

Italienisches Domino

Für 3-5 Spieler

5 Mitspieler erhalten je 5 Steine, vier bekommen 6 Steine, spielen 3 Personen, bekommt jede 8 Steine. Der Rest kommt immer in den „Talon“. Wieder fängt der Spieler an, der die höchste Augenzahl in Händen hält und legt seinen Stein aus. Er muß dabei mit lauter Stimme die Summe aller sichtbaren Punkte, z. B. 12 bei 6/6, 10 bei 5/5 usw. ausrufen.

Der nächste Spieler muß nun nicht, wie beim üblichen Domino, den passenden Stein zum Anlegen haben, sondern kann einen beliebigen Stein verwenden. Er muß aber die beiden Zahlen addieren und das Ergebnis laut verkünden. Lag 6/6 auf dem Tisch und er legt 3/5 dazu, so ruft er laut 20, weil er 12 + 8 addiert hat. Man muß also nur richtig addieren.

Jeder Spieler hat zu Beginn des Spieles einen Einsatz in die „Kasse“ gemacht. Aus dieser Kasse wird nach Vereinbarung ausbezahlt, wenn man durch geschicktes Spielen auf die Summen 30, 50, 70 oder 100 kommt. Die höchste Zahl bekommt den größten Teil ausbezahlt. Erreicht keiner der Spieler diese runden Summen, läßt man den Einsatz für die nächste Partie liegen.

Französisches Domino

Für 2 Spieler

Die Steine werden verdeckt auf den Tisch gelegt und gemischt. Jeder der beiden Spieler entnimmt 6 - 8 Steine. Der Rest kommt in den „Talon“. Der Spielanfänger wird ausgelost. Er legt einen Stein nach seiner Wahl aus. Im Gegensatz zu den anderen Domino-Spielen aber legt der andere Spieler seinen Stein nun nicht daneben, sondern darüber oder darunter, wobei eine Hälfte seines Steines mit einer Hälfte des bereits liegenden Steines übereinstimmen muß. Die nicht passende Hälfte seines Steines läßt er „ins freie Feld ragen“. Der andere Spieler legt in gleicher Weise an, so daß zwei übereinanderliegende Reihen entstehen, bei denen immer dieselben Zahlen übereinanderstehen.

Wer nicht anlegen kann, darf passen oder kaufen, je nach Wahl. Zwei Steine müssen bis zum Ende des Spieles verdeckt im „Talon“ liegenbleiben, um die Ungewißheit zu steigern. Wer zuerst alle Steine angelegt hat, ist Sieger. Haben beide Spieler noch Steine übrig, gewinnt der Spieler, der in seinen restlichen Steinen die geringste Punktzahl aufweist.

Kreuz-Domino

Für 3-5 Spieler

Die Steine werden verteilt wie beim „italienischen Domino“. Es beginnt der Spieler, der die höchste Doppelnummer besitzt, indem er diese auslegt. Daran müssen nun an allen vier Seiten Steine mit der gleichen Augenzahl angesetzt werden. Dadurch entsteht ein Kreuz. Erst wenn dieses Kreuz liegt, darf an allen vier Anschlußstellen weitergelegt werden. Wer keinen passenden Stein hat, muß kaufen und, wenn der „Stock“ ausverkauft ist, passen. Auch hier gewinnt der Spieler, der zuerst keinen Stein mehr oder zum Schluß die niedrigste Augenzahl hat.

Diebspartie

Für 4 Spieler

Dieses Domino wird zu viert, d. h. mit zwei Parteien zu je 2 Spielern, gespielt. Die Partnerschaften wechseln aber nach jeder Tour zu je 3 Spielern.

Jeder Spieler bekommt 6 Steine, die restlichen Steine werden nicht verwendet. Es wird ausgelost, wer beginnt, dann läuft das Spiel im Uhrzeigersinn weiter.

Vor Spielbeginn aber zahlt jeder Spieler den gleichen Betrag in die Kasse. Und diesen Kasseninhalt kann die Partei nehmen, die zuerst 100 Pluspunkte erreicht hat (Pluspunkte = Minuspunkte der Gegenpartei).

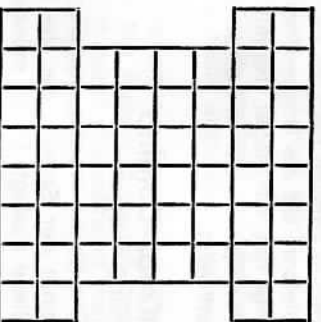
Wenn die Siegerpartei 100 Punkte in einem einzigen Spiel erreicht hat, müssen die Verlierer den Kasseneinhalt verdoppeln. Das ist die „kleine Bredouille“. Eine „große Bredouille“ ist der Fall, daß von einer Partei 100 Punkte und von der Gegenpartei nicht ein einziger erzielt worden ist. Dann muß von der Verliererpartei der dreifache Kasseneinhalt ausgezahlt werden.

Domino-Quadrat

Für 1 Spieler

Es gilt, aus den 28 Steinen jedesmal eine Figur in der untenstehenden Form zusammenzusetzen. Dabei müssen vierzehn Quadrate mit je vier gleichen Zahlen entstehen. Hier ein Beispiel:

0	0	2	2	3	3	1	1
0	0	2	2	3	3	1	1
	1	1	4	4	5	5	
	1	1	4	4	5	5	
	6	6	4	4	0	0	
	6	6	4	4	0	0	
	6	6	4	4	0	0	
2	2	5	5	6	6	3	3
2	2	5	5	6	6	3	3



Unsere Aufgabe läßt nicht weniger als 342 720 verschiedene Lösungen zu! Dabei kann der Spieler sich selbst verschiedene beschränkende Forderungen stellen: so z. B., daß oben links eine 6 und unten rechts eine 0 zu stehen kommt, oder daß sich in der oberen Reihe eine 1, eine 2 und 3 folgen usw. Die einzelnen Lösungen fordern ebensoviel Kopferbrechen.

Domino

Für 1 Spieler

Diese geistvolle Spielweise stammt von O. S. Adler, der einfach seine Anfangsbuchstaben dem Titel anhängte. Der Spieler fertigt sich hier seine Aufgaben selbst an:

Auf ein Blatt Papier wird ein Rechteck gezeichnet, das sich aus 7 x 8, also insgesamt 56 Quadraten zusammensetzt. Nun werden die gründlich gemischten Dominosteine in buntem Durcheinander mit den Punkten nach oben zu einem Rechteck zusammengesetzt, das ebenfalls aus 7 x 8 Quadraten besteht. Jetzt nimmt man das Blatt und schreibt

in die darauf vorgezeichneten Quadrate genau die Zahlen der zusammengesetzten Steine ein. Anschließend werden die Steine sofort wieder gut gemischt. — In ähnlicher Weise kann man sich mehrere solcher Aufgaben zusammenstellen.

Wenn man nun anschließend oder auch später versucht, aus den Dominosteinen ein Rechteck zusammenzusetzen, das sich genau mit den aufgeschriebenen Zahlen deckt, so wird man sehr rasch merken, wie schwer dies ist. Es ist im übrigen nicht notwendig, daß man beim Domino stets ein Rechteck von 7 x 8 Quadraten bildet. Es können mit den 28 Dominosteinen auch beliebige andere Figuren gebildet werden, deren Rekonstruktion evtl. leichter sein kann.

Mikado

Geschicklichkeitsspiel für beliebig viele Teilnehmer ab 6 Jahren

Spielmaterial: 31 Mikado-Stäbchen

Die einzelnen Stäbchen haben verschiedene Punktwerte:

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

Spielregel

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

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

Die Stäbchen müssen nun einzeln so aufgenommen werden, daß sich dabei kein anderes Stäbchen bewegt. Sobald sich ein anderes Stäbchen nur geringfügig bewegt, muß der Spieler aufhören und zählt seine Gewinnpunkte zusammen, die vom Spielleiter notiert werden. Nun kommt der nächste Spieler mit seinem Wurf an die Reihe.

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

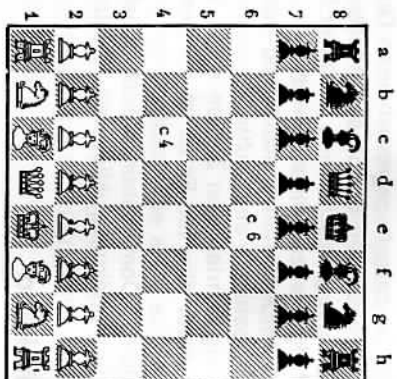
Aufstehen ist erlaubt, jedoch nicht das Verlassen des Platzes.

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

Schach

Brettspiel für 2 Personen
ab 10 Jahren

Spielmaterial: Dame-Plan
Je 16 Schachfiguren
in 2 Farben



Wenn man dieses Spiel mit dem Attribut „Das königliche Spiel“ versteht, dann gewiß nicht allein deswegen, weil Könige die Hauptfiguren der beiden Parteien sind: sondern weil Schach das edelste, eleganteste, anspruchsvollste Spiel ist, dem kaum ein anderes ebenbürtig ist. Kaum ein anderes Spiel fasziniert den Menschen so wie das Schachspiel, keines wäre auch besser geeignet, die Erfindungsgabe des Menschen zu dokumentieren. Allein die Zeilen, die dem Schach schon gewidmet worden sind, gehen in die Millionen. Wir haben deshalb nicht die Absicht, neue Einblicke in die Geschichte des Schachspiels zu erschließen: Hier würde man den vielen Vermutungen, Anekdoten oder historisch fundierten Belegen nur neue Randnotizen anfügen.

Wir beschränken uns deshalb auf die Erklärung der Grundregel. Wer sich intensiver mit dem Schachspiel beschäftigen will, wird zu anderen Veröffentlichungen greifen müssen. Es gibt zahlreiche Bücher, die Auskunft über Herkunft und Entwicklung des Spiels und der Figuren geben. So gibt es nahezu unzählbare Publikationen, die von den Grundregeln des Spiels zu raffinierten Taktiken und Schemata der Spielöffnung oder der Endkämpfe führen. Wer bereit ist zu spielen, wird sehr rasch der Faszination des Spiels erliegen und von sich aus daran ansetzen, die theoretischen Kenntnisse zu vertiefen — sei es in der möglichst häufigen Anwendung im praktischen Spiel, sei es im Studium der Spezialbücher.

1. Das Spielgerät

Das Spielfeld entspricht dem Dame-Plan. Ein Spieler hat 16 weiße, der andere 16 schwarze Spielfiguren: je 7 Offiziere, 1 König und je 8 Bauern. Die Offiziere heißen: Dame, Läufer (2), Springer (2) und Turm (2). Die Aufstellung der Figuren ist aus der Abbildung zu ersehen.

Merke: schwarze Dame = schwarzes Feld, weiße Dame = weißes Feld. Der Übersichtlichkeit wegen sind die Felder am Rande mit Buchstaben und Zahlen versehen.

2. Die Bewegung der Figuren

Alle Offiziere und der König können sich vorwärts und rückwärts bewegen:

König: immer nur 1 Feld in alle Richtungen.

Dame: die stärkste Figur; sie kann gerade und schräg laufen soweit die Felder frei sind.

Läufer: kann nur schräg laufen, soweit Felder frei sind. (Ein auf einem weißen Feld stehender Läufer kann nie auf ein schwarzes Feld gelangen, ein auf einem schwarzen Feld stehender nie auf ein weißes!)

Springer: springt 2 Felder weiter und von da aus eines zur Seite. Der Springer ist die einzige Figur, die über eigene und fremde Steine hinwegspringen darf.

Turm: kann soweit gehen wie freie Felder vor ihm liegen, doch nur in gerader Richtung.

Die Bauern gehen nur vorwärts. Sie dürfen aus der Ausgangsposition 2 Felder vorrücken — können aber auch nur 1 Feld vorrücken —, danach immer nur 1 Feld in gerader Richtung.

3. Das Schlagen

Auf jedem Feld darf nur eine Figur stehen. Will man ein vom Gegner besetztes Feld einnehmen, so kann die gegnerische Figur durch eine eigene geschlagen werden (entsprechend der Zugmöglichkeit). Das Schlagen ist nicht Zwang; geschlagene Figuren werden aus dem Spiel entfernt. Der König darf als einzige Figur zwar schlagen, kann aber nie selbst geschlagen werden. Bauern können schräg vor ihnen stehende gegnerische Figuren schlagen.

Sonderregeln für Bauern:

a) das Schlagen „en passant“

Beispiel: Hat ein Bauer bereits die Mitte des Spielplans um 1 Feld überschritten, so kann er einen gegnerischen Bauern der aus der Ausgangsstellung 2 Felder vorrückt und dabei neben ihm zu stehen kommt „en passant“ schlagen, indem er in das Feld hinter den gegnerischen Bauern zieht und jenen vom Spielfeld entfernt. Diese Regel gilt jedoch nur im darauffolgenden Zug; danach verfällt die Schlagmöglichkeit.

b) Bauernumwandlung

Gelangt ein Bauer auf die letzte Felderreihe des Gegners, 8. Linie oder 1. Linie, so muß der Bauer umgewandelt werden in einen eigenen

Offizier, entweder in Dame, Turm, Läufer oder Springer (kann auch, falls entsprechende Figur noch vorrätig, symbolisch dargestellt werden, z. B. Turm umgedreht = Dame).

4. Die Rochade

Nur wenn Turm und König noch nicht bewegt wurden und zwischen beiden keine Figuren stehen, kann rochiert werden, d. h. man rückt zuerst den König um 2 Felder Richtung Turm und läßt diesen über den König auf dessen Nachbarfeld springen (gilt für beide Seiten). Die beiden Bewegungen gelten als ein Zug.

Es darf grundsätzlich nicht rochiert werden, wenn

- König und/oder der entsprechende Turm schon vorher einen Zug getan haben,
- der König dabei auf/oder über ein Feld gehen muß, das von einer gegnerischen Spielfigur bedroht ist,
- dem König eben „Schach“ geboten wurde.

5. Schach und Matt

Der König darf nicht auf ein Feld, das vom Gegner bedroht wird. Greift der Gegner mit einer seiner Spielfiguren den feindlichen König an (Schlag-Drohung-), so ruft er „Schach!“, um auf die Drohung aufmerksam zu machen. Der Angreifere kann diese Drohung abwehren, wenn er

- seinen König schützt, indem er eine eigene Figur zwischen den Angreifer und seinen König stellt, oder
- den Angreifer schlägt,
- mit dem König auf ein nicht vom Gegner bedrohtes Feld ausweicht. Sind alle 3 Schutzmaßnahmen nicht mehr möglich, so ist der König schachmatt und die Partie verloren.

6. Remis und Patt

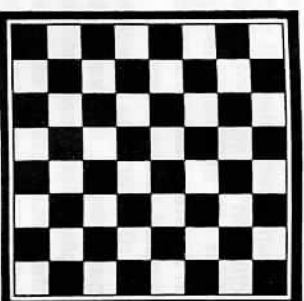
„Remis“ endet dann ein Spiel, wenn beide Parteien aufgrund der Stellung oder des nicht ausreichenden Figurenmaterials keine Möglichkeiten haben bzw. sehen, den gegnerischen König matzusetzen. „Patt“ endet ein Spiel dann, wenn ein Spieler am Zuge ist, dessen König und sonstiges Figurenmateriale so blockiert sind, daß sie keine Zugmöglichkeit mehr haben, während der König selbst nicht im „Schach“ steht, also nicht direkt bedroht wird.

Sowohl „Remis“, „Patt“, ein sogenanntes Dauerschach (immerwährendes Schachgeben, sowie dreifache Zugwiederholungen bei unverständlicher Stellung werden als „Unentschieden“ gewertet.

Dame

Brettspiel für 2 Personen
ab 10 Jahren

Spielmaterial: Dame-Plan
je 12 Steine in 2 Farben



Die Legende berichtet, Palamedes habe das Damenspiel während der Belagerung von Troja ertunden, um die unglücklichen, in der Stadt eingeschlossenen Damen zu unterhalten.

Dame und Schach werden auf dem gleichen Plan mit 64 Feldern gespielt, dennoch sind diese beiden Spiele nicht zur selben Zeit entstanden. Schach ist sehr viel älter und wurde vermutlich im Orient entwickelt. Dame ist dagegen in Europa entstanden, und zwar wohl erst im Mittelalter.

Dame ist ein Spiel, das sehr häufig gespielt wird – wengleich häufig nur in der einen – der deutschen – Variante. Wir erklären neben dieser Spielform aber auch einige andere Dame-Regeln und empfehlen, diese nicht weniger interessanten Variationen aus anderen Ländern zu erproben.

Spielregel

Der Spielplan wird so gelegt, daß jeder Spieler auf seiner Grundlinie rechts ein weißes Feld hat. Jeder Spieler besetzt nun mit seinen 12 Steinen die dunklen Felder der vor ihm liegenden drei Reihen, so daß 2 Felderreihen in der Mitte des Planes frei bleiben.

Die Steine werden in schräger (diagonaler) Richtung um je 1 Feld nach vorwärts über das Brett bewegt; sie können also niemals auf ein helles Feld kommen.

Die Spieler ziehen immer abwechselnd einen Stein; wobei der Spieler mit den weißen Steinen beginnt. Dabei ist darauf zu achten, daß jeder Stein „Rückendeckung“ hat. Denn sobald man vor einem gegnerischen Stein steht, und hinter sich ein freies Feld hat, kann man von diesem Stein durch Überspringen geschlagen werden. Dieser Stein wird dann aus dem Spiel genommen. In diesem Fall springt der Spieler, der am Zuge ist, um 2 Felder vorwärts und nimmt den geschlagenen Stein vom Brett. Es können auch mehrere Steine in einem Zug geschlagen werden, wenn dazwischen leere Felder liegen. Jeder Spieler wird also danach trachten, möglichst geschlossen vorzurücken. Das Schlagen ist

Pflicht: Der Gegner hat das Recht, den Stein, der nicht geschlagen hat, fortzunehmen. Dies gilt nicht als Zug. Sind mehrere Möglichkeiten zum Schlagen da, so steht die Wahl frei.

Wenn ein Stein auf der gegnerischen Grundlinie angelangt ist, wird ein zweiter gleichfarbiger Stein daraufgesetzt – und damit zur „Dame“ gemacht. Diese Dame hat das Recht, sich in diagonalen Richtung vor- und rückwärts zu bewegen und dabei beliebig viele leere Felder zu überspringen. Sie kann sich also von einer Brettseite bis zur entgegengesetzten bewegen und dabei auch solche Steine des Gegners schlagen, die nicht unmittelbar vor ihr stehen. Sie kann aber wie jeder andere Stein selbst geschlagen werden.

Spielende

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

Eckdame

Brettspiel für 2 Personen ab 10 Jahren

Spielmaterial: Dame-Plan
je 9 Steine in 2 Farben

Hier legen die beiden Spieler das Spielfeld so, daß sie eine Ecke vor sich haben. Die 9 Steine werden jeweils auf die schwarzen Felder gesetzt, indem man zunächst das Eckfeld besetzt, dann eine Dreier-Reihe und noch eine Fünfer-Reihe. Auch bei dieser Variante bewegt man jeweils einen Stein um je 1 Feld, darf sich dabei vorwärts und auch seitwärts bewegen. Man darf Gegnersteine überspringen – ohne sie aber zu schlagen. Über eigene Steine darf man nicht springen. Ziel des Spiels ist es, mit seinen Steinen in die anfänglich vom Gegner eingenommene Ecke zu gelangen. Wer dies zuerst erreicht, ist Sieger.

Französische Dame

Diese Spielweise ist eine kuriose Variante des deutschen Damespiels: Man setzt wiederum 12 Steine, die nur vorwärts bewegt werden dürfen. Aber: Geschlagen werden darf nur rückwärts! Steine, die bis zur gegnerischen Grundlinie vorgedrungen sind, werden in Damen verwandelt, die wiederum vorwärts und rückwärts schlagen dürfen.

Englische Dame

Die Spielregel schreibt hier vor, daß die Dame nicht nur vorwärts und rückwärts auf den schrägen Linien, sondern auch geadaus, rechts und links auf den geraden Linien schlagen darf.

Italienische Dame

Wie bei der deutschen Dame werden bei dieser Variante, die Ende des 16. Jahrhunderts bekannt wurde, je 12 Steine gesetzt. Die Steine werden nur vorwärts bewegt. Das besondere bei dieser Spielweise ist aber:

1. Die Damen können nur von Damen, nicht aber von einfachen Spielsteinen, geschlagen werden.
2. Das Schlagen ist Pflicht, doch ist die Wahl nicht frei, wenn mehrere Möglichkeiten vorhanden sind. In diesem Fall muß immer der Weg gewählt werden, bei dem man die meisten gegnerischen Steine schlagen kann.

Türkische Dame

Brettspiel für 2 Personen ab 10 Jahren

Spielmaterial: Dame-Plan
je 16 Steine in 2 Farben

Bei dieser Version spielt man, ohne Rücksicht auf die Farbe der Felder, auf den hellen und dunklen Feldern des Planes gleichzeitig. Man benötigt je 16 weiße und schwarze Steine, die zu je 8 nebeneinander auf die 2. und 3. Reihe des Planes gestellt werden. Es bleibt demnach zu beiden Seiten des Planes jeweils die erste Reihe frei, ebenso die beiden Reihen in der Mitte des Planes.

Spielregel

1. Jeder Stein kann ein Feld vorwärts oder seitwärts, aber nicht schräg ziehen.
2. Jeder Stein, der die letzte (zu Beginn freie) Reihe des gegnerischen Feldes erreicht, wird zur Dame gemacht.
3. Ein Stein wird dann geschlagen, wenn hinter ihm ein Feld frei ist, durch das der Gegner durch einen Sprung vorwärts oder seitwärts (aber nicht schräg!) springen kann. Es können mehrere Steine hintereinander geschlagen werden.
4. Eine Dame kann vorwärts, seitwärts und rückwärts beliebig viele freie Felder ziehen und dabei gegnerische Steine schlagen.
5. Der Spieler, der entweder sämtliche gegnerischen Figuren schlägt oder blockiert oder so reduziert, daß der Gegner nur noch mit einem Stein gegen eine Dame kämpft, gewinnt.

Schlag-Dame

Bei dieser Variante des Damesspiels gewinnt der Spieler, der zuerst alle seine Steine verloren hat. Es ist gewissermaßen ein umgekehrtes Damenspiel und wird auch Dame-ab genannt.

Blockade

Brettspiel für 2 Personen ab 10 Jahren

Spielmaterial: Dame-Plan

Je 12 Steine in 2 Farben

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

Halma-Dame

Diese Regel ähnelt dem vorher beschriebenen Spiel. Halma-Dame wird aber nur mit 8 Steinen gespielt — und die Figuren dürfen sich nur vorwärts bewegen. Ziel ist es wiederum, möglichst rasch mit allen Steinen die beiden gegnerischen Grundlinien zu erreichen.

Wolf und Schafe

(oder Hase und Hunde
oder Fuchsjagd)

Brettspiel für 2 Personen ab 8 Jahren

Spielmaterial: Dame-Plan

4 weiße Steine

1 schwarzer Stein

Ein Spieler hat nur einen Stein: Er ist der Wolf oder der Hase oder der Fuchs — während der Gegner mit 4 Steinen spielt: Er hat also die Hasen, die Hunde oder die Jäger.

Das Ziel des Spielers mit den 4 Steinen ist es, den gegnerischen Stein einzukreisen und ihn bewegungsunfähig zu machen. Er stellt die 4

Steine auf 4 helle Felder des Plans. Vom Gegenspieler wird der schwarze Stein auf einem beliebigen hellen Feld aufgestellt. Er beginnt und beide Spieler machen abwechselnd je einen Zug.

Der Spieler mit dem einen Stein darf vorwärts und rückwärts immer diagonal ziehen; die 4 Steine dürfen nur vorwärts bewegt werden. Sobald der eine Stein eine Lücke zwischen den 4 Steinen findet, durch die er durchschlüpfen kann, ist das Spiel mit dem Sieg des Wolfes (des Hasen oder des Fuchses) beendet.

Zöllner und Schmuggler

(oder Indianer und Trapper)

Brettspiel für 2 Personen ab 10 Jahren

Spielmaterial: Dame-Plan

Je 12 Steine in 2 Farben

Die Steine werden wie beim Damenspiel gesetzt. Dann werden sie abwechselnd in schräger (diagonaler) Richtung um je ein Feld verschoben. Dabei kann man nach Belieben vorwärts oder rückwärts ziehen. Ist ein Feld hinter einem (oder mehreren) gegnerischen Steinen frei, so können diese (auch im Zickzacksprung) übersprungen werden. Die übersprungenen Steine werden aber nicht geschlagen, sondern sie bleiben auf dem Plan stehen. Aufgabe ist es, seine Steine möglichst rasch auf die gegnerische Seite zu bekommen, oder den Gegner so einzuschließen, daß dieser bewegungsunfähig ist.

Pyramidenschieben

Brettspiel für 2 Personen ab 8 Jahren

Spielmaterial: Dame-Plan

Je 10 Steine in 2 Farben

Man setzt seine Steine in Pyramidenform auf das Damebrett, und zwar auf die Punkte A 1, C 1, E 1, G 1, B 2, D 2, F 2, C 3, E 3 und D 4 die schwarzen Steine und auf B 8, D 8, F 8, H 8, C 7, E 7, G 7, D 6, F 6 und E 5 die weißen Steine. Nun können die Steine in jeder Richtung auf den schwarzen Feldern vorwärts bewegt werden, um die Pyramide auf der gegenüberliegenden Seite des Brettes wieder aufzubauen. Man darf dabei um einzelne Felder vorrücken oder eigene Steine oder gegnerische Steine überspringen, und zwar in einem Sprung oder einer Serie von Sprüngen. Übersprungene Steine verbleiben auf dem Brett. Sieger ist, wer zuerst seine Pyramide wieder aufgebaut hat.

Altdeutsches Damespiel

Brettspiel für 2 Personen ab 10 Jahren

Spielmaterial: Dame-Plan
Je 16 Steine in zwei Farben

Dies ist die älteste bekannte Regel für das Damespiel: Die Steine werden auf die dunklen und hellen Felder der beiden ersten Reihen des Planes gestellt, so daß in jeder Reihe 8 Steine nebeneinanderstehen.

Spielregel

1. Die Steine ziehen immer auf Feldern der Farbe, auf der sie zu Beginn stehen.
 2. Die Steine ziehen in schräger (diagonaler) Richtung um je ein Feld nach vorwärts.
 3. Schlagen ist Zwang, und es müssen so viele gegnerische Steine geschlagen werden wie möglich ist. Der normale Stein kann jedoch nicht nur schräg vorwärts, sondern auch gerade vorwärts und seitwärts nach links und rechts (also nach 5 verschiedenen Richtungen) schlagen.
 4. Ein Stein, der die letzte gegnerische Reihe erreicht, muß dort anhalten um zur Dame gemacht zu werden.
 5. Eine Dame kann nicht nur diagonal, sondern nach allen 8 Richtungen nach Belieben ziehen und schlagen.
- Die übrigen Regeln stimmen mit den Regeln des normalen Damespiels überein.

Contract-Checkers

Brettspiel für 2 Personen ab 10 Jahren

Spielmaterial: Dame-Plan
Je 14 Steine in 2 Farben

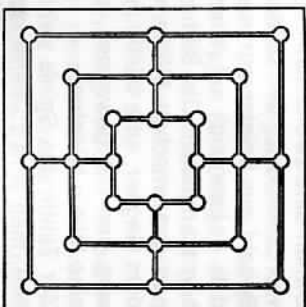
Im Jahre 1934 wurde diese Variante in Chicago entwickelt.

Jeder Spieler beginnt mit 12 Steinen, die er wie bei der deutschen Dame setzt. Es gelten auch sonst die Regeln des deutschen Damespiels. Nur kann man hier noch einen 13. und 14. Stein ins Spiel bringen und zwar dann, wenn ein vorher vereinbartes Feld auf der Grundlinie frei geworden ist. Z. B. Feld 4 auf beiden Seiten: Dieses Feld kann dann mit einem neu ins Spiel genommenen Stein besetzt werden, sobald das Feld frei geworden ist.

Mühle

Brettspiel für 2 Personen
ab 8 Jahren

Spielmaterial: Mühle-Plan
Je 9 Steine in 2 Farben



Mühle ist ein sehr altes Brettspiel. Durch wichtige Funde kann dies belegt werden: Das älteste Mühle-Feld wurde in Ägypten, auf der Dachplatte eines Tempels in Kurne gefunden, der etwa um 1400 v. Chr. gebaut worden war. Mehr als 3000 Jahre ist also dieses Beispiel alt. Tausend Jahre jünger ist ein schriftlicher Hinweis: Ovid spricht vom Mühle-Spiel in seiner „Ars amatoria“. Ceylon, Irland oder Norwegen sind weitere Länder, in denen man sehr alte Hinweise auf das Mühle-Spiel gefunden hat. In Norwegen war ein Mühle-Plan aus Holz gar als Grabbeigabe in der Grabstätte für einen Wikinger-König gefunden worden.

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

Spielregel

Die Steine befinden sich zu Beginn des Spiels außerhalb des Spielbretts. Beide Spieler setzen abwechselnd je 1 Stein auf einen beliebigen Punkt des Spielfeldes. Sie trachten danach, eine „Mühle“ zu erhalten, d. h. drei Steine ihrer Farbe in eine Reihe zu bringen. Der Gegner sucht dies durch Dazwischensetzen zu verhindern.

Wenn eine Mühle gelingt, kann ein beliebiges Stein des Gegners vom Spielbrett nehmen; der Stein scheidet aus. Aus einer geschlossenen Mühle darf kein Stein genommen werden. Stehen alle Steine im Spielfeld, so wird gezogen, und zwar abwechselnd mit einem Stein von Punkt zu Punkt. Auch beim Ziehen trachten die Spieler danach, Mühlen zu erhalten. Bestehende Mühlen werden geöffnet, indem ein Stein sich bis zum nächsten Punkt bewegt, und geschlossen, indem er wieder zu seinem Ausgangspunkt zurückkehrt. Beim Schließen wird ein gegnerischer Stein genommen. Beim Öffnen der Mühle ist darauf zu achten, daß kein gegnerischer Stein den verlassenen Punkt besetzt. Neben der einfachen Mühle suchen die Spieler eine sogenannte Klapp-, Zwick- oder Doppelmühle zu erhalten, dadurch, daß sie 2 weitere Steine so setzen, daß der öffnende Stein der ersten Mühle beim

Öffnen eine zweite schließt. Zu einer Zwickmühle gehören also 5 Steine, von denen einer den beiden einfachen Mühlen gemeinsam ist.

Sobald ein Spieler nur noch 3 Steine im Spiel hat, darf er springen, d. h. er kann sich auf jeden freien Punkt setzen, ohne schrittweise ziehen zu müssen. Die Bildung einer Mühle und das Sperren einer offenen gegnerischen Mühle wird dadurch erleichtert. Gelingt es jedoch dem Gegner, eine Mühle zu schließen, so nimmt er die 3 letzten Steine weg und hat gewonnen, und zwar auch dann, wenn diese 3 Steine eine Mühle bildeten.

Zur Taktik des Spiels gehört es, die gegnerischen Steine einzuschließen: Man wird zu verhindern suchen, daß der Gegner eine Mühle, die er gesetzt hat, nachher öffnen kann – oder daß er überhaupt einen Stein ziehen kann: Denn bei Bewegungsunfähigkeit eines Spielers ist das Spiel auch beendet. Es kann durchaus passieren, daß das Spiel schon beendet ist, wenn alle Steine gesetzt sind: Weil ein Spieler nun überhaupt keine Möglichkeit hat, mit einem Stein zu ziehen.

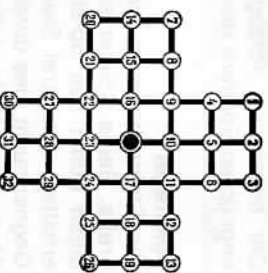
Die beiden Spiele Dame/Mühle sind auch als Einzelausgabe erhältlich (Vorderseite „Dame“ / Rückseite „Mühle“)
 Verlangen Sie „Ravensburger Spiele“ Art.-Nr. 604 5 101 X

Solitaire

(oder Einsiedlerspiel)

Brettspiel für 1 Person
 ab 12 Jahren

Spielmaterial: Sammel-Plan (Kreuz)
 32 Halmakegel



Nonnenspiel, Priesterspiel, Grillentang oder Indianerspiel — das sind andere Namen für dieses spannende Spiel, mit dem sich schon seit Jahrtausenden geistreiche Köpfe die Zeit vertreiben. Man fand es in alten ägyptischen Gräbern ebenso wie bei der Eroberung Amerikas. Bedeutende Persönlichkeiten haben sich gerne mit diesem Spiel beschäftigt, wie ein Ausspruch des Philosophen Leibniz zeigt: „Das Spiel mit dem Namen Solitär gefällt mir ausgezeichnet“.

In den letzten Jahren hat dieses Spiel eine Renaissance erfahren, die dazu führte, daß dieses Spiel heute in zahlreichen dekorativen Ausführungen angeboten wird, obwohl man nur wenig Spielmaterial benötigt. Wir spielen es auf dem Kreuz unseres Sammelplanes mit 32 Halmakegeln.

Spielregel

Alle Punkte des Spielplanes werden mit je einem Kegel besetzt. Nur der gelbe Mittelpunkt bleibt frei. Aufgabe des Spielers ist es, durch Überspringen einer Figur die übersprungene Figur zu schlagen und aus dem Spiel zu nehmen, so daß zum Schluß nur noch eine Figur übrigbleibt, die nach dem letzten Schlagen auf dem gelben Mittelteil stehen muß.

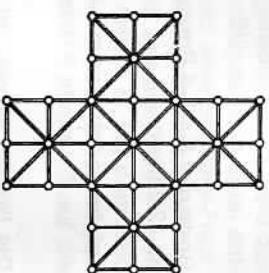
Das Schlagen geschieht nur in Richtung der waagrecht und senkrechten Linien, also nicht schräg, und nur in gerader Linie, also nicht über Eck. Ein Schlagzug umfaßt demnach drei in gerader Linie liegende Punkte: Den Ausgangspunkt des schlagenden, den Standpunkt des zu schlagenden und den neuen Standpunkt des schlagenden Kegels. Der erste Zug kann also nur von Punkt 5, 15, 18 oder 28 nach dem Mittelpunkt erfolgen. Einfache Züge von Punkt zu Punkt sind nicht gestattet.

In der Spielpraxis hat sich gezeigt, daß viele das Einsiedlerspiel für unlösbar halten. Wir geben deshalb hier eine der zahlreichen möglichen Lösungen wider. Die Punkte sind durchnummeriert (siehe Abb.); die beiden Zahlen, mit denen ein Spielzug gekennzeichnet ist, geben das Startfeld und das Landefeld der jeweiligen Figur an:
 15-Mitte, 27 - 16, 20 - 22, 7 - 20, 16 - 27, 30 - 22, 23 - 21, 20 - 22, 25 - 23, 22 - 24, 31 - 23, 23 - 25, 32 - 24, 25 - 23, 12 - 25, 26 - 24, 13 - 26, 23 - 25, 26 - 24, 10 - 12, 24 - 11, 12 - 10, 3 - 11, 10 - 12, 8 - 10, 1 - 9, 9 - 11, 2 - 10, Mitte - 5, 12 - 10, 5 - Mitte.

Belagerungsspiel

Brettspiel für 2 Personen
 ab 10 Jahren

Spielmaterial: Sammel-Plan (Kreuz)
 2 rote und 24 blaue Halmakegel



Die 2 roten Halmakegel stellen die Verteidiger-Figuren und die 24 blauen Halmakegel die Angreifer-Figuren dar. Den beiden Verteidigern gehört das obere Viereck mit den 9 roten Punkten: Die Festung. Die beiden Verteidiger stehen zu Beginn des Spieles auf 2 beliebigen Punkten in der Festung. Die 24 Angreifer-Figuren werden auf die blauen Punkte und den gelben Punkt des Kreuzes gestellt.

Die Aufgabe des Angreifers ist es, die 9 Punkte der Festung zu besetzen oder die beiden Verteidiger so einzukreisen, daß sie nicht mehr ziehen können.

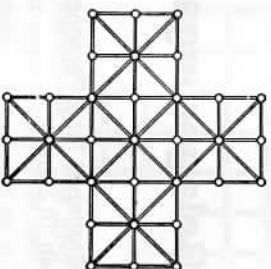
Die Angreifer-Figuren dürfen sich nur auf den geraden oder schrägen Verbindungslinien nach vorn oder schräg nach vorn bewegen (blaue Linien) niemals also seitwärts oder rückwärts. Die Verteidiger dürfen in jeder Richtung ziehen, also vor- und rückwärts und auf allen Linien. Außerdem haben Sie das Recht, einen Angreifer zu schlagen: Steht ein Verteidiger direkt vor einem Angreifer, hinter dem ein Punkt frei ist, so kann er ihn überspringen und den Angreifer vom Spielplan nehmen. Er kann vorwärts und rückwärts ziehen und auch mehrere Angreifer auf einmal schlagen, wenn die nötigen freien Punkte dazwischenliegen. Die Angreifer dürfen nicht schlagen, für den Verteidiger ist es Zwang. Der Verteidiger hat immer den ersten Zug.

Der Verteidiger hat gewonnen, wenn der Angreifer zum Schluß weniger als 9 Steine hat und deshalb die Festung nicht besetzen kann. Der Angreifer hat gewonnen, wenn er 9 Steine in die Festung gebracht hat oder wenn der Verteidiger keinen Zug mehr machen kann.

Pyramidenspiel

Brettspiel für 2-4 Personen
ab 12 Jahren

Spielmaterial: Sammel-Plan (Kreuz)
Je 7 Halmakegel in 4 Farben



Die Spieler setzen der Reihe nach je einen Kegel auf ein beliebiges Feld. Das gelbe Feld im Mittelpunkt bleibt frei. Aufgabe ist es, durch die Kegel eigener Farbe Pyramiden (aus je 3 Kegeln bestehende gleichseitige Dreiecke) zu bauen, bzw. die Gegner daran zu hindern. Wer am meisten Pyramiden erbauen konnte, ist Sieger.

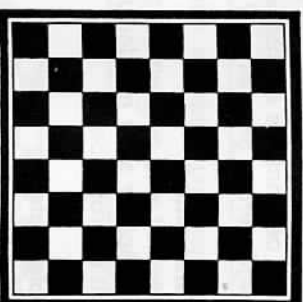
Beim Spiel mit 2 Personen erhält jeder Spieler 14 Kegel. So oft ein Spieler eine Pyramide erbaut hat, darf er seinem Gegner einen beliebigen Kegel wegnehmen. Sind alle Kegel gesetzt, darf (sofern noch

Felder frei sind) gezogen werden. Die zu einer Pyramide gehörenden Steine dürfen nicht mehr bewegt werden. Das Ziehen darf nur auf ein benachbartes Feld erfolgen. Die zu einer Pyramide gehörenden Steine dürfen zu einer neuen Pyramide mit benutzt werden. Das Spiel ist beendet, sobald ein Spieler nicht mehr ziehen kann. Beim Spiel zu Dreien erhält jeder Spieler 9 Kegel. Beim Spiel zu 4 Personen erhält jeder Spieler 7 Kegel. Dabei können auch je 2 sich gegenübersitzende Personen zusammenspielen, indem sie sich gegenseitig unterstützen. Pyramiden dürfen jedoch nur aus Kegeln eigener Farbe gebildet werden.

Rösselsprung

Brettspiel für 1 Person
ab 12 Jahren

Spielmaterial: Dame-Plan
1 Springer-Figur



Grundlage des Rösselsprungs ist die Bewegung des Springers beim Schachspiel: 2 Felder vor und – von da aus gerechnet – 1 Feld zur Seite. Aus dieser Bewegung wurde ein recht kniffliges Solo-Spiel entwickelt, zu dem der Dame-Plan notwendig ist und eine Springer-Figur. Die Aufgabe besteht darin, den Springer nach und nach über sämtliche 64 Felder zu führen, und zwar so, daß kein Feld zweimal berührt werden darf. Das Prinzip ist sehr einfach: Beginnt man z. B. auf dem Feld a 1, so kann der Springer entweder nach b 3 oder nach c 2 springen. Von c 2 kann es weiter nach a 3, b 4, d 4, e 3 oder e 1; von b 3 auf die Felder a 5, c 5, d 4, d 2 oder c 1 usw.

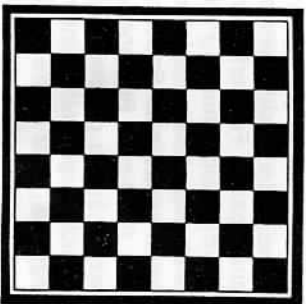
Um die bereits berührten Felder kenntlich zu machen, kann man sich das Spielfeld auch auf ein Blatt Papier zeichnen. Die Züge kann man dann mit leichten Bleistiftstrichen auf dem Papier festhalten und jederzeit wieder austradieren, falls man sich „vergaloppiert“ hat. Der Rösselsprung bietet so unerschöpfliche Möglichkeiten des gelistigen Trainings, daß ihm schon oft Mathematiker in Untersuchungen zu Leibe gerückt sind.

Reversi

Brettspiel für 2 Personen
ab 8 Jahren

Spielmaterial: Dame-Plan

Je 32 zweifarbige Spielsteine



Reversi wurde im Jahre 1888 zum ersten Mal von einem Engländer veröffentlicht. Seit 1907 ist es als ein „Ravensburger Spiel“ in Deutschland bekannt. Es spricht für das Spiel, daß es heute mit ebensolcher Begeisterung gespielt wird und immer neue Anhänger findet.

Vorbereitung

Gespielt wird auf dem Dame-Plan. Jeder Spieler erhält 32 Spielsteine. Ein Spieler setzt mit der gelben Seite der Steine, der andere Spieler mit der roten Seite.

Spielbeginn

Als Eröffnungszug setzt der erste Spieler 2 rote Steine auf die Felder D 5 und E 5. Der andere Spieler setzt zu diesen beiden roten Steinen 2 seiner gelben Steine auf die Felder D 4 und E 4.

Einschließen

Nun setzt jeder Spieler abwechselnd nur noch einen Stein, und zwar muß er diesen so setzen, daß er einen oder mehrere in einer geraden, zusammenhängenden Reihe liegende Steine des Gegners einschließt. Dies kann nach jeder beliebigen Seite geschehen in senkrechter, waagrechter oder diagonalen Richtung. Die von 2 Steinen seiner Farbe eingeschlossenen gegnerischen Steine darf man umdrehen und dadurch zu Steinen seiner eigenen Farbe machen. Die gewonnenen Steine werden also nicht vom Plan genommen, sondern sie bleiben umgedreht liegen.

Wird 1 Stein gesetzt, der gleichzeitig mehrere gegnerische Reihen schließt, so dürfen nur die Steine einer Reihe umgedreht und zu Steinen eigener Farbe gemacht werden. Im Laufe eines Spieles kann ein Stein seine Farbe mehrmals wechseln. Wenn ein Spieler keinen Stein seiner Farbe so setzen kann, daß dieser gegnerische Steine einschließt, muß er passen, und der andere Spieler kommt an die Reihe.

Strategie im Spiel

Es ist zu empfehlen, möglichst rasch die Endpunkte mit eigenen Steinen zu besetzen und den Gegner am Besetzen dieser Positionen zu hindern.

Spielende

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

Weitere Spielmöglichkeiten

Als interessante Variante kann auch so gespielt werden, daß die Steine aller gegnerischen Reihen umgedreht und zu Steinen eigener Farbe gemacht werden dürfen, wenn ein Stein so gesetzt wird, daß er gleichzeitig mehrere gegnerische Reihen schließt.

Reversi ist auch als Einzelausgabe in der beliebten und handlichen Traveller-Serie erhältlich:

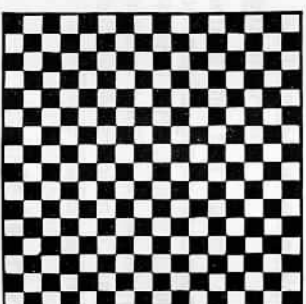
Reversi „Ravensburger Spiele“ Art.-Nr. 602 5 300 5

Halma

Brettspiel für 2 oder 4 Personen
ab 8 Jahren

Spielmaterial: Halma-Plan

Halmakegel



Halma auf dem Karo-Plan ist erstmals gegen 1880 in England unter dem Titel „Hoppity“ bekannt geworden. Eine andere Version trägt den Titel „Grasshopper“. Der englische Name trifft das Charakteristische dieses Spiels, das Hüpfen der Figuren von Feld zu Feld, viel schöner, Halma ist weniger kampfbetont als manch anderes Brettspiel: Es gilt nicht so sehr, den Gegner zu schlagen oder bewegungsunfähig zu machen — als vielmehr, die eigenen Figuren möglichst günstig zu führen, wobei man sich natürlich auch die Position gegnerischer Figuren zu nutze macht.

Spielregel

Bei 2 Spielern besetzt jeder mit 19 Kegeln eine dem Gegner diagonal gegenüberliegenden Hof (19 abgegrenzte Felder). Bei 4 Spielern besetzt jeder einen kleinen Hof mit 13 Kegeln (13 innerhalb des großen Hofes abgegrenzte Felder). Jeder Spieler hat die Aufgabe, seine Steine in den gegenüberliegenden Hof des Gegners zu bringen.

Es wird abwechselnd mit je 1 Stein um ein Feld gezogen, und zwar gerade oder über Eck in beliebiger Richtung, also auch rückwärts. Ist ein Seite an Seite oder über Eck anliegendes Feld von einer eigenen oder fremden Figur besetzt, so kann es Übersprungen werden, wenn das in gerader Richtung dahinterliegende Feld frei ist. Es können in dieser Weise auch mehrere Figuren Übersprungen werden – und das gehört natürlich zur Taktik, daß man sich solche „Leitern“ anlegt, über die man eine Figur möglichst weit führen kann – ohne daß auch der Gegner diese Leiter benutzen kann. Man wird dabei Abzweigungen anlegen. Und wer aufmerksam ist, findet für fast jede Figur einen günstigen Weg – auch wenn dabei die Figur unter Umständen seitwärts oder gar rückwärts hüpfen muß.

Gewonnen hat der Spieler, der seine Figuren zuerst vollständig in den gegnerischen Hof geführt hat.

Halma solo

Brettspiel für 1 Person ab 10 Jahren

Spielmaterial: Halma-Plan

19 Halmakegel in 1 Farbe

Es wird ein Hof mit 19 Steinen besetzt. Dann versucht man, diese mit möglichst wenig Zügen oder Sprüngen in den gegenüberliegenden Hof zu bringen. Bei jeder Partie wird die dazu notwendige Anzahl der Sprünge und Züge gezählt. Der Spieler muß bestrebt sein, immer neue, günstigere Möglichkeiten herauszufinden und dadurch mit immer weniger Zügen das Ziel zu erreichen.

Schnell-Halma

Bei dieser Abart des großen Halma werden die 6 Felder zwischen den farbigen Linien, durch die die Höfe abgegrenzt sind, mit Kegeln besetzt. Bei 2 Spielern besetzt man die sich gegenüberliegenden Linien, bei 4 Spielern alle 4 Hofumrandungen. Man spielt nach der Regel des großen Halma auf den quadratischen Feldern. Wer seine Kegel als erster in die gegenüberliegenden Linien gebracht hat, ist Sieger.

Treff-Halma

Diese Variante kann allein, zu zweit, zu dritt oder zu viert gespielt werden: Jeder Spieler markiert die im hintersten Feld stehende Figur

mit einem dünnen Bändchen (einem Wollfaden) und versucht, diese Figur dann auch wieder in das gegenüberliegende Endfeld zu bringen. Natürlich müssen auch die anderen Figuren mitgeführt und placiert werden.

Zwei Katzen und 19 Mäuse

Brettspiel für 2 Personen ab 8 Jahren

Spielmaterial: Halma-Plan

2 und 19 Halmakegel

Ein Spieler nimmt 2 Kegel als Katzen und stellt diese auf die Mitte des Halmaplanes. Der andere Spieler nimmt 19 Kegel als Mäuse und verteilt diese nach seinem Belieben auf dem Plan. Nun können Katzen und Mäuse von einem Feld zum andern ziehen, und zwar beliebig nach allen Richtungen. Dabei können die Katzen (sie müssen aber nicht) ungedeckte Mäuse durch Überspringen schlagen und vom Spielplan entfernen. Die Katzen dagegen können von den Mäusen nicht geschlagen werden. Die Mäuse müssen versuchen, die Katzen so einzuschließen, daß diese bewegungsunfähig sind. Umgekehrt haben die Katzen gewonnen, wenn es ihnen gelingt, so viele Mäuse zu fangen, daß sie selbst nicht mehr eingeschlossen werden können.

Gobang

Brettspiel für 2-4 Personen ab 10 Jahren

Spielmaterial: Halma-Plan

Je 12 Halmakegel pro Spieler

Gobang ist ein japanisches Spiel und sollte eigentlich Goban (go = fünf, ban = Brett) geschrieben werden. Es ist eine Variante des Go-Spiels, das als das meistgespielte Brettspiel der Welt gilt, und von dem die Kenner sagen, es sei auch das interessanteste aller Spiele.

Spielregel

Jeder Spieler erhält 12 Kegel. Aufgabe ist es, fünf in einer Richtung (waagrecht, senkrecht oder schräg) nebeneinanderliegende Felder zu besetzen. Es wird abwechselnd je ein Kegel gesetzt. Jeder Spieler hat darauf zu achten, einerseits recht viele Möglichkeiten zur Reihenbildung zu bekommen, andererseits seine Gegner daran zu hindern. Bei geschicktem Spiel werden bald alle Steine gesetzt sein, ohne daß eine Reihe zustande gekommen ist. Dann darf durch Schieben (wie beim Damespiel) weitergespielt werden. Man darf abwechselnd nach allen

Richtungen schieben, aber jedesmal nur um ein Quadrat weiterrücken. Wer zuerst fünf Steine in eine Reihe bringt, hat gewonnen. Bei diesem Spiel darf man seine Mitspieler nie aus dem Auge verlieren und sich nicht auf einen einzigen Plan verlassen. Sobald ein Gegner drei Steine in einer Reihe hat, muß man ihm das Weiterlegen in der gleichen Reihe unmöglich machen; sonst ist das Spiel verloren. Rasches Spiel erhöht den Reiz. Übrigens können beim Spiel zu 4 Personen sich auch je 2 Bundesgenossen zusammenschließen. Dann bekommt jeder nur 6 Kegel und je 2 Bundesgenossen haben die gleiche Farbe.

Folgende Einzelausgaben Go + Gobang sind lieferbar:
Go + Gobang „Ravensburger Spiele“, Art.-Nr. 604 5 102 8
aus der beliebtesten Traveller-Serie Go + Gobang,
Art.-Nr. 602 5 307 2

Tippy

Brettspiel für 2-4 Personen ab 10 Jahren

Spielmaterial: Halma-Plan
Je 15 Halmakegel pro Spieler

Der Stammvater von Tippy ist ohne Zweifel das japanische „Go“. Man kann es ebenso wie das Gobang als „Go für Anfänger“ bezeichnen. Es wurde in Amerika zu seiner heutigen Form entwickelt.

2, 3 oder 4 Personen beteiligen sich am Spiel; jeder verfügt über 15 Halmakegel. Die Spieler setzen nun abwechselnd eine Figur auf die Kreuzungspunkte des Spielplanes, wobei sie versuchen, gegnerische Steine vollkommen einzuschließen, d. h. man setzt seine Kegel so um das Feld eines gegnerischen Steines, daß dieser völlig von 4 Kegeln anderer Spieler eingekreist ist. Jeder spielt gegen jeden. Wer mit seinem Kegel einen solchen Einschluß vollzieht, darf den gefangenen Stein wegnehmen und behalten. Das freigewordene Feld kann wieder besetzt werden. Dadurch ändert sich die Spielsituation ständig, und es ergeben sich immer wieder neue, überraschende und reizvolle Möglichkeiten.

Wenn alle 15 Figuren gesetzt sind oder keine Einschließungen mehr möglich sind, ist das Spiel beendet. Gewonnen hat der Spieler, der mehr Figuren von dem oder den Gegenspielern erobert hat als er selber verloren hat.

Rakado

Brettspiel für 2 Personen ab 10 Jahren

Spielmaterial: Halma-Plan
Je 16 Halmakegel in 2 Farben
1 Würfel

Die Spieler setzen ihre Figuren auf die gegenüberliegenden Grundlinien des Spielplanes. Dan wird ausgewürfelt, wer beginnen darf: Wer die höchste Zahl würft, beginnt. Er würfelt noch einmal und rückt dann eine Figur um die entsprechende Zahl von Feldern vorwärts. Dann würfelt der Gegner und bewegt ebenfalls eine Figur. Wer eine 6 würfelt, darf noch einmal würfeln.

Das Ziel ist es, die eigenen Figuren auf die Grundlinie des Gegners zu bringen. Auf dem Weg dahin dürfen – oder vielmehr müssen – gegnerische Figuren geschlagen werden, wenn die eigene Figur genau mit der gewürfelten Zahl von Schritten ein Feld erreicht, auf dem eine gegnerische Figur sitzt. Übersieht dabei ein Spieler, daß er hätte schlagen können, darf ihm der Gegner die betreffende Figur abnehmen.

Auch das Ziel kann nur dadurch erreicht werden, daß man genau die benötigte Zahl von Schritten würfelt. Ist man 3 Schritte vom Ziel entfernt und würfelt man eine 4, muß man eben warten, bis man eine 3 würfelt. Wer das Ziel erreicht hat, kann weder schlagen noch geschlagen werden.

Schachhalma

Brettspiel für 2 Personen ab 8 Jahren

Spielmaterial: Dame-Plan
Je 8 Halmakegel in 2 Farben

Das normale Halmaspiel nimmt oft viel Zeit in Anspruch. Wer Lust auf eine kürzere Partie hat, kann auch auf dem Dameplan mit 8 Kegeln spielen. Zu Beginn des Spieles stellt man in die Felder von zwei einander gegenüberliegenden Ecken je 8 Figuren. Dann gelten die Regeln des normalen Halmaspiels. Dabei ist zu beachten, daß beide Spieler alle ihre Figuren möglichst rasch aus der Ausgangsstellung enternen müssen. Es darf kein Kegel absichtlich zurückbehalten werden.

Halma ist auch als Einzelausgabe (Vorderseite Karoplan, Rückseite Sternplan) lieferbar.
Verlangen Sie „Ravensburger Spiele“, Art.-Nr. 604 5 100 1

und so weiter bis zur 6 mit mindestens 6 Würfeln. Haben alle die 6 erreicht, geht es umgekehrt wieder von der 6 zur 1 hinunter. Alle Ergebnisse schriftlich festhalten! Gewinner ist, wer zuerst, also mit den wenigsten Würfeln, beide Richtungen durchlaufen hat. Ein Haken ist dabei: Es darf bei diesem Spiel nicht gesprochen werden; denn es heißt ja „Stumme Julie“. Wer es dennoch tut, muß alle bereits erreichten Stationen wiederholen.

Scheiterhaufen

Dazu braucht man neben einem Würfel noch 6 Streichhölzer für jeden Spieler.

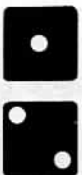
Es gelten nur die Augen 1, 2 und 3 auf dem Würfel: Wer eine 1 würfelt, gibt dem Nachbarn zur Linken ein Streichholz; wer eine 2 würfelt, muß dem rechten Nachbarn 1 Streichholz geben. Wenn man eine 3 gewürfelt hat, legt man 1 Streichholz in die Mitte, auf den „Scheiterhaufen“. Auch wenn ein Spieler sein letztes Streichholz weggegeben hat, bleibt er im Spiel: Er kann ja von einem seiner Nachbarn wieder eines bekommen. Gewonnen hat der Spieler, der die letzte 3 würfelt und das letzte Streichholz auf den Scheiterhaufen legt.

Kuschswanz

Als Spielmaterial benötigt man einen Würfel und 21 Streichhölzer für jeden Spieler.

Jeder Spieler legt seine Streichhölzer zu einem „Kuschswanz“ aus: In die erste Reihe werden 6 Hölzchen gelegt, in die zweite darunter 5, in die dritte 4 . . . usw. und dann wird gewürfelt: Jeder kann dann die der Augenzahl des Wurfs entsprechende Reihe wegnehmen. Ist die betreffende Reihe aber schon abgeräumt, kann man natürlich nichts wegnehmen. Sieger ist der Spieler, dessen Kuschswanz zuerst vollständig abgeräumt ist.

Spiele mit zwei Würfeln



Xanthippe

Jeder kann beliebig oft, doch immer mit 2 Würfeln werfen. Das Ziel ist eine 7, die sich aus $6 + 1$ oder $5 + 2$ oder $4 + 3$ ergibt. Wer die wenigsten Würfe dazu braucht, hat das Spiel gewonnen.

Todessprung

Der 1. Spieler nennt eine Zahl unter 30. Der 2. Spieler würfelt. Zu seinem Wurf wird der Wurf des 3., 4. Spielers und so weiter gezählt, und zwar so lange, bis die genannte Zahl erreicht oder übersprungen

ist. Diesem Unglücklichen ist der „Todessprung“ nicht gelungen, er scheidet aus wie alle übrigen, denen gleiches Unglück widerfährt. Sieger ist der Überlebende.

Himmel und Hölle

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

Elf hoch

Jeder gibt 5 Spielmarken in die Kasse. Wer genau 11 Augen wirft, darf die Kasse leeren; wer aber 12 wirft, muß ihren Inhalt verdoppeln. Wer unter 11 bleibt, muß die Differenz zwischen seiner Augenzahl und 11 in die Kasse geben.

Pünktchen rauf und runter

Gespielt werden zwei Durchgänge mit je 10 Runden. Immer wer die niedrigste Augenzahl wirft, malt ein Pünktchen vor sich hin (mit Kreide oder auf Papier). Im zweiten Durchgang darf er seine Pünktchen löschen, der jeweils die höchste Augenzahl geworfen hat. Verloren hat am Schluß, wer mit den meisten Pünktchen sitzen bleibt. Sieger ist, wer seine Pünktchen als erster löschen konnte, auch wenn es nur ein Pünktchen war. Wer überhaupt keine Pünktchen malen mußte, kann weder gewinnen noch verlieren.

König Pasch und Böse Sieben

Wer mit den wenigsten Würfeln den höchsten Pasch erzielt, wird Sieger und König Pasch. Er darf sich einen lustigen Hut aufsetzen, den er bei der anschließenden „Bösen Sieben“ weitergeben kann. „Böse Sieben“ ist derjenige, der als letzter eine Sieben wirft (aus $1 + 6$ oder $2 + 5$ oder $3 + 4$) und damit verloren hat.

Schnelle 100

Wer am schnellsten 100 erreicht, hat gewonnen. Jeder Wurf jedes Spielers wird notiert, damit es keine Irrtümer gibt. Wer einen Pasch wirft, kann die Augen beider Würfel malnehmen und seiner Summe hinzuzählen.

Händchen

Rundenzahl festlegen. Jeder hat einen Wurf. Gezählt werden nur die Fünfen = das „Händchen“ als 5 Augen. Wer einen Fünferpasch hat,

darf $5 \times 5 = 25$ Augen seiner Summe hinzuzählen. Wer am Schluß die höchste Augenzahl hat, gewinnt das Händchenspiel. Auch mit 3 Würfeln spielbar.

Grad oder Ungrad

Vor dem Spiel bestimmen, ob Grad oder Ungrad gilt und wie viele Runden gespielt werden. Ist Grad an der Reihe, gelten nur die Würfe, bei denen 2, 4 oder 6 geworfen werden. Sind nur gerade Zahlen im Wurf, dürfen sie sogar miteinander multipliziert und zur Gesamtsumme hinzugezählt werden. Fällt ein Ungerader, zählen nur die Augen. Fallen nur Ungerade, ist der nächste an der Reihe. Die höchste Endsumme gewinnt.

Spiele mit drei Würfeln



Gerneklein

Gespielt werden 5 Runden mit je einem Wurf. Die Ergebnisse jedes Wurfes werden aufgeschrieben, und zwar die Summe der Augen. Wer eine 5 oder 2 wirft, darf sie von der Summe abziehen. Wer am Schluß die niedrigste Summe aufweisen kann, ist der „Gerneklein“ und hat gewonnen.

Hohe Hausnummer

Es kommt darauf an, mit drei Würfeln eine möglichst hohe Zahl — die Hausnummer — zu werfen. Ergibt der 1. Wurf zum Beispiel 6-1-3, läßt man die 6 stehen und sagt dazu „vorne“, mit den beiden anderen Würfeln wirft man neu. Zeigt der 2. Wurf 2-4, läßt man die 4 stehen und sagt „Mitte“. Ergibt der 3. Wurf eine 3, kommt sie hinten hin. Die Hausnummer lautet nun 643. Man kann auch etwas riskieren, was das Spiel spannender macht, und stellt nach dem 2. Wurf die 4 „hinten“ hin.

Niedrige Hausnummer

Es ist das gleiche Spiel wie „hohe Hausnummer“ nur im umgekehrten Sinn: es gilt, eine möglichst niedrige Zahl zu würfeln. Ideal-Hausnummer ist hier 111.

Fünftehn

Erlaubt ist nur ein Wurf, mit dem 15 erreicht werden soll. Dabei dürfen sämtliche Rechnungsarten angewandt werden, Hauptsache ist, er erzielt die 15. Etwa: $2-6-3 = 2 \times 6 + 3 = 15$; $6-2-5 = 6 : 2 \times 5 = 15$; $4-4-1 = 4 \times 4 - 1 = 15$.

Pietke

Rundenzahlen vereinbaren — am besten so viele Runden wie Mitspieler. Der 1. Spieler legt einen Wurf vor. Die anderen müssen versuchen, diesen Wurf völlig gleich zu wiederholen. Wenn das nicht gelingt, wird „Pietke“ und muß für alle fehlenden Augen je ein Hölzchen oder Marke in die Kasse tun, für alle überzähligen Augen zwei Hölzchen. Wer den Wurf auf Anhieb schafft, ist heraus und spielt nicht mehr mit. Jeder Mitspieler hat einen Wurf. Die nächste Runde beginnt der 2. Spieler. Wer am meisten bezahlen muß, hat verloren.

Chicago

Jeder darf dreimal würfeln, er muß aber nicht, wenn er schon zuvor ein gutes Ergebnis erzielt hat. Bei diesem Spiel gilt die 1 = 100, 6 = 60 Augen. Wer im ganzen drei Einser wirft, hat „Chicago“ = 300. Die Augen 2 bis 5 zählen normal. Man darf auch manipulieren: Wer mit dem 1. Wurf zwei Sechsen wirft, darf eine 6 herumdrehen und als 1 = 100 werten. Wer mit dem 1. Wurf drei Sechsen wirft, darf zwei Sechsen herumdrehen und zählt statt 120 nun 200 seiner Summe hinzu. Hat ein Spieler mit dem 1. Wurf 1-4-3 geworfen, kann er die 1 stehen lassen und mit den beiden anderen Würfeln nochmals werfen, notfalls auch ein drittes Mal. Wer zuerst 1000 Augen erzielt hat, gewinnt das Spiel. Beispiele: $1-6-4 = 164$, $6-4-2 = 66$, $1-5-5 = 110$, $1-1-6 = 260$, $6-6-3 = 123$, $5-4-5 = 14$.

Das doppelte Lottchen

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

Zum Abschluß 2 Würfeltricks:

Würfeltaucher

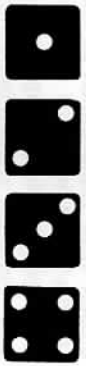
Ein Spieler würfelt mit zwei Würfeln. Wir zählen die oberliegenden Zahlen zusammen. Dazu zählen wir die gegenüberliegenden (nicht sichtbaren) Zahlen. Ergebnis: in jedem Fall 14. Warum? Bei allen Würfeln ergibt die Summe der einander gegenüberliegenden Augen immer die Zahl 7.

Würfelturm

Beide Würfel werden aufeinandergesetzt. Die Summe der drei zugehenden Zahlen läßt sich leicht dadurch errechnen, daß die oberliegenden Zahl von 14 abgezogen wird. Mit diesen beiden letzten Tricks kann

man die Zuschauer oft sehr verblüffen. Man darf sie nur nicht allzuoft vorführen.

Spiele mit 4 Würfeln



Pärchen

Dieses Spiel wird mit einem weißen und einem schwarzen Würfelpaar gespielt. Die weißen sind die positiven, die schwarzen die negativen, das bedeutet: Augen der weißen Würfel zusammenzählen, davon die Augensumme der schwarzen Würfel abziehen. Jeder hat 5 Würfel; jedes Ergebnis wird aufgeschrieben und zusammengerechnet. Gewonnen hat der Spieler, der die höchste Summe erreicht hat.

Nacktfrosch

Es kommt darauf an, aus seinem linken Nachbarn einen „Nacktfrosch“ zu machen. Das geht so vor sich: Man zählt die Augen seiner vier Würfel zusammen und zieht sie vom Ergebnis des nachfolgenden Wurfes seines linken Nachbarn ab. Kommt dabei eine 0 oder ein Minuswert heraus, ist der Nachbar „nackt“ und scheidet aus. Hat der Nachbar aber eine höhere Summe geworfen, scheidet man selbst als „Nackter“ aus. Nun versucht der Nachbar seinerseits, mit einem neuen Wurf aus seinem linken Nachbarn einen „Nacktfrosch“ zu machen. Am Schluß bleibt ein Spieler übrig, er ist Sieger. Das Spiel ist lustig und spannend zugleich.

Toto

Jeder Mitspieler schreibt die folgenden Zahlenreihen auf ein Blatt Papier:

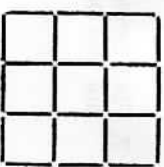
rot	schwarz
12	12
23	23
34	34
45	45
56	56

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

Streichholzspiele

Aufgaben:

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



2. Aus diesen sechs Streichhölzern vier Dreiecke bilden.



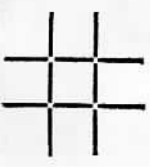
3. Sieben Streichhölzer so entfernern, daß neun übrigbleiben.



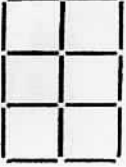
4. Von diesen neun Streichhölzern drei so umlegen, daß sie drei gleichgroße Vierecke bilden.



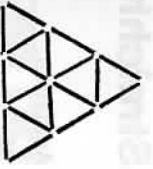
5. Drei Streichhölzer so umlegen, daß drei Quadrate entstehen.



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



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



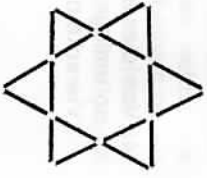
8. Aus diesen fünf Quadraten durch Umlegen von vier Streichhölzern vier neue, gleichgroße Quadrate bilden.



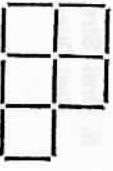
9. Durch Umlegen von vier Hölzchen ein Tier bilden.



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



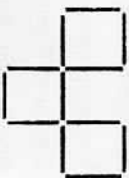
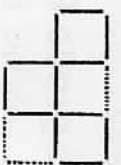
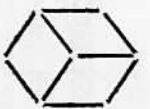
11. Durch Entfernen von drei Hölzchen drei gleichgroße Quadrate bilden.



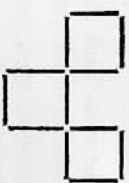
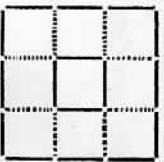
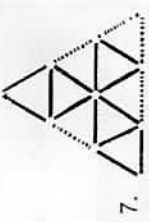
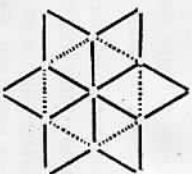
12. Drei Streichhölzer so umlegen, daß aus den sechs Dreiecken vier gleichgroße Vierecke entstehen.



U
H
N



N
N
N
N
N



Wer noch viele andere Würfel- und Streichholzspiele kennenlernen möchte, dem empfehlen wir aus der Reihe „Ravensburger Spiel- und Spaßbücher“:
 Spiel und Spaß mit Köpfchen und Hölzchen von para Best.-Nr. 37 014
 Spiel und Spaß mit Würfeln von para, Best.-Nr. 37 035

Lösungen:

Erwin Glonnegger / Walter Diem

Das große Ravensburger Spielbuch

Umfassend und übersichtlich informiert dieses Standardwerk über mehr als 400 Spielideen und Spielregeln für Kinder, Jugendliche und Erwachsene. Alte und bekannte Spiele zum Nachschlagen, längst vergessene Spiele zum Wiederentdecken und neue Spiele aus dem In- und Ausland regen zu abwechslungsreichen, spielerischen Aktivitäten an:

- Kinderspiele von Abzählreimen bis zu Ballspielen
- Ziel- und Treffspiele von Boccia bis Kegeln
- Sport- und Kampfspiele mit den Spielregeln der modernen Sportdisziplinen
- Mannschaftsspiele im Freien von der Schnitzeljagd bis zur Autorallye mit Quizfragen
- Spiele für die Reise, für die man wenig oder gar kein Spielmaterial braucht
- Spiele für fröhliche Feste vom Teekesselraten bis zur Hausmusik ohne Instrumente
- Spielregeln von klassischen Brettspielen mit Informationen über Herkunft, Entstehung und Geschichte
- Sämtliche Kartenspiele vom Quartett bis zum Skat
- Würfelspiele mit einem oder mehreren Würfeln
- Denkspiele mit einer großen Auswahl kniffliger Aufgaben
- Schreib- und Zeichenspiele vom Schiffe versenken bis zum Straßenkreuzung zerlegen
- Streichholzspiele mit berühmten und bekannten Streichholzknocheleien

Auf den 360 Seiten verdeutlichen über 500 farbige Zeichnungen und Fotos die ausführlichen Beschreibungen von Spielablauf, Spielplänen und -feldern, von Spielphasen und Aufstellung der Teilnehmer und die Hinweise für Spieltaktik und -technik. Auf einen Blick kann man bereits erkennen, welches Spielmaterial man braucht und wie viele Personen mitspielen können.

Best.-Nr. 42.600

Otto Maier Verlag Ravensburg

