

D

BRETTSPIELE

Pferdchenspiel

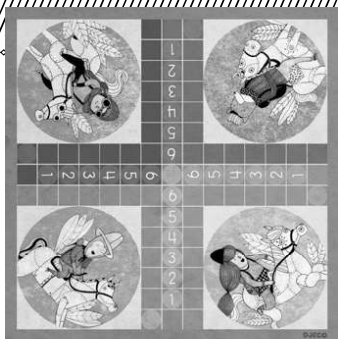
D

Ab 6 Jahren | 2 bis 4 Spieler | 10 bis 20 Min.



MATERIAL: das Spielbrett für das Pferdchenspiel, 4 Spielfiguren pro Spieler (jedem seine Farbe), 1 Würfel.

ZIEL DES SPIELS: als Erster mit seinen 4 Spielfiguren den Stern in der Mitte erreichen.



SPIELABLAUF

Jeder Spieler stellt seine 4 Figuren auf den Pferdestall seiner Farbe. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der jüngste Spieler beginnt und würfelt.

ZIEHEN DER SPIELFIGUREN

Der Spieler muss eine 6 würfeln, um eine Figur aus seinem Pferdestall auf das erste Feld seines Spielparcours setzen zu können. Dann würfelt er erneut und rückt um die gewürfelte Augenzahl vor. Sollten sich mehrere Figuren des Spielers auf dem Parcours befinden, kann der Spieler frei entscheiden, welche Figur er bewegt.

Sobald der Spieler eine 6 gewürfelt hat, spielt er noch einmal und würfelt erneut.

Sobald sich mehrere Figuren auf dem Parcours befinden, kann es vorkommen, dass sie sich gegenseitig auf den Fersen sind. Die Figuren dürfen sich einander nicht überholen. Eine Figur, deren Weg durch eine andere Figur versperrt ist, kann diese daher nicht überspringen und muss auf dem davor befindlichen Feld stehen bleiben.

Sollte der Spieler durch Würfeln der entsprechenden Punkte hingegen die Möglichkeit erhalten, seine Figur

auf ein bereits von einer gegnerischen Figur besetztes Feld zu bewegen, so wird diese „hinausgeworfen“. Seine Figur nimmt den Platz der gegnerischen Figur ein, und Letztere wird zurück in ihren Pferdestall geschickt.

DER AUFSTIEG IN DEN HIMMEL

Nach einer vollständigen Runde nehmen die Figuren den Platz auf dem letzten Feld Ihres Parcours, am Fuße der zum Himmel führenden Treppe mit den von 1 bis 6 nummerierten Feldern, ein.

Anmerkung: Man muss genau auf diesem Feld ankommen. Wenn der Würfel eine höhere Zahl zeigt als Felder bis zum Fuße der Treppe übrig sind, kann der Spieler nicht weitergehen.

Die Felder sind von 1 bis 6 nummeriert. Um auf das Feld Nr. 1 zu gelangen, muss man eine 1 würfeln, um auf das Feld Nr. 2 zu gelangen, muss man eine 2 würfeln und so weiter bis zum Feld Nr. 6. Abschließend muss der Spieler bei Erreichen des 6. Feldes erneut eine 6 würfeln, um die Figur vom Spielbrett nehmen zu können.

ENDE DER PARTIE

Der Spieler, der als Erster seine 4 Figuren vom Spielbrett genommen hat, gewinnt die Partie.

D

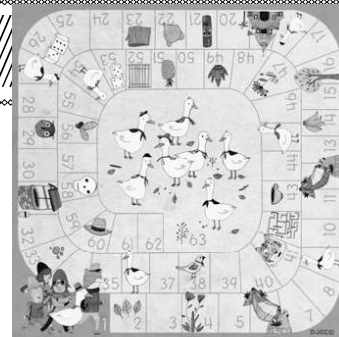
Das Gänsepiel

Ab 6 Jahren | 2 bis 4 Spieler | 10 bis 15 Min.



MATERIAL: das Spielbrett für das Gänsepiel, 1 Spielfigur pro Spieler (jedem seine Farbe), 2 Würfel.

ZIEL DES SPIELS: als Erster auf dem Feld Nr. 63 ankommen.



SPIELABLAUF

Der jüngste Spieler fängt an, dann wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der Spieler, der an der Reihe ist, wirft beide Würfel und rückt mit seiner Figur um die Anzahl Felder vor, die der Summe der Würfel entspricht. Wenn ein Spieler auf einem Feld ankommt, auf dem bereits eine andere Figur steht, stellt er diese auf das Feld, auf dem er sich vorher befand.

Wenn ein Spieler zu Beginn der Partie die Summe 9 mit einer 6 und einer 3 erhält, rückt er bis zum Feld Nr. 26 vor. Wenn er 9 mit einer 4 und einer 5 erhält, rückt er bis zum Feld 53 vor.

Spezialfelder

- **Die „Gänsefelder“** 9, 18, 27, 36, 45 und 54: Der Spieler darf abermals um die beim ersten Mal gewürfelte Augenzahl weiterziehen.
- **Die Brücke** (Feld 6): Von dort aus zieht man bis zur zweiten Brücke (Feld 12) weiter.
- **Das Hotel** (Feld 19): Man muss eine Runde aussetzen.

- **Der Brunnen** (Feld 31) und das Gefängnis (Feld 52): Hier muss der Spieler stehen bleiben, bis ein anderer Spieler auf dieses Feld gelangt. Der befreite Spieler kehrt auf das Feld zurück, auf dem sich der soeben angekommene Spieler befand. Variante: Man muss 2 Runden aussetzen.
- **Das Labyrinth** (Feld 42): Man muss bis zum Feld 30 zurückgehen.
- **Der Totenkopf** (Feld 58): Man muss bis zum Feld 1 zurückgehen.

ENDE DER PARTIE

Der Spieler, der als Erster auf dem Feld 63 ankommt, gewinnt die Partie.

Anmerkung: Man muss genau auf dem Feld 63 ankommen. Wenn die gewürfelte Augenzahl höher ist als die Anzahl der verbleibenden Felder, muss der Spieler die Anzahl Felder zurückgehen, die der überschüssigen Augenzahl entspricht.

D

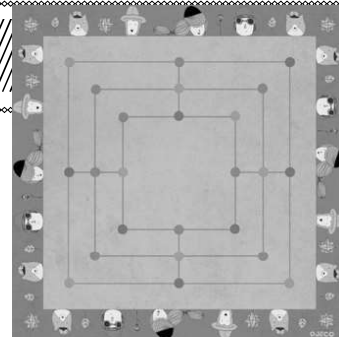
Mühle

Ab 6 Jahren | 2 Spieler | 10 bis 15 Min.



MATERIAL: das Mühlebrett, 9 Spielsteine pro Spieler (jedem seine Farbe).

ZIEL DES SPIELS: So viele Steine des Gegners wie möglich schlagen.



1. ETAPPE: DIE SPIELSTEINE PLATZIEREN

Zu Beginn setzen die Spieler ihre 9 Steine auf die Kreuzungspunkte des Spielbretts.

Wenn ein Spieler es schafft, 3 Steine aufzureihen (diagonal, senk- oder waagrecht), kann er einen beliebigen Stein des Gegners vom Spielbrett nehmen, sofern dieser nicht zu einer Reihe gehört. Jeder Stein, der so geschlagen wird, darf nicht wieder ins Spiel gebracht werden.

Anmerkung: Bei dieser ersten Etappe können die Spieler ihre Steine nicht verschieben.

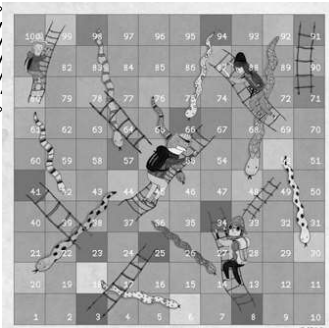
2. ETAPPE: VERSCHIEBEN

Wenn jeder Spieler alle seine Steine platziert hat, geht das Spiel mit dem Verschieben der Steine weiter. Die Spieler müssen abwechselnd einen ihrer Steine verschieben. Die Steine können nur in einer geraden Linie verschoben werden und dürfen einen anderen Stein nicht überspringen.

Sobald es einem Spieler gelingt, eine Reihe zu bilden, nimmt er einen beliebigen Stein des Gegners unter den bereits erwähnten Bedingungen vom Spielbrett. Wenn ein Spieler nur noch 3 Steine hat, kann er seinen Stein auf einen beliebigen freien Platz versetzen.

ENDE DER PARTIE

Wenn ein Spieler nur noch 2 Steine hat, ist die Partie beendet, und sein Gegner ist Sieger.



Schlangen & Leitern

D

Ab 6 Jahren | 2 bis 4 Spieler | 10 bis 15 Min.



MATERIAL: 1 Spielbrett, 1 Spielfigur pro Spieler, 1 Würfel.

ZIEL DES SPIELS: als Erster das Feld „100“ erreichen.

SPIELABLAUF

Jeder Spieler stellt seine Figur neben dem Spielbrett vor das Feld 1. Der erste Spieler würfelt und rückt mit seiner Figur um die gewürfelte Augenzahl vor.

Leiterfeld: Sobald ein Spieler auf einem Feld mit dem Fuß einer Leiter ankommt, klettert er die Leiter hinauf und stellt sich auf das Feld, auf dem die Leiter endet.

Schlangenfeld: Sobald ein Spieler auf einem Feld mit einem Schlangenschwanz ankommt, klettert er an der Schlange hinunter und stellt sich auf das Feld mit deren Kopf.

ENDE DER PARTIE

Der Spieler, der als Erster auf dem Feld „100“ ankommt, gewinnt die Partie.

Anmerkung: Man muss genau auf dem Feld „100“ ankommen. Wenn die gewürfelte Augenzahl höher ist als die Anzahl der restlichen Felder, muss der Spieler um die Anzahl Felder zurückgehen, die der überschüssigen Augenzahl entspricht.

Dame

D

Ab 6 Jahren | 2 Spieler | 10 bis 20 Min.



MATERIAL: das Damebrett, 20 Spielsteine pro Spieler (jedem seine Farbe).

ZIEL DES SPIELS: als erster Spieler alle Steine seines Gegners schlagen.

SPIELABLAUF

Es wird ausgelost, wer mit den weißen Steinen spielt. Jeder Spieler platziert seine Steine auf den schwarzen Feldern der ersten 4 Reihen seiner Seite des Damebretts. Die weißen Steine eröffnen das Spiel. Die Spieler wechseln sich ab.

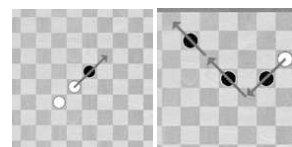
Das Ziehen

1. Die Steine ziehen immer um ein Feld in diagonaler Richtung nach vorne. Wenn ein Stein die letzte Reihe erreicht hat, wird er zur Dame. (Es wird ein aus dem Spiel ausgeschiedener Stein auf ihn gesetzt, um eine Dame zu bilden.)

2. Die Dame zieht diagonal um ein oder mehrere Felder in alle Richtungen.

Das Schlagen

Es gilt Schlagzwang, sonst kann der Gegner den Stein nehmen und sagen „ziehen oder fliehen“. Sobald ein Stein geschlagen worden ist, wird er aus dem Spiel genommen.

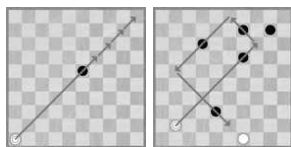


Mit einem Stein

Ein Stein kann einen gegnerischen Stein durch Über springen vorwärts oder rückwärts „schlagen“, unter der Voraussetzung, dass das Feld hinter diesem Stein frei ist. Sollte sich nach dem Schlagen des Steins die Situation erneut ergeben, kann der Stein auf die gleiche Weise gegnerische Steine schlagen. Anschließend ist der andere Spieler dran.

Mit einer Dame

Eine Dame kann einen anderen gegnerischen Stein (der sich in der Nähe oder weiter weg befindet) durch Überspringen vor- oder rückwärts „schlagen“, unter der Voraussetzung, dass das Feld hinter diesem Stein frei ist.



Nach dem Schlagen kann die Dame ihren Spielzug durch Ändern der Diagonale fortsetzen, falls ein erneutes Schlagen eines Spielsteins möglich ist. Anschließend ist der andere Spieler dran.

Achtung: Es muss immer die Schlagmöglichkeit gewählt werden, bei der die meisten Steine geschlagen werden können. (Eine Dame ist einem Spielstein gleichwertig.)

ENDE DER PARTIE

Der Spieler gewinnt die Partie, sobald er alle Steine seines Gegners geschlagen hat oder sein Gegner keinen Spielzug mehr ausführen kann, obwohl er an der Reihe ist.

Eine Partie gilt als unentschieden, wenn ein Spieler zum 3. Mal den gleichen Spielzug ausführt, wenn er an der Reihe ist, oder wenn keiner der beiden Spieler nach 20 Spielzügen gewonnen hat.

D

Schach

Ab 6 Jahren | 2 Spieler | 15 bis 30 Min.



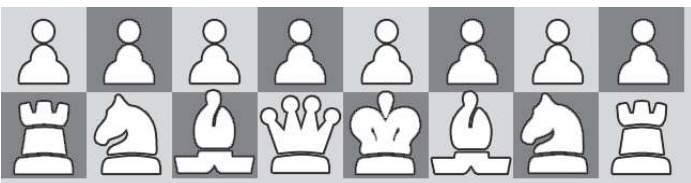
MATERIAL: Schachbrett, 16 Spielfiguren pro Spieler (jedem seine Farbe).

ZIEL DES SPIELS: Den gegnerischen König schlagen: ihn schachmatt setzen.

SPIELABLAUF

Es wird ausgelost, wer mit den weißen Figuren spielt. Dann wird das Schachbrett so aufgestellt, dass jeder Spieler in der Ecke rechts unten ein helles Feld hat. Jeder Spieler stellt seine Figuren auf dem Schachbrett auf.

Die Damen werden immer auf ein Feld ihrer eigenen Farbe



gestellt und stehen sich demgemäß auf dem Schachbrett gegenüber.

Die weißen Steine eröffnen das Spiel. Ziehen ist Pflicht, man kann nicht passen. Die Spieler ziehen abwechselnd jeweils eine ihrer Figuren.

ZIEHEN DER FIGUREN

Eine Figur darf nie eine andere Figur überspringen (Ausnahmen gelten für den Springer).

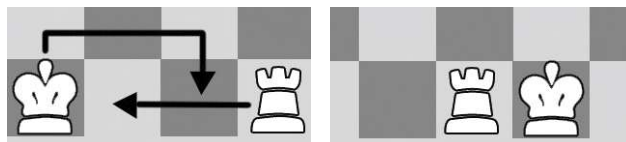
Der König ist die wichtigste Figur des Spiels. Er kann in alle Richtungen immer nur ein Feld weiter gezogen werden. Für ihn gibt es einen besonderen Spielzug: die Rochade. Bei der Rochade können König und Turm gleichzeitig versetzt werden, wenn:

- weder der König noch der Turm im bisherigen Spielverlauf bewegt worden sind;

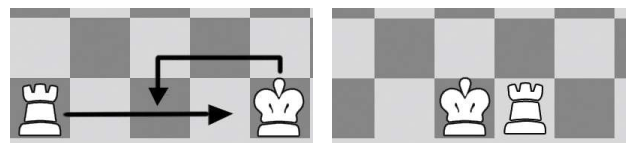
- sich keine Figur zwischen ihnen befindet;
- der König nicht im Schach steht.

Die Dame kann beliebig viele Felder in alle Richtungen

KLEINE ROCHADE



GROSSE ROCHADE



gezogen werden. Sie ist die stärkste Figur im Spiel.

Der Turm kann eine beliebige Anzahl Felder vertikal und horizontal gezogen werden.

Der Läufer wird beliebig viele Felder diagonal gezogen.

Der Springer zieht 3 Felder: 1 oder 2 Felder horizontal (oder vertikal) und dann im rechten Winkel dazu. Man sagt auch, dass er wie ein „L“ zieht. Der Springer ist die einzige Figur, die über andere Figuren springen kann.

Der Bauer zieht immer um ein Feld nach vorne und kann nie zurückgehen. Bei seinem ersten Zug kann er um zwei Felder vorrücken. Wenn er die letzte Reihe des Schachbretts erreicht, kann er sich wahlweise in eine beliebige andere Figur seiner Farbe verwandeln (außer in einen König).

DAS SCHLAGEN

Eine Figur wird aus dem Spiel genommen, wenn sich eine Figur des Gegners auf das Feld setzt, auf dem diese stand. Bis auf den Bauern schlagen die Figuren in der Richtung, in der sie sich fortbewegen. Der Bauer schlägt diagonal nach vorne.

Der König steht im Schach, wenn er in einer Position ist, in der er von einer gegnerischen Figur geschlagen werden kann. Der gegnerische Spieler sagt dann „Schach“ an. (Der König darf nicht im Schach gelassen werden.)

Der König ist schachmatt

- wenn er sich nicht mehr bewegen kann, ohne erneut im Schach zu stehen;

- wenn der Spieler keine Figur zwischen den König und die Figur, die ihn in Schach hält, setzen kann;
- wenn der Spieler die Figur, die den König in Schach hält, nicht „schlagen“ kann.

ENDE DER PARTIE

Wenn ein Spieler den gegnerischen König in eine Position bringt, in der er schachmatt ist, gewinnt er das Spiel.

Ein Schachspiel kann auch unentschieden ausgehen:

- wenn ein Spieler „patt“ ist: das heißt, dass er zwar nicht im Schach steht, aber keinen Zug mehr unternehmen kann, ohne dass sein König in Schach gestellt wird;
- bei fortwährendem Schach;
- wenn dieselbe Position sich auf dem Schachbrett drei Mal wiederholt;
- wenn die Spieler nicht mehr genügend Figuren haben, um den Gegner schachmatt zu setzen;
- 50 Züge ohne Schlagen und ohne Fortbewegung eines Bauern gespielt wurden.



WÜRFELSPIELE

10 000

D

Ab 8 Jahren | 2 bis 4 Spieler | 10 bis 20 Min.



MATERIAL: 5 Würfel.

ZIEL DES SPIELS: als Erster eine Punktzahl von 10.000 erreichen.

SPIELABLAUF

Es handelt sich um ein Spiel mit der Wahl „aufhören oder weiterspielen“: Solange ein Spieler punktet, kann er weiterspielen. Um mit dem Gutschreiben der Punkte zu beginnen, muss man mindestens 750 Punkte erzielen; anschließend ist keine Mindestpunktzahl mehr erforderlich. Wenn der Spieler aufhören möchte, notiert er die gewonnenen Punkte, und es ist der nächste Spieler dran. Wenn er jedoch weiterspielen möchte, geht er das Risiko ein, bei seinem nächsten Wurf Pech zu haben und alles zu verlieren.

PUNKTE ZÄHLEN

Spielentscheidende Würfel

- Eine „1“ zählt **100** Punkte.

- Eine „5“ zählt **50** Punkte.

Spielentscheidende Kombinationen

- Ein **Dreierpasch** (3 gleiche Würfel) zählt 100 Mal den Wert der Würfel (Bsp.: Ein Dreierpasch mit Zweiern zählt: $100 \times 2 = 200$ Punkte).
- Ein **Dreierpasch mit Einsern** zählt **1000** Punkte.
- Ein **Viererpasch** (4 gleiche Würfel) verdoppelt die Punktzahl des Dreierpaschs (Bsp.: Ein Viererpasch mit Vierern zählt: $100 \times 4 = 400 \times 2 = 800$ Punkte).
- Ein **Kniffel** (5 gleiche Würfel) verdoppelt die Punktzahl des Viererpaschs (Bsp.: Ein Kniffel mit Vierern zählt: $800 \times 2 = 1600$ Punkte).
- Eine **Straße** (1, 2, 3, 4, 5 oder 2, 3, 4, 5, 6) zählt 1500 Punkte.

Anmerkung 1: Um gültig zu sein, müssen die Kombinationen Dreierpasch oder Straße immer in ein und demselben Wurf gewürfelt werden.

Anmerkung 2: Um gültig zu sein, müssen die Kombinationen Viererpasch und Kniffel immer in ein und demselben Wurf oder von einem Dreierpasch ausgehend gewürfelt werden.

Der 1. Spieler wirft die 5 Würfel. Er zählt die Anzahl erzielter Punkte. Dann entscheidet er, ob er sich seine Punkte gutschreiben lässt oder ob er versucht, noch mehr Punkte zu gewinnen. Wenn er beschließt weiterzuspielen, legt er die Würfel, die Punkte erzielen, beiseite. Dann wirft er die anderen.

Wenn alle Würfel Punkte erzielen, kann der Spieler sie alle neu werfen. Aber Vorsicht, wenn bei dem neuen Wurf 0 Punkte erreicht werden, gehen alle Punkte des Spielzugs verloren!

Dann ist der nächste Spieler dran und muss versuchen, eine gute Punktzahl zu erreichen.

Beispiel

1. Wurf: Der Spieler würfelt 6, 6, 6, 4, 3: Er hat also 600 Punkte mit dem Sechser-Dreierpasch.

2. Wurf: Der Spieler wirft die 4 und die 3 erneut und würfelt: 6, 1: Also erhält er $600 \times 2 = 1200$ Punkte für den Sechser-Viererpasch + 100 Punkte für die 1, also insgesamt 1700 Punkte.

3. Wurf: Der Spieler wirft alle Würfel erneut und würfelt: 3, 3, 4, 2, 6. Dieser Wurf gilt nicht, alle Punkte gehen verloren.

ENDE DER PARTIE

Der erste Spieler, der 10 000 Punkte hat, gewinnt die Partie.

D

Schiff, Kapitän und Mannschaft

Ab 7 Jahren | 2 bis 4 Spieler | 10 bis 20 Min.



Material: 5 Würfel.

ZIEL DES SPIELS: Nach 10 Runden die größte Punktzahl haben.

SPIELABLAUF

Der 1. Spieler würfelt und muss unbedingt eine 6 für das Schiff, dann eine 5 für den Kapitän und zum Schluss eine 4 für die Mannschaft erhalten.

Wenn er ein Schiff hat, muss er alle Würfel erneut werfen. Er darf also weder einen Kapitän ohne Schiff noch eine Mannschaft ohne Kapitän behalten. Wenn er ein Schiff aber keinen Kapitän hat, kann er die Mannschaft nicht behalten! Die drei Zahlen müssen in einem einzigen Wurf oder in darauffolgenden Würfeln erwürfelt werden, aber immer in der richtigen Reihenfolge.

Während seines Spielzugs darf der Spieler drei Mal würfeln. Sobald er eine 6, eine 5 und eine 4 erwürfelt hat, kann er

segeln: Die beiden anderen Würfel zählen dann als gese- gelte Meilen.

BEISPIEL:

Mit einem Ergebnis von 6, 5, 4, 3 und 2 segelt der Spieler $3 + 2 = 5$ Meilen.

Er notiert die gese- gelten Meilen, und dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Wenn der Spieler es nicht geschafft hat, eine 6, eine 5 und eine 4 zu erwürfeln, notiert er gar nichts.

ENDE DER PARTIE

Nach 10 Runden rechnet man die von jedem Spieler gese- gelten Meilen zusammen. Der Spieler, der am weitesten gese- gelt ist, gewinnt die Partie.

D

Ohne 5, Ohne 2

Ab 6 Jahren | 2 bis 4 Spieler | 10 bis 20 Min.



Material: 4 Würfel.

ZIEL DES SPIELS: Nach 10 Runden die höchste Punktzahl haben.

SPIELABLAUF

Der 1. Spieler würfelt und addiert die erzielten Punkte, wobei er Fünfen und Zweien nicht mitzählt, sondern sie beiseitelegt. Dann wirft er die restlichen Würfel und addiert weiterhin die erzielten Punkte, bis alle Würfel beiseitegelegt wurden.

Er notiert die gesamte Zahl der erzielten Punkte. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

ENDE DER PARTIE

Nach 10 Runden werden die von jedem Spieler erzielten Punkte zusammengerechnet. Der Spieler, der die meisten Punkte hat, gewinnt die Partie.

Würfelpoker

D

Ab 8 Jahren | 2 bis 4 Spieler | 10 bis 20 Min.



MATERIAL: 5 Würfel und 10 Spielsteine pro Spieler.

ZIEL DES SPIELS: Die meisten Steine gewinnen.

SPIELABLAUF

Der Spieler, der die Spielrunde eröffnet, legt den Anfangseinsatz (1 oder 2 Steine) fest. Dann kann er bis zu 3 Mal würfeln, um eine gute Kombination zu erzielen. Die anderen Spieler dürfen nicht öfter als der erste Spieler würfeln. Nach ihrem 1. Wurf dürfen die Spieler einen, mehrere oder alle Würfel noch einmal werfen.

Derjenige, der die beste Kombination erzielt, gewinnt den Einsatz und ist bei der nächsten Runde als Erster mit Würfeln dran.

ENDE DER PARTIE

Sobald ein Spieler keine Steine mehr hat, ist derjenige Sieger, der die meisten Steine gewonnen hat.

MÖGLICHE KOMBINATIONEN in aufsteigender Reihenfolge

PÄRCHEN..... 2 gleiche Würfel
2 PÄRCHEN 2 Mal 2 gleiche Würfel
DRILLING..... 3 gleiche Würfel
STRASSE 5 Würfel in einer Reihe
FULL HOUSE 1 Drilling und 1 Pärchen
VIERLING..... 4 gleiche Würfel
POKER 5 gleiche Würfel

Kniffel

D

Ab 8 Jahren | 2 bis 4 Spieler | 10 bis 20 Min.



MATERIAL: 5 Würfel und 10 Spielsteine pro Spieler.

ZIEL DES SPIELS: So viele Punkte wie möglich erzielen, indem man die vorgegebenen Kombinationen erwürfelt.

SPIELABLAUF

Die Spieler spielen nacheinander und haben 3 Würfe frei, um eine Kombination zu erzielen.

Jedes Mal darf der Spieler alle Würfel erneut werfen oder einen Teil davon behalten.

Wenn nach dem dritten Wurf eine der vorgegebenen Kombinationen erreicht wurde, werden dem Spieler die entsprechenden Punkte gutgeschrieben. Ansonsten schreibt er in eines der Felder eine 0.

Die Spalte ↓ muss in der Reihenfolge vom Einser bis zum Kniffel erwürfelt werden.

Die Spalte ↑ muss in der Reihenfolge vom Kniffel bis zum Einser erwürfelt werden.

Die Spalte ↓ kann in beliebiger Reihenfolge erwürfelt werden.

Anmerkung: Wenn man die Spieldauer verkürzen möchte, kann man auch ausmachen, nicht alle Spalten auszufüllen.

ENDE DER PARTIE

Die Partie ist beendet, wenn alle Felder ausgefüllt sind. Sieger ist der Spieler mit der höchsten Punktzahl.

KOMBINATIONEN	PUNKTE
1	1 × die Anzahl der Einser
2	2 × die Anzahl der Zweier
3	3 × die Anzahl der Dreier
4	4 × die Anzahl der Vierer
5	5 × die Anzahl der Fünfer
6	6 × die Anzahl der Sechser
GESAMTSUMME 1	SUMME DER OBEN ERZIELTEN PUNKTE
Bonus Summe 1 (Summe ≥ 63 = 35)	35 Punkte wenn Summe 1 ≥ 63 Punkte
Mini	Gesamtsumme der Würfel bei < 20
Maxi	Gesamtsumme der Würfel bei > 20
GESAMTSUMME 2	SUMME DER OBEN ERZIELTEN PUNKTE
Dreierpasch = 3 gleiche Würfel	25 Punkte
Full House = 3 gleiche Würfel + 2 gleiche Würfel	30 Punkte
Kleine Straße: 1-2-3-4 oder 2-3-4-5 oder 3-4-5-6	25 Punkte
Viererpasch: 4 gleiche Würfel	35 Punkte
Große Straße: 1-2-3-4-5 oder 2-3-4-5-6	40 Punkte
Kniffel: 5 gleiche Würfel	50 Punkte
GESAMTSUMME 3	SUMME DER OBEN ERZIELTEN PUNKTE
ENDSUMME	SUMME 1 + 2 + 3

D

Black Jack

Ab 8 Jahren | 2 bis 4 Spieler | 10 bis 20 Min.



MATERIAL: 3 Würfel und 5 Spielsteine pro Spieler.

ZIEL DES SPIELS: Alle Spielsteine gewinnen.

SPIELABLAUF

Der erste Spieler würfelt und addiert die Augen der 3 Würfel. Wenn er möchte, kann er danach aufhören: Er notiert die erzielte Punktzahl, und dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Er kann aber auch weiterspielen und erneut 1, 2 oder 3 Würfel werfen. Dann zählt er die neu gewürfelten Augen zu seiner vorigen Punktzahl dazu und so weiter, bis er beschließt, aufzuhören.

Ziel des Spiels ist es, 21 Punkte zu erzielen oder sich dieser Punktzahl so weit wie möglich anzunähern, ohne sie zu überschreiten.

Wenn die gesamte Punktzahl nach einem Wurf über **21** liegt, muss der Spieler einen Stein in die Kasse zahlen. Der Spieler, der die Runde gewinnt, indem er **21** würfelt oder der **21** am nächsten liegt, gewinnt den Kasseninhalt und alle Spieler geben ihm einen Stein (selbst derjenige, der vorher schon einen Stein in die Kasse gezahlt hat, weil seine Punktzahl über **21** lag; er verliert also 2 Steine).

ENDE DER PARTIE

Sieger ist der Spieler, der alle Steine gewonnen hat.

Ab 8 Jahren | 2 bis 4 Spieler | 10 bis 20 Min.



MATERIAL: 3 Würfel und 5 Spielsteine pro Spieler.

ZIEL DES SPIELS: Am Ende der Partie keine Spielsteine haben.

SPIELABLAUF

Eine Partie besteht aus 2 Runden, dem „Aufladen“ und dem „Abladen“. Bei der ersten Runde werden den Spielern Steine aus der Tischmitte „aufgeladen“. Bei dieser ersten Spielphase dürfen die Spieler nur ein Mal würfeln. Bei der 2. Runde werden die Steine der Spieler „abgeladen“. Der 1. Spieler fängt an und wirft die 3 Würfel. Wenn er mit dem Ergebnis zufrieden ist, gibt er die Würfel an seinen Nachbarn weiter. Ansonsten kann er erneut einen, zwei oder alle drei Würfel werfen (wobei er die anderen behält). Er kann noch ein drittes Mal spielen, bevor er die Würfel an seinen Nachbarn weitergibt.

Die anderen Spieler müssen genauso oft würfeln wie der erste Spieler, selbst wenn sie schon beim ersten Wurf eine richtige Kombination erzielen.

Wenn alle gespielt haben, gewinnt derjenige mit der besten Würfelkombination.

Beim Aufladen erhält der Spieler mit der schlechtesten Kombination Steine aus der Kasse (siehe unten stehende Liste). Das Aufladen ist beendet, wenn alle Steine aufgebraucht sind.

Beim Abladen entledigt sich der Spieler mit der besten Kombination der Steine, die er beim Aufladen bekommen hat. Das Abladen ist beendet, wenn ein Spieler keine Steine mehr hat

DIE SPIELENTSCHEIDENDEN KOMBINATIONEN

- **Wenn ein Spieler 421** geworfen hat, bekommt derjenige mit der schlechtesten Kombination 10 Spielmarken.
- **Wenn ein Spieler 111** geworfen hat, bekommt derjenige mit der schlechtesten Kombination 7 Spielmarken.
- **Wenn ein Spieler 116 oder 666** geworfen hat, bekommt derjenige mit der schlechtesten Kombination 6 Spielmarken.

- **Wenn ein Spieler 115 oder 555** geworfen hat, bekommt derjenige mit der schlechtesten Kombination 5 Spielmarken.
- **Wenn ein Spieler 114 oder 444** geworfen hat, bekommt derjenige mit der schlechtesten Kombination 4 Spielmarken.
- **Wenn ein Spieler 113 oder 333** geworfen hat, bekommt derjenige mit der schlechtesten Kombination 3 Spielmarken.
- **Wenn ein Spieler 112 oder 222** geworfen hat, bekommt derjenige mit der schlechtesten Kombination 2 Spielmarken.
- **Wenn ein Spieler 123 oder 234** geworfen hat, bekommt derjenige mit der schlechtesten Kombination 2 Spielmarken.
- **Wenn ein Spieler der Reihe nach 665 oder 664** usw. geworfen hat, bekommt derjenige mit der schlechtesten Kombination 1 Spielmarke.

Egal welche Kombination die beste ist, derjenige, der **221**, die kleinste Kombination (auch „Nénette“ genannt) gewürfelt hat, bekommt 2 Spielmarken.

Beim Abladen gelten die gleichen Regeln, dabei ist es jedoch der Spieler, der **421** geworfen hat, der 10 von seinen Spielmarken „ablädt“ und sie dem Spieler mit der schlechtesten Kombination gibt usw.

ENDE DER PARTIE

Die Partie endet, wenn einer der Spieler alle Steine in seinem Besitz hat. Sieger ist der Erste, der keine Steine mehr hat.

KARTENSPIELE

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Der Geber beginnt mit dem Verteilen immer bei seinem linken Nachbarn.

Der erste Spieler ist derjenige, der links vom Geber sitzt.

Die Karten werden eine nach dem anderen an jeden Spieler verteilt.

D

Camps

Ab 7 Jahren | 4 Spieler | 15 Min.



MATERIAL: Spiel mit 52 Karten, ohne die Joker.

ZIEL DES SPIELS: Das Team sein, das die meisten Punkte gewinnt.

SPIELABLAUF

Die Spieler bilden 2 Zweierteams. Jedes Team muss sich zurückziehen und ein geheimes Zeichen ausmachen (zum Beispiel: mit einem Auge zwinkern, sich die Wange kratzen usw.). Der Geber teilt jedem Spieler 4 Karten aus. Die restlichen Karten bilden den Stoß. Jeder Spieler schaut seine Karten an, ohne sie den anderen zu zeigen. Anschließend nimmt der Geber 4 Karten vom Stoß und reiht sie aufgedeckt in der Tischmitte auf. Ziel ist es, so schnell wie möglich 4 Karten desselben Wertes zu vereinen.

Alle Spieler spielen gleichzeitig und können eine Karte aus der Tischmitte nehmen und sie gegen eine Karte ihres Spiels tauschen. Ziel ist es, so schnell wie möglich 4 Karten desselben Wertes zu erlangen.

Sobald alle Spieler ihre Karten getauscht haben, vergewissert sich der Geber, dass wieder 4 Karten in der Mitte liegen. Falls sie niemanden mehr interessieren, legt er sie verdeckt beiseite. Dann legt er 4 neue Karten in die Tischmitte, und die Spieler können erneut ihre Karten tauschen usw.

Wenn ein Spieler 4 Karten mit demselben Wert beisammenhat, muss er seinem Partner das geheime Zeichen geben, ohne dass seine Gegner es merken. Sein Partner muss „Camps!“ rufen, sobald er das Zeichen sieht.

PUNKTE ZÄHLEN PRO TEAM

1 CAMPS	1 Punkt
1 DOPPEL-CAMPS	4 Punkte
1 CONTRA-CAMPS	4 Punkte
1 VERFEHLTES CONTRA-CAMPS.....	- 2 Punkte (falsche Beschreibung des Zeichens)

Wenn beide Partner zur gleichen Zeit 4 Karten mit demselben Wert auf der Hand haben, geben sie sich gegenseitig das Zeichen und müssen gleichzeitig „Doppel-Camps!“ rufen.

Wenn ein Spieler glaubt, das Zeichen eines gegnerischen Teams erraten zu haben, kann er „Contra-Camps!“ sagen. Dann muss er das Zeichen beschreiben. Ist seine Beschreibung richtig, ist die Partie beendet und das gegnerische Team muss ein neues Zeichen ausmachen. Ist die Beschreibung falsch, kann das Spiel weitergehen.

ENDE DER PARTIE

Zu Beginn der Partie einigen sich die Spieler auf eine Anzahl Punkte, die erreicht werden muss. Das erste Team, das diese Punktzahl erreicht, gewinnt die Partie.

D

Barbu

Ab 7 Jahren | 4 Spieler | 30 Min.



MATERIAL: Spiel mit 52 Karten, ohne die Joker.

ZIEL DES SPIELS: Am Ende der Partie die wenigsten Punkte haben.

SPIELABLAUF

Eine Partie besteht aus 4 Runden. Jede Runde enthält 6 Kontrakte.

BESCHREIBUNG DER KONTRAKTE

- 1. Die „Stiche“:** so wenige Stiche wie möglich gewinnen.
- 2. Die „Damen“:** bei seinen Stichen keine Damen gewinnen.
- 3. Die „Herzen“:** bei seinen Stichen keine Herzen gewinnen.
- 4. Der „Bärtige“:** bei seinen Stichen nicht den Herzkönig gewinnen.
- 5. Der „Letzte Stich“:** nicht den letzten Stich gewinnen.
- 6. Der „Salat“:** vereint alle oben genannten Kontrakte: Man darf möglichst keine Stiche, Damen, Herzen, den „Bärtigen“ (Herzkönig) oder den letzten Stich gewinnen.

Ein Punkteblatt vorbereiten, auf dem man die Spielernamen in Spalten und die Namen der Kontrakte in Zeilen aufschreibt. Der jüngste Spieler fängt an. Während der 1. Runde ist er der Geber. Er fängt bei allen Partien der Runde an zu spielen und entscheidet, in welcher Reihenfolge die 6 Kontrakte gespielt werden sollen. Nach Beendigung der 1. Runde wird der nächste Spieler Geber und so weiter. Der Geber verteilt alle Karten an die Spieler. Er sucht seinem Blatt entsprechend den Kontrakt aus, den er spielen möchte, sagt ihn den anderen Spielern an und legt seine erste Karte ab. Die 3 anderen Spieler spielen nacheinander im Uhrzeigersinn.

Die Reihenfolge der Kartenwerte ist wie üblich:

AKDB1098765432.

Der Spieler, der die höchste Karte in der angespielten Farbe gelegt hat, gewinnt den Stich.

Die Spieler müssen die angespielte Farbe (also die zuerst gelegte Karte) bedienen. Wenn ein Spieler die angespielte Farbe nicht auf der Hand hat, wirft er eine Karte ab, die er als störend betrachtet. Diese Karte spielt bei der Zuteilung des Stiches keine Rolle.

Der Spieler, der den Stich gewonnen hat, eröffnet erneut das Spiel und legt eine neue Karte ...

Wenn alle Karten gespielt worden sind, zählt jeder seine Punkte entsprechend des zu Beginn der Partie angesagten Kontrakts.

ENDE DER PARTIE

Nach den 4 Runden hat der Spieler gewonnen, der die wenigsten Punkte hat.

PUNKTE ZÄHLEN - NACH KONTRAKT

- | | | |
|----------------------|-------|----------------------------------|
| 1 DIE „STICHE“ | | 2 Punkte pro Stich. |
| 2 DIE „DAMEN“ | | 6 Punkte pro Dame. |
| 3 DIE „HERZEN“ | | 2 Punkte pro Herz. |
| 4 DER „BÄRTIGE“ | | 20 Punkte. |
| 5 DER „LETZTE STICH“ | | 20 Punkte. |
| 6 DER „SALAT“ | | Summe der oben stehenden Punkte. |

Präsident und Bettler



Ab 8 Jahren | 4 Spieler | 25 Min.



MATERIAL: Spiel mit 54 Karten und den Jokern.

ZIEL DES SPIELS: Präsident werden.

SPIELABLAUF

Alle Karten (einschließlich der Joker) werden an die Spieler verteilt.

Reihenfolge der Karten: Joker, 2, As, König, Dame, Bube, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3.

Der 1. Spieler legt eine oder mehrere Karten desselben Wertes auf den Tisch. Der nächste Spieler muss dieselbe Anzahl Karten mit einem höheren Wert ablegen und so weiter.

Bsp.: Der 1. Spieler legt zwei 5er hin, der nächste Spieler muss 2 Karten mit einem höheren Wert als 5 ablegen.

Wenn ein Spieler nicht spielen kann oder will, setzt er aus. Der letzte Spieler, der eine oder mehrere Karten auf die der anderen Spieler gelegt hat, gewinnt den Stich und eröffnet erneut das Spiel, wie vorher beschrieben.

Der erste Spieler, der keine Karten mehr hat, wird zum „Präsidenten“ ernannt. Der 2. wird der „Vize-Präsident“, der 3. der „Vize-Bettler“ und der letzte der „Bettler“.

Bei den folgenden Partien muss der Bettler die Karten verteilen. Dann muss der Bettler dem Präsidenten seine 2 besten Karten geben. Dafür gibt der Präsident ihm seine 2 schlechtesten Karten. Der Vize-Bettler muss dem Vize-Präsidenten seine beste Karte geben. Dafür gibt der Vize-Präsident dem Bettler seine schlechteste Karte.

Anmerkung 1: Bei der nächsten Runde eröffnet immer der Bettler das Spiel.

Anmerkung 2: Am Ende von jeder Partie werden die Rollen gemäß der Reihenfolge, in der die Spieler das Spiel beendet haben, neu verteilt.

D

Bataille Corse

Ab 8 Jahren | 2 bis 6 Spieler | 15 Min.



MATERIAL: Spiel mit 52 Karten, ohne die Joker.

ZIEL DES SPIELS: Alle Karten gewinnen.

SPIELABLAUF

Die Karten unter den Spielern verteilen. Jeder Spieler stapelt seine Karten und legt sie verdeckt vor sich hin. Der 1. Spieler dreht die erste Karte seines Stapels um und legt sie in die Mitte. Dann drehen die anderen Spieler nacheinander ihre erste Karte um und legen sie auf die Karte des vorigen Spielers. Wenn ein Spieler ein Bild umgedreht hat, muss der nächste einen Kontrakt erfüllen, indem er nacheinander, je nach abgelegtem Bild, eine oder mehrere Karten seines Stapels umdreht: 1 Karte, wenn es ein Bube ist; 2, wenn es eine Dame und 3, wenn es ein König ist. Wenn er bei der Ausführung seines Kontrakts kein Bild umdreht, gewinnt der Spieler, der das Bild umgedreht hat, den Stich.

Dreht er jedoch ein Bild um, ist sein Kontrakt beendet. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe und muss je nach abgelegtem Bild einen neuen Kontrakt erfüllen und immer so weiter, bis einer der Spieler seinen Kontrakt nicht erfüllt, indem er kein Bild umdreht. In dem Fall gewinnt der Spieler, der das letzte Bild abgelegt hat, den Stich. Wenn zwei Karten mit demselben Wert nacheinander umgedreht werden, entweder von ein und demselben oder von zwei verschiedenen Spielern, müssen alle Spieler so schnell wie möglich auf den Kartenstapel in der Tischmitte klopfen. Der Schnellste gewinnt alle Karten.

ENDE DER PARTIE

Der Spieler, der alle Karten gewinnt, ist Sieger der Partie.

D

Mau-Mau

Ab 8 Jahren | 2 bis 5 Spieler | 10 Min.



MATERIAL: Spiel mit 54 Karten, mit den Jokern.

ZIEL DES SPIELS: so schnell wie möglich alle seine Karten losbekommen.

SPIELABLAUF

Jedem Spieler 8 Karten austeilen. Der Rest der Karten wird verdeckt zu einem Stoß in die Tischmitte gelegt. Die 1. Karte des Stoßes wird umgedreht und danebengelegt. Der 1. Spieler muss entsprechend der umgedrehten Karte spielen. Er kann Folgendes spielen:

- entweder eine oder mehrere Karten desselben Wertes;
- oder eine Karte derselben Farbe;
- oder eine 8 in egal welcher Farbe.

Folgende Karten haben eine besondere Bedeutung:

- Mit einer **8** kann man jederzeit die Farbe wechseln. Der Spieler sagt die gewünschte Farbe an.
- Bei einem **Joker** oder einer **2** muss der nächste Spieler 2 Karten ziehen.
- Nach einem **As** wird die Richtung gewechselt.
- Bei einem **Buben** muss der nächste Spieler aussetzen.
- Nach einer **7** muss man noch einmal spielen.

Wenn ein Spieler keine Karte ablegen kann, muss er eine ziehen. Wenn er dann immer noch nicht spielen kann,

kommt der nächste Spieler an die Reihe. Der Spieler, der nur noch eine einzige Karte auf der Hand hat, muss sofort „Mau“ rufen. Wenn er es vergisst und ein anderer Spieler dies bemerkt, bekommt er eine Karte aus der Hand jedes Spielers, und die Partie geht weiter. Wenn der Stoß aufgebraucht ist, wird die letzte abgelegte Karte liegen gelassen, die restlichen Karten gemischt und zu einem neuen Stoß hingelegt. Sobald ein Spieler keine Karten mehr hat, ist die Partie beendet; die anderen Spieler zählen die Punkte, die sie noch auf der Hand haben.

PUNKTE ZÄHLEN

Der Spieler, der alle seine Karten losgeworden ist, bekommt -10 Punkte. Die anderen zählen die Werte der Karten, die sie noch auf der Hand haben: As = 40 Punkte; B, D und K = 10 Punkte. Die anderen Karten zählen so viele Punkte, wie sie angeben.

ENDE DER PARTIE

Nach 5 Partien ist der Spieler Sieger, der die wenigsten Punkte hat.

Stiche-Raten

D

Ab 8 Jahren | 3 bis 6 Spieler | 15 Min.



MATERIAL: Spiel mit 52 Karten, ohne die Joker.

ZIEL DES SPIELS: Genau die Anzahl Stiche gewinnen, die man zu Beginn der Partie angesagt hat.

SPIELABLAUF

Bei 3 Spielern eine 2 aus dem Spiel nehmen, bei 5 Spielern zwei 2en und bei 6 Spielern vier 2en. Ein Blatt mit den Spielernamen in Spalten und der Anzahl Partien in den Zeilen vorbereiten, um die Ansagen und Punktzahlen zu notieren. Die Reihenfolge der Kartenwerte ist wie üblich:

A, K, D, B, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2.

In der ersten Partie teilt der Geber jedem Spieler nur eine einzige Karte aus. Die restlichen Karten bilden den Stoß. Anschließend dreht der Geber die erste Karte des Stoßes um. Diese Karte gibt die Trumpffarbe an. Bei jeder neuen Partie wird eine Karte mehr ausgeteilt als bei der vorigen Partie.

Wenn alle Karten ausgeteilt wurden, geht das Spiel umgekehrt weiter: Bei jeder neuen Partie wird eine Karte weniger ausgeteilt als bei der vorigen Partie. Jeder Spieler schaut sich seine Karte(n) an. Dann sagt der erste Spieler entsprechend der Trumpffarbe die Anzahl Stiche an, die er seiner Meinung nach gewinnen wird. Die anderen Spieler machen nach einander dasselbe.

Anmerkung: Der letzte Spieler muss eine Anzahl Stiche ansagen, die, wenn man sie mit den anderen Stichen addiert,

entweder über oder unter der Anzahl Karten liegt, die an jeden Spieler verteilt wurden. Sie darf jedoch nicht mit dieser Anzahl identisch sein.

Der 1. Spieler spielt eine Karte. Die folgenden Spieler müssen diese Farbe bedienen. Wenn sie dies nicht können, müssen sie die Trumpffarbe spielen. Wenn sie auch das nicht können, legen sie eine beliebige Karte ab. Der Spieler, der die höchste Trumpfkarte spielt, gewinnt den Stich. Wenn kein Trumpf gespielt wurde, bekommt derjenige den Stich, der die höchste Karte in der angespielten Farbe gelegt hat. Der Spieler, der den Stich gewonnen hat, eröffnet die nächste Runde.

PUNKTE ZÄHLEN

Die Spieler, die die angesagte Anzahl Stiche gemacht haben, gewinnen 5 Punkte pro Stich, plus 5 Bonuspunkte. Die Spieler, die die angesagte Anzahl Stiche nicht gemacht haben, verlieren 5 Punkte für jeden Stich, den sie zu viel oder zu wenig gemacht haben.

ENDE DER PARTIE

Wenn die Partie beendet ist, hat der Spieler mit den meisten Punkten gewonnen.

Whist für die Kleinen

D

Ab 8 Jahren | 3 bis 6 Spieler | 15 Min.



MATERIAL: Spiel mit 52 Karten, ohne die Joker.

Ziel des Spiels: So viele Stiche wie möglich gewinnen.

SPIELABLAUF

Der Geber teilt jedem Spieler 13 Karten aus. Er dreht die letzte Karte, die für ihn bestimmt ist, um und zeigt sie allen Spielern, bevor er sie in sein Spiel steckt. Diese Karte bestimmt den Trumpf.

Die Reihenfolge der Kartenwerte ist wie üblich:

A, K, D, B, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2.

Der erste Spieler spielt eine Karte seiner Wahl, die er aufgedeckt in die Tischmitte legt. Die anderen Spieler legen nacheinander ihre Karten in der angespielten Farbe. Wenn alle Spieler die gewünschte Farbe bedienen können, gewinnt

der Spieler, der die höchste Karte gelegt hat, den Stich.

Wer die angespielte Farbe nicht hat, spielt Trumpf. In dem Fall sagt man, es wird gestochen. Der Spieler, der die höchste Trumpfkarte spielt, gewinnt den Stich. Wenn ein Spieler weder eine Karte in der angespielten Farbe noch eine Trumpfkarte hat, spielt er eine Karte, die er loswerden möchte.

PUNKTE ZÄHLEN

Jeder Stich zählt 1 Punkt.

ENDE DER PARTIE

Sieger ist der Spieler, der 20 Punkte erreicht.

