

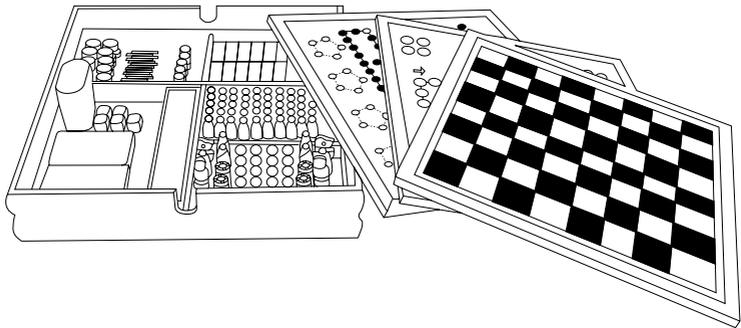
Art. Nr. 11277

## Games Collection 9 Classics

Game instruction

## Spiellesammlung 9 Klassiker

Spielanleitung



### CAUTION:

The toy is to be assembled by an adult.



### CAUTION:

Assemblage par un adulte requis.



### WARNING:

#### CHOKING HAZARD

Small parts. Not for children under 3 years.



### AVERTISSEMENT:

#### RISQUE DE SUFFOCATION

Présence de petits éléments. Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.



**en** Content

Mau Mau	3
Cheating	3
Sheepshead	4
Blackjack	5
Poker	6
The evil 3	7
High house number	7
The funny 7	7
Eleven high	8
Couples	8
Chess	8
Backgammon	10
Draughts (Checkers)	15
Nine men's morris	15
Domino	16
Ludo	16

**de** Inhalt

Mau-Mau	18
Mogeln	18
Schafkopf	19
Blackjack	20
Poker	21
Die böse 3	22
Hohe Hausnummer	23
Die lustige 7	23
Elf hoch	23
Pärchen	24
Schach	24
Backgammon	26
Dame	31
Mühle	31
Domino	32
Ludo	32

## Mau Mau

### Number of players

For 2-6 players

### Game material

Card game with 32 sheets

### Preparation

At the beginning the cards are shuffled. After shuffling, each player receives 5 cards. Remaining cards are placed face down on the table. One card is placed face up on the table. The game can begin!

### Game instructions

The player to the left of the dealer may start. The player must place a card on the open card. A card can be played if it corresponds to the suit (suit of hearts on suit of hearts) or the value (a ten on a ten in any suit). If the player does not have a card of the same suit or value, he/she must draw a new card from the stack. A joker is the jack! If the player has a jack (of any suit), he may discard the card and at the same time determine which suit the next player must discard. It is the turn of the player on the left.

The seven and the eight have a special meaning. If a player puts a seven in the middle, the next player must take 2 cards from the deck and may not discard any card. If a player puts an eight in the middle, the next player must miss once.

Tip: Whoever picks up the jacks to the end, if possible, can demand a favourable suit of cards at the end, which the player himself has in his hand and ideally not the other players. The winner is the first player to discard his cards and must say "Mau". The other players add up their minus values at the end of the game. Cards with numbers like seven, eight, nine and ten count according to their value. Jacks have 2, Queens 3, Kings 4 and Aces 11 minus points. Players who end the game with a jack have to say "Mau-Mau". In the round the minus points are counted twice! If a player reaches 100 minus points, the game is over.

The following game options are also available: sheepshead, blackjack and swimming.

## Cheating

### Number of players

For 3-6 players

### Game material

Card game with 52 sheets

### Preparation

The cards are distributed equally to all players. If there are any cards left, they are placed in the middle of the table. These cards build up the beginning of the discard pile.

### Game instructions

The game is also known as bullshit or bluff, as cheating is officially allowed. The aim is to cheat as skilfully as possible in order to discard your cards as quickly as possible and thus win the game.

The player to the left of the dealer begins by placing the 1st card face-down on the table and stating its value. There are 2 ways to play: You can start with the two of clubs, or you can simply start counting with any two. In the first case, when the suit of the cards is also important, you have to cheat often and carelessly. The order of suits is: Clubs, Spades, Hearts, Diamonds. After the Ace, the Two follows the next suit. In the second case, when the game is played without specifying the suit, i.e. the cards are only placed in ascending order, the cheating is much more audacious and carefree. No player is obliged to actually discard the card value that he/she calls out loud. However, any player is entitled at any time to question the statement of the last player to have discarded: he interrupts the game by shouting "Cheated!" and reveals the topmost card discarded last. If the card actually shows the value that has been declared, the doubter must take the whole card hit. If, on the other hand, the card shows a value other than the value declared, the cheater must take the entire card hit. The game is then taken up by the next player, who then starts counting from the bottom again.

There are other ways to cheat: A player may attempt to discard several cards at once. However, if another player notices this attempt and is called "cheated", the cheating player must take up the entire deck again,

even if one of the discarded cards shows the correct value. If jokers are involved, they are each given the value that is announced.

Note: The game should be played as quickly as possible and you must react quickly. If a card that is not trusted is already covered by the next one, the game cannot be interrupted.

The winner is the player who first discards all cards. By the way, there is no call waiting for the last card, just like for the first card. This means that the winner must be accepted. It is up to the players to change the game, for example by announcing colours instead of values. To ensure that this game is just as much fun, the player to the left of the dealer decides which suit to discard in a round, which does not prevent him from discarding another suit. In the next round a different colour is determined and cheating continues.

The following game options are also available: Poker, Cego and King Calls.

## Sheepshead

### Number of players

For 2-4 players

### Game material

Card game with 32 sheets

### Game instructions

Sheepshead can be played in twos, threes or fours. The differences in rules are minimal. The game is also known under the name of Schafkopf and it is a trick taking card game.

The playing cards have the following card values:

Ace = 11 points; Ten = 10; King = 4; Queen = 3; Jack = 2; Nine, Eight and Seven = 0.

As a simple trick game Sheepsheads has permanent, solid trumps:

- four queens in the order of clubs, spades, hearts, diamonds,
- four jacks in the same gradation
- and all diamonds (Ace, Ten, King, Nine, Eight, Seven).

The highest trump cards, the Queen of Clubs and the Queen of Spades, are also known as the "old ones".

### 4 players

Players receive 8 cards each.

There are always 2 partners playing together, namely the owners of the two "old" ones. They have to find each other by skillful playing to make the joint account big. If a player has both "old men" in his hand, he chooses his partner by saying, for example, "The first trick is called" or "The ace of spades is called". However, this depends on his cards. To win a game, the two "old men" must have at least 61 eyes; the other party has won with 60 eyes. The suit played must always be served; trump cards are served with any trump.

If a player cannot serve the colour played, he may either discard any card or use a trump card. If it is a trick of his partner, he should not play a trump, but make the trick "fat" with a high counting card.

"Solo" is played by one player alone against the other 3 participants. To win, he must trump 61 eyes, while 60 eyes are enough for his partner. The solo game is not particularly announced, but the players are left in the dark as long as possible as to who is playing against whom. If the solo player wins, he alone gets the score, while a lost solo counts double minus points.

### 3 players

The same rules apply to the sheep's head in a threesome, also known as a three-way table. However, each player is dealt 10 cards, while 2 cards are placed in the middle of the table with their backs facing up as "skat".

The player who has the Queen of Clubs may (but does not have to) pick up the "Skat" and place 2 of his hand cards face down next to him. In the case of the three-way table, he is allowed to announce any suit as a trump instead of the suit of diamonds.

If the owner of the Queen of Clubs is not interested in a solo because of his hand, this possibility is also open to the other players. If no one plays a solo, each player plays for himself and Diamonds is the trump suit.

## 2 players

For the sheepshead in pairs, you also need a deck of cards with 32 sheets. Each player is first dealt 8 cards, which are placed face down in 2 rows in front of the players. Afterwards 8 more cards are dealt face up, which are placed on the face down ones. You play according to the same trick rules and evaluations, and with open cards. As soon as an open card has been played, the card below it is turned over.

The following games are also available: German Sheepshead, Blackjack, Mau-Mau and Swimming.

## Blackjack

### Number of players

From 2 players

### Game material

Card game with 32 sheets

### Game instructions

Only the values of the cards count.

Ace = 11 points

Ten = 10 points

Nine = 9 points

Eight = 8 points

Seven = 7 points

King = 4 points

Queen = 3 points

Jack = 2 points

A player becomes the banker and thus also the dealer. It must be agreed upon how many rounds the player will hold the bank. The banker now plays in turn against another player. The other players who are not in turn have no influence on the game itself, but can place a bet for each player.

After the banker has laid out his game capital as a bank, the cards are shuffled and withdrawn. The banker places the shuffled cards face down in front of him. Now he gives a card face down to the first player,

the one sitting to his left, and also lays a card face down for himself. Now the player makes his bet and also the other participants who bet on his winnings. Only then may he pick up the card and look at it.

The player is dealt a 2nd card and possibly also a 3rd or 4th card, trying to get as close as possible to 21 points or close to that value. If he has entered too high, with the last card given, i.e. has come over 21 points, he is "dead". He has lost the game and with it his stake, which is collected by the banker.

Whoever has reached exactly 21 points puts his cards face up on the table. He has won the game and is paid double the stake by the banker. 21 points can also be achieved with 2 aces: This game result is called "Fire". The player gets back three times the bet from the bank.

However, the most common case will be that a player considers a score below 21 points to be sufficient and does not buy any more cards. Now the banker must reveal the card he drew face down and take another card from the deck. The banker can draw as many cards as he thinks he has a higher score than the player. And he must play face up: Unlike his opponent, he doesn't pick up the cards in his hand but always puts them face up on the table. When the banker believes he has enough points, he reports the score to the player. The player must now give his score.

The higher score wins. If the number of points is the same, the banker always wins.

Important: If the banker wins, the player only has to give the number of points, but does not have to show the cards. If the banker loses, he can demand that the player show the cards and thus prove that he has won.

If the banker has taken too many cards and has a score over 21, the cards do not need to be compared. The player gets back double the stake.

After the first game the used cards are collected and placed face up next to the talon. Now the banker plays against the next player. If, after a few games, the cards in the talon are no longer sufficient, the player whose turn it is now can choose whether to keep or return the cards that have already been dealt to him.

After shuffling the cards, he either starts all over again or he gets as many cards from the newly shuffled talon as he wants. Whatever is in the bank after the game is over belongs to the banker.

The following games are also available: Schafkopf, Deutscher Schafkopf, Mau-Mau and swimming.

## **Poker**

### **Number of players**

For 2-8 players

### **Game material**

Card game with 52 sheets

### **Special feature**

Among card games, poker is one of the most interesting games of chance. Here the players' ability to bluff their opponents is required. Regardless of the distribution of cards, the aim is to deceive your opponents about the true value of your cards. Whoever puts on the familiar "poker face" is at an advantage.

### **Game instructions**

#### **Card combinations**

Only the composition of the hand cards allocated to each player and the assessment of these cards against those of the other players decides. The order of the cards is the usual one: Ace, King, Queen, Jack, Ten, Nine, Eight, Seven, Six, Five, Four, Three and Two. The ace can also be used as a one. A prerequisite for participating in a game of poker is knowledge of the various card combinations. Each player is dealt 5 cards. This means that the card sequences are always made up of 5 cards. There are countless combinations of cards. The 8 card combinations that are played internationally today are made up as follows, starting with the highest value

#### **Straight flush or suit sequence**

The Straight Flush is 5 cards of one suit in unbroken sequence, such as Nine of Hearts, Ten of Hearts, Jack of Hearts, Queen of Hearts and King of Hearts.

If more than one player has a straight flush, which is very rare, the highest card decides the value: a straight flush with an ace is better than a straight

flush that starts at the ten of hearts. A straight flush that starts with an ace is called a royal flush. The ace can also be used as a one, for example, five of diamonds, four of diamonds, three of diamonds, two of diamonds, ace of diamonds. Each straight flush beats any combination Four of a Kind and what is below.

#### **Four of a Kind**

This card sequence consists of 4 cards of the same value and any 5th card, e.g. Seven of Spades, Seven of Hearts, Seven of Diamonds, Seven of Clubs, Queen of Diamonds.

If several players have 4 of the same value, the higher card value decides, e.g. 4 of the same value are worth more with Queens than with Jacks. Any combination Four of a Kind beats any Full House and what is below.

#### **Full House or Full Hand**

This requires 3 cards of the same value and 2 cards of another value, e.g. Jack of Spades, Jack of Hearts, Jack of Diamonds and Four of Diamonds, Four of Hearts. The full hand consists of 3 of a pair and 3 of a kind. If 2 or more players have a full hand, the amount of the 3 of a kind decides. Every full house beats every flush and what is below it.

#### **Flush or suit**

This combination consists of 5 cards of the same suit, with the values of each card being indifferent, e.g. Ace of Spades, Jack of Spades, Seven of Spades, Six of Spades and Three of Spades.

If 2 or more players have a flush, the highest card wins. If they are equal, the second highest card decides, and so on. Every flush beats every straight and what is below.

#### **Straight or mixed sequence or straight**

This is an uninterrupted sequence of cards in different suits, e.g. King of Spades, Queen of Hearts, Jack of Diamonds, Ten of Diamonds, Nine of Clubs.

Again, if 2 players have a straight, the card with the highest value decides. The highest straight is Ace, King, Queen, Jack, Ten and the lowest five, four, three, two, Ace. Each straight beats any combination Three of a Kind and anything below.

### Three of a Kind or three of a kind

For 3 of a kind you need a combination of 3 cards of equal rank, e.g. Eight of Hearts, Eight of Spades, Eight of Diamonds, Queen of Hearts and King of Spades.

If 2 or more players have 3 of a kind, the value of the cards is determined by their rank: 3 of a kind with Kings counts more than with Jacks. Each combination of 3 of a kind beats each combination of 2 pairs and what is below.

### Two Pairs or 2 Pairs

This card hand consists of 2 cards of the same rank and any 5th card, e.g. Ace of Spades, Ace of Diamonds, Six of Hearts, Six of Clubs and King of Diamonds.

If 2 or more players have "Two Pairs", the higher pair decides. If this pair is also equal, the higher pair decides. If this pair is also the same, the decision is made by the 5th card. Each combination Two Pairs beats each one pair and what is below.

### One Pair or one pair

All you need is a pair and any 3 additional cards, e.g. Eight of Hearts, Eight of Diamonds, King of Hearts, Jack of Clubs and Queen of Spades. If the pair is equal, the highest of the 3 side cards decides.

Approximately every 2nd hand of cards you receive in poker consists of only 5 cards that do not match. The value of such a hand is determined by the value of the highest card. Absolutely identical card combinations result in a tie. The suits of the cards (spades, hearts, diamonds, clubs) are irrelevant.

The following games are also available: Texas Holdem, Stud Poker and Draw Poker.

### The evil 3

#### Number of players

Any

#### Game material:

1 die

#### Game instructions

Each player may roll the dice as often as they wish. If

a player throws a 3, the player is eliminated. The winner is the player who rolls the highest number without being eliminated by rolling a 3.

The following game options also exist: High House Number, The Funny 7, Eleven High and Pairs.

### High house number

#### Number of players

Any

#### Game material

1 die, paper and pencil

#### Game instructions

Each player has 3 throws. The winner is the player who reaches the highest 3-digit house number. Special feature: After each roll, the player must decide at which place of the house number the rolled number should be placed. Whether to the ones, tens or hundreds place of the house number.

The following game options also exist: The evil 3, The Funny 7, Eleven High and Pairs.

### The funny 7

#### Number of players

Any

#### Game material

2 dice, paper, pencil, wooden sticks/stones

#### Preparation

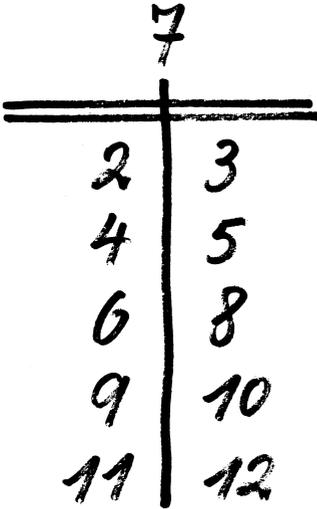
Draw the game plan as shown in the figure. The players receive the same number of wooden sticks/stones. One player takes the bank and the dice. This player plays against the other players.

#### Game instructions

Before the banker starts rolling the dice, the players place their bets. To do this, the players place as many wooden sticks/stones as they wish on any square on the board. The banker begins to roll the dice. If the banker throws a number from the left-hand row in the illustration, he receives all the bets placed there (not those on 7). To do so, he must double each bet on the

right-hand row and pay out immediately. If the banker throws a number on the right-hand row, he collects the bets placed there and must double and pay out the bets on the left-hand row. If the banker rolls a seven, he collects the bets from both rows, but must triple the bets on the 7 and pay them off. After each payout, the bets are placed anew. The player who has no more wooden sticks/stones is eliminated.

The following game options also exist: The wicked 3, High House Number, Eleven high and Pairs.



### Eleven high

#### Number of players

Any

#### Game material

Two dice, wooden sticks/stones

#### Game instructions

The players receive the same number of wooden sticks/stones. As a bet, each player places 2 wooden sticks/stones in the middle of the table. This is the cash register or pot. Whoever rolls exactly 11 may empty the pot. If you roll 12, you must double the contents of the pot. Whoever stays under 11 must put

as much into the pot as he/she lacks in 11; for example, 3 wooden sticks or stones to get to 8.

The following game options also exist: The Evil 3, The Funny 7, Couples and High House Number.

### Couples

#### Number of players

Any

#### Game material

4 dice, paper, pencil

#### Game instructions

A red and a white pair of dice are required for the game. The white dice pair is positive and the red dice pair is negative. This means that the dots of the white dice are added and the dot sum of the red dice is subtracted. Each player has 5 dice. The results of the rounds are noted down and added up at the end. The winner is the player who has the highest dot total at the end.

The following game options also exist: The Evil 3, High House Number, The Funny 7, and Eleven High

### Chess

#### Number of players

2 players

#### Game material

Chessboard, 16 pieces per colour

#### Special feature

The board game chess is one of the most challenging games of all. The basic rules of the game are explained below. In addition there are further publications and books about the development and origin of the game as well as publications about the basic rules and other strategies leading to the well-known "checkmate".

#### Game pieces

One player has 16 white pieces, the other one has 16 black pieces. Among them 7 officers, 1 king and 8 pawns. The officers are called queen, bishop (2),

knight (2) and rook (2). The setup can be taken from the illustration. The chessboard in the draughts/checkers game plan is marked with a white line. Note: black queen = black square D8, white queen = white square D1.

### Game instructions

It is about attacking the opponent's king with one or more pieces and depriving him of the possibility of escaping the threat of the enemy pieces. If the goal is achieved, the king is "checkmated" and the player wins the game.

### Moving the pieces

King: One square in all directions

Queen: The strongest piece; she can run straight and diagonally, as long as the fields are free.

Bishop: Can only run diagonally, as long as the squares are free. (A bishop standing on a white square can never move to a black square, a bishop standing on a black square can never move to a white square!)

Knight: Jumps 2 squares further and from there one to the side. The knight is the only piece that can jump over own and other pieces.

Rook: Can go as far as free squares in front of it, but only in a straight line, horizontally and vertically.

Pawns: The pawns only move forward. They may advance 2 squares from their starting position - optionally only 1 square - and then only 1 square in a straight line.

### The capture

Only one piece may be placed on each square. If you want to occupy a square occupied by your opponent, you can capture the opponent's piece by one of your own (according to the move option). Capturing is not compulsory; captured pieces are removed from the game. The king is the only piece that may capture, but it can never be captured. Pawns can capture enemy pieces standing diagonally in front of them. Pawns capture in a different direction than when moving: Pawns can capture only 1 square diagonally in front of them.

### Special rules for pawns

Capturing "en passant" (passed by): If a pawn has already crossed the centre of the board by one square, it can capture an opponent's pawn that is moving two squares from its starting position and is standing next to it "en passant" by moving into the square behind the opponent's pawn and removing that pawn from the board. The pawn is thus captured as if it had moved only one square from its starting position. However, this rule only applies in the following move, after which the possibility of capturing the pawn lapses.

Pawn conversion: If a pawn moves to the last row of the opponent's squares, the 8th line or

1st line, the pawn must immediately be converted into an own officer, i.e. either into queen, rook, bishop or knight (can also be symbolically represented, if the corresponding figure is not yet available, e.g. rook upside down = queen).

### The castling

Only if rook and king have not yet been moved and there are no pieces between them, can the game be castled. This means that you first move the king 2 squares in the direction of the rook involved in the castling, then the rook jumps over the king to its neighbouring square. A distinction is made between short castling (the king's rook is moved by 2 squares) and long castling (the queen's rook is moved by 3 squares). The two movements are considered as one move. In principle, castling is not allowed if

- a) the king and/or the corresponding rook have already made a move before
- b) the king and rook must move onto or over a square threatened by an opponent's piece,
- c) the king has just been offered "chess".

### Check and Mate

The king may not enter a square that is threatened by the opponent. If the opponent attacks the enemy king with one of his pieces (threat of capture), he shouts "Check!" to draw attention to the threat. The attacked player can repel this threat if he

- a) protects his king by placing an own piece between the attacker and his king
- b) can beat the attacker,
- c) can move with the king to a square not threatened by the opponent.

If all 3 protective measures are no longer possible, the king is checkmated and the game is lost.

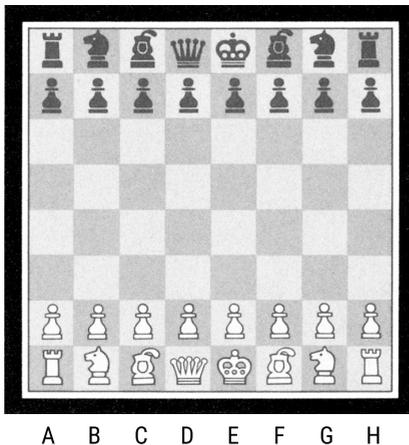
Draw and stalemate

A game ends "draw" if both parties have or see no possibility to checkmate the opponent's king due to the position or insufficient piece material.

"Stalemate" ends a game when it is the turn of a player whose king and other pieces are blocked in such a way that they have no possibility to move, while the king itself is not in "check", i.e. is not directly threatened.

Both "draw", "stalemate", a so-called "perpetual check" (permanent chess) and triple repetitions of moves with unchanged position are counted as "draw".

The following game options also exist: chieftain and warrior, double chess, knockout chess, hitting chess and position chess



## Backgammon

### Number of players

2 players

### Game material

Game board, 15 checkers in 2 colours, 4 dice and 1 doubling cube

### Preparation

Each player receives 15 checkers of one colour and 2 dice. The dice are rolled to determine who starts the game. The player who rolls the higher number may start the game.

### Game instructions

For the special way in which backgammon is also played for stakes, the doubling cube is used.

The game board consists of 24 long triangles, so-called points, which are coloured in different colours (points). For a better overview, they are numbered 1-12 and 1A-12A. The colour of the points is not important. It is only used for better counting of the moves. The game board is divided into 2 halves by the marked barrier (bar); this also serves the purpose of clarity. The barrier divides the playing course into sections of 6 points each. We call these sections: "1st quarter", "2nd quarter", "3rd quarter" and "last quarter" (inner table, inner field and outer table, outer field - see illustration on page 10) in the direction of the player's move.

### Goal

Starting from the basic formation, each player tries to bring his 15 checkers into his last quarter as quickly as possible by cleverly using the numbers on the dice and then bear off all checkers from the board. The winner is the player who succeeds in the latter. The players move their checkers in opposite directions and try to hinder each other by blocking points and by hitting each other.

### Position and direction of move

Player A plays white. His general direction of movement is from 1A to 12A, 12 to 1. For player A, points 1A-6A are his first quarter and points 6-1 are his last quarter. The two checkers on 1A must move all the way through all 24 points - all the way to the last quarter - out of the board. The 5 checkers on 12A

move from there over point 12 to the last quarter of player A and from there out of the board. The remaining checkers move accordingly.

Player B plays black. His general move direction is from 1 over 12, 12A to 1A. Points 1-6 are his first quarter and points 6A-1A his last quarter. So the players move their checkers from the respective starting position in opposite directions. White moves counterclockwise and black moves clockwise. One should familiarize oneself with this arrangement even if the seats are swapped. The following rule of thumb always applies: The 2 last checkers opposite the player are always checkers of his colour. The direction of the player's move is determined by the fact that these are the 2 checkers furthest away from his last quarter.

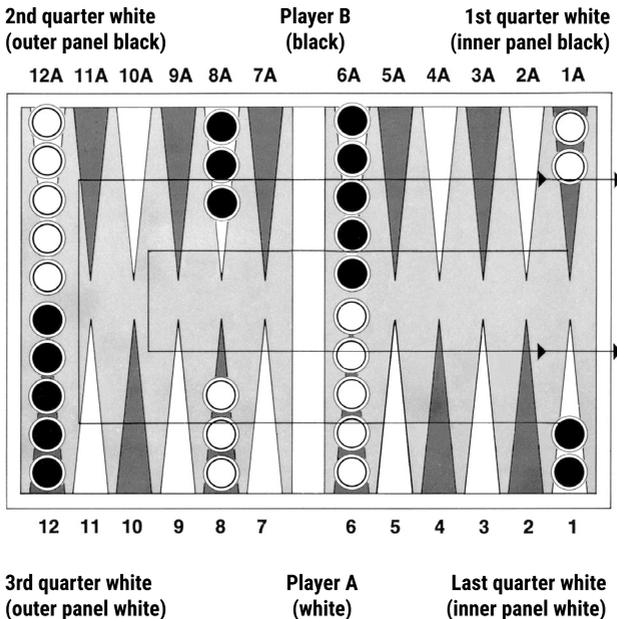
Tip: We recommend that beginners follow the examples on the board and replay the moves.

**Moving**

Basically, the players take turns making 2 moves each, which must be based on the numbers on the dice. The 2 moves of the opening player are based on the numbers thrown by both players individually. For all other moves, each player throws 2 dice simultaneously. For all moves, the points occupied by opponent's or own checkers are counted. The playing field is the entire point. However, it is customary to move the checkers to the edge of the board.

The two moves can be made with 2 different checkers or as a continued move with one checker. Even in the case of a continuous move, the dice numbers are never used as a sum; rather, they are 2 individual moves. If the 1st move is not possible, the entire continued move cannot be made.

The player is free to decide the order in which the dice numbers are used. If he can only use one of the two dice rolls at a time, it must be the higher roll. If this is not possible, no move may be made and it is the

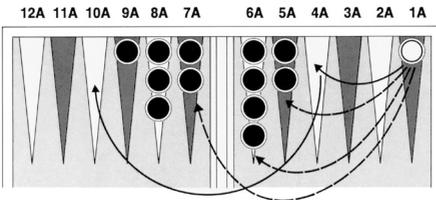


opponent's turn. Each point may only be occupied by checkers of one colour. Therefore, a checker may only be moved if the point on which it arrives is unoccupied or occupied by checkers of his own colour. A move is also possible if it allows a single opposing stone to be captured (see Capture).

### Examples

White opens and he has a throw of 6/4 at his disposal. Among many others, the following moves are possible (for the basic setup, see illustration above):

one checker from 1A to 7A (= throw of 6) and one checker from 1A to 5A (= throw of 4). Short notation T 6/4 = 1A-7A and 1A-5A. Or: one checker from 6 to 2 (= throw of 4) and one checker from 8 to 2 (= throw of 6). Short notation T 6/4 = 6-2 and 8-2. Or: one checker from 12A to 9 and the same checker from 9 further to 3. Short notation T 6/4 = 12A-9-3.



### Moving with doublets

On a double roll, the player is allowed to move 4 times the number of points. For example, in a double 3 the following moves can be made:

- 1 checker in 4 consecutive moves a total of 12 points further.
- 4 checkers 3 points further each; if several checkers come from the same starting point, they are moved 3 points further together.
- 2 checkers each in a continuous move 6 points further.
- 1 checker in one continuous move 6 points further and 2 further checkers 3 points each.
- 1 checker in 2 continuous moves 9 points further and 1 checker 3 points further.

If not all 4 moves can be made in a double, all possible moves must be made; the remaining moves are forfeited. After a double, the dice are not rolled again.

### Bands

If a point is occupied by 2 or more checkers, these checkers form a so-called band (a block, to make a point). As a band, the checkers are safe from being hit; the point is blocked for the opponent. Here is an example (see illustration above): White wants to move his checker from 1A; he throws 5/4. Although white should move  $5 + 4 = 9$  points further to 10A, he may not move to either 5A or 6A. If he could not move any other checkers either, he would have to stop and it is Black's turn.

If White throws 6/3 in the same situation (also = 9), he may move first to 4A and then to 10A. In the reverse order the move is not possible, because 7A is blocked. If a player manages to make several bands on adjacent points, this is called a bridge. Contrary to the usual purpose of a bridge, such a position is a big obstacle for the progress of the opponent. A bridge over 6 points (a prime) cannot be overcome by the opponent at all. He can only move the checkers that are held in this way when the bridge is dissolved again in the course of the game.

### Capture

If a checker is moved in such a way that it stands alone on a point, it can be hit by the opponent (to leave a blot, make a blot). If a move ends on a point occupied by a single opposing checker, that checker is hit (to hit a blot). Several checkers can be hit in a continuous move (up to 4 checkers in a double).

Example: In the situation shown in the picture above, White can hit the single black checker to 9A with the 5/3 roll; he moves from 1A to 4A and from there to 9A. Captured stones are taken from the board and placed on the barrier. These checkers must then start the complete run over again.

### Insertion

If a player's checkers are on the bar, he must first use his throws to place those checkers back on the board. As long as a player still has checkers on the bar, he may not make a move with his remaining checkers in

the board. The checker is entered in the 1st quarter of the player concerned and must be placed according to the numbers on the dice.

Example: White has 2 checkers on the bar; he rolls 6/3. One checker must now be borne off to 6A and the second to 3A. If 3A is blocked, only one checker (on 6A) can be entered; the 3 roll expires and cannot be used for moves on the board. If 6A is blocked by a band, White cannot enter either checker, since the higher throw must be moved if both throws cannot be moved. If Black succeeds in blocking all the points of his last quarter by a bridge, while White has one checker on the bar, there is no throw that White can use to bring his checker back into the board. This is called a "closed board". White does not need to roll the dice at all and stays out until the bridge is cleared by Black.

Of course, it is also possible to capture if the checker you have entered hits a single opponent's checker.

### Playing out

Only when a player has moved all 15 checkers to his last quarter, he may start bearing off the checkers. If a player has moved all his checkers to the last quarter with the 1st of his 2 moves, he may start playing with the 2nd move.

The checkers must also be borne off according to the numbers on the dice. The checkers are removed from the board by the points that correspond to the roll of the dice - i.e. for a 6/5 roll a checker from point 6 (white) or 6A (black) and a checker from 5 or 5A. The doubles also count double when played out. Checkers that have been played out are placed next to the board. Playing out is not a constraint; sometimes you prefer to move checkers, e.g. with a 5 from 6 to 1.

It will often happen that there is no checker on the points corresponding to the throw. If there are no more checkers on the higher points, checkers from the next lower point will be played. If there are checkers on an even higher point, the throw must be used to "move" these checkers. The following example illustrates this (see illustration on page 13):

White begins to play. If White rolls 6/4, he plays one checker from point 6 and one from point 4. If he rolls

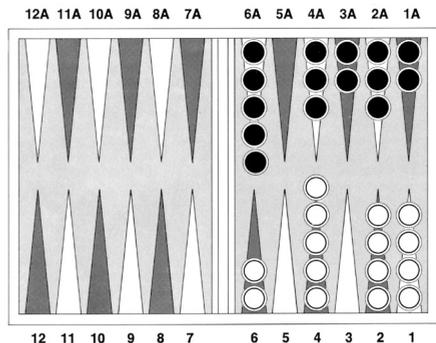
6/5, he bears off one checker from point 6, but cannot bear off any checker from point 5, since it is not occupied. Instead, he must move the checker remaining on 6 by 5 points to 1. If White rolls 5/3, he must move 2 checkers, since both points are unoccupied.

We now assume that in the situation shown here, the checkers on point 6 have already been played. If White now rolls 5/4, he plays one checker from point 4, since there are no more checkers on his higher points. In addition, White plays another checker from 4 according to the 2nd roll. If White rolls a double 6 or a double 5, he would play 4 checkers from point 4.

If a white checker is captured while white is already playing, white must re-enter that checker and advance to the last quarter before he can continue playing.

### End of the game

If White has played out all the checkers, but Black has only played a few, White wins an easy victory. When playing for stakes, White wins the easy bet. The win counts double (gammon) if the opponent has not yet borne off any of his checkers and triple (backgammon) if there are still opponent's checkers in his 1st quarter or even on the bar.



### Doubling

When playing for stakes, players who appreciate the thrill of increased but well calculated risk will take the doubling cube. At the beginning, the cube with the number 64 is placed on top next to the game board. After the opening, each of the two players is entitled

to announce the 1st double. One will do this if one believes to have an advantage over the partner. A doubling must be announced before the dice are thrown.

When White announces the 1st double, he places the doubling cube with the number 2 on top next to Black's half of the board. Black must now either accept the double or give up the game immediately as lost. In the latter case, white wins the single bet.

Since in backgammon the hand can turn quickly, black will accept the double if he believes white has only a slight advantage. Black then places the doubling cube directly in front of him. The game is now continued by the double bet. White should keep in mind that the right to the next double is now with Black! If Black wants to announce the 2nd double during the course of the game, he places the doubling cube with the number 4 on top in front of White. White must either give up the game immediately, in which case he loses the double bet due to his own double, or accept it. In this case, the game continues with the fourfold bet. The right to double 3 is now back to white. It is especially important to keep assessing how far you are at an advantage or disadvantage over your opponent. If your opponent offers to double, you need to know exactly whether you should accept or give up. Since the stakes increase enormously, it is rarely advisable to double more than twice.

### Strategy

In principle, backgammon is an organized rearguard action. The most distant checkers on 1A or 1 are the most vulnerable. It is important to bring these checkers to safety and at the same time to build up positions that hinder the opponent. You should not take a one-sided risk if you separate stones and thus expose them to being hit. Such a move only makes sense if it promises important advantages for the following moves, and hitting this stone should bring disadvantages to the opponent in the long run.

Although Backgammon is played with dice, it is by no means a pure game of chance. Success depends at least as much on the skillful execution of the moves.

The opening moves are made with completely equal chances. Therefore it depends on the skill of the

players whether they use the present roll correctly.

Below is a list of recommended opening moves.

(Recommendations can only be given for passing moves to a limited extent, since the opening moves are always preceded by the opening moves):

$$6/6 = 2 \times 1A-7A \text{ and } 2 \times 12A-7$$

$$5/5 = 2 \times 12A-8-3$$

$$4/4 = 2 \times 1A-5A \text{ and } 2 \times 12A-9$$

$$3/3 = 2 \times 1A-4A \text{ and } 2 \times 8-5$$

$$2/2 = 2 \times 1A-3A-5A$$

$$1/1 = 2 \times 8-7 \text{ and } 2 \times 6-5$$

$$6/5 = 1A-7A-12A$$

$$6/4 = 1A-5A \text{ and } 1A-7A$$

$$6/3 = 1A-4A \text{ and } 1A-7A$$

$$6/2 = 1A-3A \text{ and } 1A-7A$$

$$6/1 = 12A-7 \text{ and } 8-7$$

$$5/4 = 1A-5A \text{ and } 12A-8$$

$$5/3 = 8-3 \text{ and } 6-3$$

$$5/2 = 12A-8 \text{ and } 12A-11$$

$$5/1 = 1A-2A-7A$$

$$4/3 = 12A-10 \text{ and } 12A-9$$

$$4/2 = 8-4 \text{ and } 6-4$$

$$4/1 = 1A-2A \text{ and } 12A-9$$

$$3/2 = 12A-10 \text{ and } 12A-11$$

$$3/1 = 8-5 \text{ and } 6-5$$

$$2/1 = 1A-3A-4A$$

$$\text{or } 12A-11 \text{ and } 6-5$$

Although points blocked by the opponent always create new situations, it is useful to become familiar with the mathematical probability of the achievable throws. The possibilities for the targeted expansion of positions and the danger of being captured depend

less on the total value of the throws than on the average frequency of possible single moves.

The following list shows these possibilities.

Distance from a specific point:

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

Possible matching throws:

11 12 14 15 15 17 6 6 5 3 2 3

Frequency in %:

31 33 39 42 42 47 17 17 14 8 6 8

The following game options are also available: Tric-Trac and Puff.

back and forth in an oblique direction as there are free, not only forwards but also backwards, whereby the removal of the enemy pieces is done in the same way as mentioned above. If a player who has moved a stone forward overlooks the fact that he could have jumped over a stone, the opponent can easily take the stone away from him.

The player who has taken away all of the opponent's stones in the manner described above, or has encircled them so that they can no longer move, is the winner.

The following game options are also available: French draughts, Polish draughts, corner draughts and capture draughts.

## **Draughts (Checkers)**

### **Number of players**

2 players

### **Game material**

checkers board, 12 white and 12 black stones (pieces)

### **Preparation**

One person receives the white stones and the other the black stones. The game pieces are placed opposite each other on the black squares of the 3 outermost rows of the board.

### **Game instructions**

The white stones start the game. The stones are always moved forward one square in an oblique direction. Fields on which one of your own stones or one of your opponent's stones is located may not be occupied. If you come across an opponent's checker with an empty black square behind it, you may jump over it on the next move and remove it. The game can continue as long as there is an empty square behind an enemy stone. You may not jump over your own stones.

If one of your stones reaches the top row of your opponent, you get a queen. This is marked like that: by placing on this stone a stone of the same colour that has already been taken away. This queen has the advantage of being able to move as many squares

## **Nine men's morris**

### **Number of players**

2 players

### **Game material**

game board, 9 white and 9 black pieces

### **Preparation**

First, a draw is made to determine which player receives the white pieces and which player receives the black pieces. The game pieces are placed outside of the playing field.

### **Game instructions**

White starts the game. The players take it in turns to place one piece at each intersection of the playing field until all pieces are placed. The players should already try to "form mills" when placing them. The opponent can prevent this by placing his pieces in between if he recognizes this in time. The aim of the game is to capture the opponent's pieces. To do this, the players must try to get as many mills as possible, i.e. to line up 3 pieces of their colour. If a player has "closed" a mill, he may take any of his opponent's pieces from the board. When all the pieces have been placed, the game moves, alternating with a piece from one point to an adjacent free point. At the same time an attempt is made to form mills. Once a player has closed a mill, he may remove one of his opponent's

pieces from the board, but this checker may not be part of a mill. A piece removed from the board may not be brought back into play.

Existing mills are opened by moving a piece to the next point and closed by moving it back to its starting point. When opening the mill, care must be taken to ensure that no opposing piece can occupy the abandoned point.

### Double or quandary

In addition to the simple "mill", players should try to form doubles or by placing 2 more pieces so that the opening piece of the first mill immediately closes a second mill when it is opened. A quandary consists of 5 pieces, one of which is common to both mills. In such a position a piece can be moved back and forth between the mills, closing one mill in each move. The advantage is that usually a double or a quandary promises a sure victory.

As soon as a player has only 3 pieces left, he may jump, i.e. he can bet on any free point instead of moving. Forming a mill and blocking an open opponent's mill is thus made easier. If the opponent manages to close a mill during the phase, the other player only has 2 pieces left and loses the game. The third piece may be removed from the board even if these 3 pieces form a mill.

### End of the game

The winner is the player who first succeeds in reducing the number of opponent's pieces to 2 or in enclosing the opponent's pieces in such a way that no more moves are possible.

The following game options are also available: Lasker's Mill, jumper mill, dice mill, angle mill, battue, hopping mill and cross mill.

## Domino

### Number of players

For 2-6 players

### Game material

28 dominoes (stones)

### Game instructions

First, the 28 dominoes are placed on the table and mixed. Then each player takes one piece. Whoever has taken the highest value may begin. Then all the stones are shuffled again and distributed as follows: If there are 2 players, 8 stones each. If there are 3 or 4 players, 5 stones each. If there are 5 or 6 players, 4 stones each. Afterwards, each player places his stones in front of him without letting the other players see. The remaining stones remain hidden in the middle as a "talon" (stock).

The aim is to be the first player to get rid of the stones. The 1st player opens with any stone of his choice. He lays this stone open and may, if he has a matching one, immediately lay the second stone. Fitting means that fields with the same number of points are joined together. For example, if the stone on the table is 6/5, the player must either move a stone with 6 eyes to the left or a stone with 5 eyes to the right. A double stone, i.e. a stone with the same number of points on both halves (fields), is not placed end to end, but crosswise. If you place a double stone, you may place a second stone with the same number of points on one half of the double stone. This is how you create a row. If a player does not have a matching stone, he must take a stone from the "talon". If this stone does not fit either, the player must continue "buying" until a stone can be used.

The game ends when one player has given away all his stones. He is credited with the total number of points of all remaining stones of his co-players.

The following game options also exist: Italian Domino, French Domino, Maltese Cross, Block Domino, Bergen and Muggins.

## Ludo

### Game content:

1 playing field  
1 playing dice  
16 game pieces in four different designs

### Game preparation:

At the beginning, each player receives four game pieces of one color, which are placed on the corresponding colored areas in the corners of the

game board. The first player to roll a six is allowed to start the game. The game is played clockwise.

**Aim of the game:**

Aim of the game is to circle the game track and to arrive at the finishing area with each of the 4 game stones first.

**Gameplay:**

Every player may dice 3 times. The first player who dices a 6, may start the game. A player must throw a 6 to be able to move a game stone from the starting area onto the starting square. Afterwards he may dice once more and moves the game stone forward to 1 to 6 squares as indicated by the dice. Please play clockwise!

When the player throws a 6 he may bring a new game stone onto the starting square until each of the 4 game stones is on the game track. If all 4 game stones of one color are on the game track the player may choose any of his game stones to move forward after dicing a 6.

Any throw of a six results in another turn. If a player's stone lands on a square containing an opponent's stone, the opponent's stone is captured and returns to the starting area. Once a stone has completed a circuit of the board it moves up the finishing area of its own color. The player must throw the exact number to advance to the home square.

The winner is the first player to get all 4 of his game stones onto the finishing area. The next player with all 4 game stones on the finishing area is the second winner and so on. The last player with all 4 game stones on the finishing area may start the next round.

## Mau-Mau

### Anzahl Spieler

Für 2-6 Spieler

### Spielmaterial

Kartenspiel mit 32 Blatt

### Vorbereitung

Zu Beginn werden die Karten gemischt. Nach dem Mischen erhält jeder Spieler 5 Karten. Übrig gebliebene Karten werden verdeckt auf dem Tisch platziert. Eine Karte wird offen auf den Tisch gelegt. Das Spiel kann beginnen!

### Spielanleitung

Der Spieler links vom Kartengeber darf anfangen. Der Spieler muss eine Karte auf die offene Karte ablegen. Eine Karte darf abgelegt werden, wenn die Karte mit der gleichen Farbe (Herz-Karte auf Herz-Karte) oder dem gleichen Zahlenwert (auf eine Zehn eine Zehn in beliebiger Farbe) übereinstimmt. Hat der Spieler weder eine Karte mit gleicher Farbe noch Zahlenwert, muss er vom verdeckten Stapel eine neue Karte ziehen. Ein Joker ist der Bube! Hat der Spieler einen Buben (von irgendeiner Farbe), darf er die Karte ablegen und gleichzeitig bestimmen, welche Farbe der nächste Spieler ablegen muss. Der linke Nachbar ist dran.

Eine besondere Bedeutung haben die Sieben und die Acht. Legt ein Spieler eine Sieben in die Mitte, muss der nächste Spieler 2 Karten vom Stapel aufnehmen und darf keine Karte ablegen. Legt ein Spieler eine Acht in die Mitte, muss der darauffolgende Spieler einmal aussetzen.

Tipp: Wer die Buben möglichst bis zum Ende aufhebt, kann zum Schluss eine günstige Kartenfarbe verlangen, die der Spieler selbst auf der Hand hat und im Idealfall nicht die Mitspieler. Gewonnen hat, wer als erster Spieler seine Karte ablegt und dabei „Mau“ ruft. Die anderen Spieler zählen nach Spielende ihre Minuswerte zusammen. Karten mit Zahlen wie Sieben, Acht, Neun und Zehn zählen nach ihrem Wert. Buben haben 2, Dame 3, Könige 4 und Asse 11 Minuspunkte. Spieler, die das Spiel mit einem Buben beenden rufen „Mau-Mau“. In der Runde werden die Minuspunkte doppelt gezählt! Erreicht ein Spieler 100

Minuspunkte, ist das Spiel beendet.

Folgende Spielmöglichkeiten bestehen ebenfalls: Schafkopf, Blackjack und Schwimmen.

## Mogeln

### Anzahl Spieler

Für 3-6 Spieler

### Spielmaterial

Kartenspiel mit 52 Blatt

### Vorbereitung

Die Karten werden gleichmäßig an alle Mitspieler verteilt. Wenn Karten übrigbleiben, werden sie in die Mitte des Tisches gelegt. Diese bilden den Beginn des Abwerfstoßes.

### Spielanleitung

Das Spiel ist auch bekannt als Schummeln oder Lügen, da Schwindeln offiziell erlaubt ist. Ziel ist es, geschickt wie möglich zu schummeln, um schnellstmöglich seine Karten abzulegen und damit das Spiel zu gewinnen.

Es beginnt der Spieler links vom Kartengeber, indem er die 1. Karte verdeckt auf den Tisch legt und ihren Wert nennt. Es gibt 2 Spielweisen: Man kann mit der Kreuz-Zwei beginnen, man kann aber auch einfach mit irgendeiner Zwei zu zählen beginnen. Im ersten Fall, wenn also auch die Kartenfarbe eine Rolle spielt, muss oft und unbekümmert gemogelt werden. Die Reihenfolge der Farben ist: Kreuz, Pik, Herz, Karo. Nach dem Ass folgt die Zwei der nächsten Farbe. Im zweiten Fall, wenn ohne Angabe der Farbe gespielt wird, die Karten also nur in aufsteigender Reihe abgelegt werden, lässt es sich dagegen noch sehr viel dreister und unbekümmerter mogeln. Kein Spieler ist verpflichtet, tatsächlich den Kartenwert abzulegen, den er laut nennt. Jeder Spieler ist aber jederzeit berechtigt, die Angabe des Spielers, der zuletzt abgelegt hat, anzuzweifeln: Er unterbricht mit dem Ruf „Gemogelt!“ das Spiel und deckt die oberste, zuletzt abgelegte Karte auf. Zeigt die Karte tatsächlich den Wert, der angegeben worden ist, muss der Zweifler den ganzen Kartenstoß aufnehmen. Wenn dagegen die Karte einen anderen als den genannten Wert zeigt,

muss der Schwindler den gesamten Kartenstoß aufnehmen. Das Spiel wird dann vom nächsten Spieler aufgenommen, der nun wieder von unten zu zählen beginnt.

Es kann auch noch in anderer Weise gemogelt werden: Ein Spieler kann versuchen, gleich mehrere Karten abzulegen. Wird dieser Versuch aber von einem anderen Spieler bemerkt und mit dem Ruf „Gemogelt“ geahndet, muss der mogelnde Spieler auch wieder den ganzen Kartenstoß aufnehmen, selbst dann, wenn eine der abgelegten Karten den richtigen Kartenwert zeigt. Wenn Joker mitspielen, bekommen sie jeweils den Wert, der angesagt wird.

Hinweis: Es soll möglichst zügig gespielt werden und dementsprechend muss auch schnell reagiert werden. Falls eine Karte, der man nicht traut, bereits von der nächsten bedeckt ist, kann das Spiel nicht mehr unterbrochen werden.

Sieger ist der Spieler, der zuerst alle Karten abgelegt hat. Bei der letzten Karte, wie auch bei der zuerst abgelegten Karte, kann übrigens kein Zwischenruf gemacht werden. Das bedeutet, dass der Gewinner akzeptiert werden muss. Es bleibt hingegen den Spielern überlassen das Spiel abzuändern, zum Beispiel indem statt der Werte nur Farben angesagt werden. Damit diese Spielvariante genauso viel Spaß bringt, bestimmt der Spieler links vom Kartengeber, welche Farbe in einer Runde abgelegt werden muss, was ihn nicht hindert, dann doch eine andere Farbe abzulegen. In der nächsten Runde wird dann eine andere Farbe bestimmt und fleißig weiter geschummelt.

Folgende Spielmöglichkeiten bestehen ebenfalls: Poker, Cego und Königrufen.

## Schafkopf

### Anzahl Spieler

Für 2-4 Spieler

### Spielmaterial

Kartenspiel mit 32 Blatt

### Spielanleitung

Schafkopf kann zu zweit, zu dritt oder zu viert gespielt

werden. Die Regelunterschiede sind minimal. Schafkopf ist ebenfalls unter dem Namen „wendischer Schafkopf“ bekannt. Das Spiel zählt zu den Stichspielen.

Die Spielkarten haben folgende Kartenwerte:

Ass = 11 Punkte; Zehn = 10; König = 4; Dame = 3; Bube = 2; Neun, Acht und Sieben = 0.

Als einfaches Stichspiel hat Schafkopf ständige, feste Trümpfe:

- vier Damen in der Rangordnung Kreuz, Pik, Herz, Karo,
- vier Buben in der gleichen Abstufung
- und alle Karo-Karten (Ass, Zehn, König, Neun, Acht, Sieben).

Die höchsten Trümpfe, die Kreuz-Dame und Pik-Dame, werden auch als die „Alten“ bezeichnet.

## 4 Spieler

Die Spieler erhalten je 8 Karten.

Es spielen immer 2 Partner zusammen, und zwar die Besitzer der beiden „Alten“. Sie müssen sich durch geschicktes Ausspielen suchen, um die gemeinsame Rechnung „fett“ zu machen. Hat ein Spieler beide „Alten“ auf der Hand, wählt er sich seinen Partner, indem er z.B. sagt: „Der 1. Stich geht mit“ oder „Das Pik-Ass geht mit“. Das hängt jedoch von seinen Karten ab. Um ein Spiel zu gewinnen, müssen die beiden „Alten“ mindestens 61 Augen haben; die Gegenpartei hat mit 60 Augen gewonnen. Es muss stets die ausgespielte Farbe bedient werden; Trumpfkarten werden mit einem beliebigen Trumpf bedient.

Kann ein Spieler nicht die ausgespielte Farbe bedienen, darf er entweder eine beliebige Karte abwerfen oder mit einer Trumpfkarte stechen. Handelt es sich um einen Stich seines Partners, so sollte er nicht Trumpf spielen, sondern mit einer hohen Zählkarte den Stich „fett“ machen.

„Solo“ spielt einer allein gegen die übrigen 3 Teilnehmer. Er muss zum Sieg 61 Augen stechen, während den Partnern 60 Augen genügen. Das Solo-spiel wird nicht besonders angesagt, sondern

man lässt die Mitspieler möglichst lange im Unklaren, wer gegen wen spielt. Gewinnt der Solospieler, bekommt er allein die Punktzahl gutgeschrieben, während ein verlorenes Solo doppelte Minuspunkte zählt.

### 3 Spieler

Beim Schafkopf zu dritt, auch Dreiwendisch genannt, gelten die gleichen Regeln. Jeder Spieler erhält jedoch 10 Karten, während 2 Karten beim Verteilen mit der Rückseite nach oben als „Skat“ in die Mitte des Tisches gelegt werden.

Der Spieler, der die Kreuz-Dame hat, darf (muss aber nicht) den „Skat“ aufnehmen und dafür 2 seiner Handkarten verdeckt neben sich ablegen. Es ist ihm beim Dreiwendisch gestattet, statt der Karo-Trumpffarbe eine beliebige Farbe als Trumpf anzusagen.

Ist der Besitzer der Kreuz-Dame aufgrund seines Blattes nicht an einem Solo interessiert, steht diese Möglichkeit auch den übrigen Mitspielern offen. Spielt keiner ein Solo, so spielt jeder für sich und Karo ist Trumpffarbe.

### 2 Spieler

Beim Schafkopf zu zweit benötigt man ebenfalls ein Kartenspiel mit 32 Blatt. Jeder Spieler erhält zuerst 8 Karten, die jedoch verdeckt in 2 Reihen vor den Spielern gelegt werden. Danach werden nochmals 8 Karten offen verteilt, die man auf die verdeckten legt. Man spielt nach den gleichen Stichregeln und Bewertungen, und zwar mit offenen Karten. Sobald eine offene Karte ausgespielt wurde, wird die darunter verdeckt liegende umgedreht.

Folgende Spielmöglichkeiten bestehen ebenfalls: Deutscher Schafkopf, Blackjack, Mau-Mau und Schwimmen.

## Blackjack

### Anzahl Spieler

Ab 2 Spielern

### Spielmaterial

Kartenspiel mit 32 Blatt

## Spielanleitung

Es zählen allein die Werte der Karten.

Ass = 11 Punkte

Zehn = 10 Punkte

Neun = 9 Punkte

Acht = 8 Punkte

Sieben = 7 Punkte

König = 4 Punkte

Dame = 3 Punkte

Bube = 2 Punkte

Ein Spieler wird zum Bankhalter und damit gleichzeitig zum Kartengeber. Es muss vereinbart werden, über wie viele Runden der Spieler die Bank hält. Der Bankhalter spielt jetzt reihum gegen jeweils einen anderen Spieler. Die übrigen Spieler, die nicht an der Reihe sind, haben keinen Einfluss auf das Spiel selbst, können aber für jeden Spieler einen Einsatz machen.

Nachdem der Bankhalter sein Spielkapital als Bank aufgelegt hat, werden die Karten gemischt und abgehoben. Die gemischten Karten legt der Bankhalter verdeckt vor sich hin. Nun gibt er dem 1. Spieler, dem links von ihm sitzenden, eine verdeckte Karte und legt auch sich selbst eine verdeckte Karte hin. Jetzt macht der Spieler seinen Einsatz und auch die anderen Teilnehmer, die auf seinen Gewinn setzen. Erst dann darf er die Karte aufnehmen und ansehen.

Der Spieler lässt sich eine 2. Karte geben und evtl. auch eine 3. oder 4. Er bemüht sich dabei, möglichst genau auf 21 Punkte oder dicht an diesen Wert heranzukommen. Wenn er zu hoch eingestiegen ist, mit der zuletzt gegebenen Karte, also über 21 Punkte gekommen ist, ist er „tot“. Er hat das Spiel verloren und damit auch seinen Einsatz, der vom Bankhalter kassiert wird.

Wer genau 21 Punkte erreicht hat, legt seine Karten offen auf den Tisch. Er hat das Spiel gewonnen und bekommt vom Bankhalter den Einsatz verdoppelt ausgezahlt. 21 Punkte können auch mit 2 Assen erzielt werden: Dieses Spielergebnis nennt man „Feuer“. Der Spieler bekommt den dreifachen Einsatz

aus der Bank zurück. Der häufigste Fall wird aber sein, dass ein Spieler eine Punktezahl unter 21 Punkten als ausreichend ansieht und keine weiteren Karten mehr kauft. Jetzt muss der Bankhalter die Karte, die er verdeckt gezogen hat, aufdecken und dazu eine weitere Karte vom Talon nehmen. Der Bankhalter kann so viele Karten nachziehen, bis er glaubt, eine höhere Punktezahl als der Spieler erzielt zu haben. Und er muss offen spielen: Er nimmt, anders als sein Gegenspieler, die Karten nicht in die Hand auf, sondern legt sie immer offen auf den Tisch. Wenn der Bankhalter glaubt, genug Punkte zu haben, meldet er die Punktezahl dem Spieler. Dieser muss nun seine Punktezahl angeben.

Gewonnen hat die höhere Punktezahl. Bei gleicher Punktezahl gewinnt immer der Bankhalter.

Wichtig: Gewinnt der Bankhalter, braucht der Spieler nur die Punktezahl anzugeben, muss aber nicht die Karten vorlegen. Verliert der Bankhalter, kann er vom Spieler verlangen, dass der die Karten zeigt und damit den Gewinn auch beweist.

Wenn der Bankhalter zu viele Karten genommen hat und eine Punktezahl über 21 erreicht, müssen die Karten nicht verglichen werden. Der Spieler erhält den doppelten Einsatz zurück.

Nach dem ersten Spiel werden die verwendeten Karten eingesammelt und offen neben den Talon gelegt. Nun spielt der Bankhalter gegen den nächsten Spieler. Wenn nach einigen Spielen die Karten im Talon nicht mehr ausreichen, kann der Spieler, der nun an der Reihe ist, wählen, ob er die Karten, die er bereits zugeteilt bekommen hat, behalten oder zurückgeben will. Nach dem Mischen der Karten beginnt er dann also entweder wieder ganz von vorn oder er bekommt aus dem neu gemischten Talon so viele Karten dazu, wie er verlangt. Was nach Beendigung des Spiels in der Bank ist, gehört dem Bankhalter.

Folgende Spielmöglichkeiten bestehen ebenfalls: Schafkopf, Deutscher Schafkopf, Mau-Mau und Schwimmen.

## **Poker**

### **Anzahl Spieler**

Für 2-8 Spieler

### **Spielmaterial**

Kartenspiel mit 52 Blatt

### **Besonderheit**

Unter den Kartenspielen zählt Joker zu den interessantesten Glücksspielen. Hier ist die Fähigkeit der Spieler gefragt, seine Gegner zu bluffen. Unabhängig der Kartenverteilung geht es darum die Gegner über den wahren Wert seiner Karten zu täuschen. Wer das bekannte „Poker-Face“ aufsetzt ist im Vorteil.

### **Spielanleitung**

#### **Karten-Kombinationen**

Allein die Zusammensetzung der jedem Spieler zugeteilten Handkarten und die Einschätzung dieser Karten gegenüber denen der Mitspieler entscheidet. Die Reihenfolge der Karten ist die übliche: Ass, König, Dame, Bube, Zehn, Neun, Acht, Sieben, Sechs, Fünf, Vier, Drei und Zwei. Das Ass kann auch als Eins eingesetzt werden. Voraussetzung für die Teilnahme an einer Pokerpartie ist die Kenntnis der verschiedenen Kartenkombinationen. Jeder Spieler erhält 5 Karten. Damit setzen sich die Kartenfolgen immer aus 5 Karten zusammen. Es entstehen unzählige Zusammensetzungen der Karten. Die 8 Kartenkombinationen, die heute international gespielt werden, setzen sich, beginnend mit dem höchsten Wert, wie folgt zusammen:

#### **Straight Flush oder Farbensequenz**

Der Straight Flush sind 5 Karten einer Farbe in ununterbrochener Reihenfolge, z.B. Herz-Neun, Herz-Zehn, Herz-Bube, Herz-Dame und Herz-König. Haben mehrere Spieler einen Straight Flush, was allerdings sehr selten vorkommt, entscheidet die höchste Karte über den Wert: Ein Straight Flush mit einem Ass ist besser als ein Straight Flush, der bei der Zehn beginnt. Ein Straight Flush, der mit einem Ass beginnt, wird als Royal Flush bezeichnet. Das Ass kann auch als Eins eingesetzt werden, z.B. Karo-Fünf, Karo-Vier, Karo-Drei, Karo-Zwei, Karo-Ass. Jeder Straight Flush schlägt jede Kombination Four of a Kind und was darunter ist.

### **Four of a Kind oder 4 Gleiche**

Diese Kartenfolge besteht aus 4 Karten des gleichen Wertes und einer beliebigen 5. Karte, z.B. Pik-Sieben, Herz-Sieben, Karo-Sieben, Kreuz-Sieben, Karo-Dame.

Haben mehrere Spieler 4 Gleiche, so entscheidet der höhere Kartenwert, z.B. sind 4 Gleiche mit Damen mehr wert als mit Buben. Jede Kombination Four of a Kind schlägt jedes Full House und was darunter ist.

### **Full House oder volle Hand**

Hierfür sind 3 Karten gleichen Wertes und 2 Karten eines anderen Wertes notwendig, z.B. Pik-Bube, Herz-Bube, Karo-Bube und Karo-Vier, Herz-Vier. Die volle Hand besteht also aus 3 Gleichen und einem Paar. Haben 2 oder mehr Spieler eine volle Hand, entscheidet die Höhe der 3 Gleichen. Jedes Full House schlägt jeden Flush und was darunter ist.

### **Flush oder Farbe**

Diese Kombination besteht aus 5 Karten der gleichen Farbe, wobei die Werte der einzelnen Karten gleichgültig sind, z.B. Pik-Ass, Pik-Bube, Pik-Sieben, Pik-Sechs und Pik-Drei.

Wenn 2 oder mehr Spieler einen Flush haben, entscheidet die höchste Karte. Ist diese gleich, entscheidet die zweithöchste Karte usw. Jeder Flush schlägt jeden Straight und was darunter ist.

### **Straight oder gemischte Sequenz oder Straße**

Dies ist eine ununterbrochene Folge von Karten in verschiedenen Farben, z.B. Pik-König, Herz-Dame, Karo-Bube, Karo-Zehn, Kreuz-Neun.

Auch hier entscheidet die Karte mit dem höchsten Wert, wenn 2 Spieler einen Straight besitzen. Der höchste Straight ist Ass, König, Dame, Bube, Zehn und der niederste Fünf, Vier, Drei, Zwei, Ass. Jeder Straight schlägt jede Kombination Three of a Kind und was darunter ist.

### **Three of a Kind oder 3 Gleiche**

Für 3 Gleiche braucht man eine Kombination aus 3 ranggleichen Karten, z.B. Herz-Acht, Pik-Acht, Karo-Acht, Herz-Dame und Pik-König.

Wenn 2 oder mehr Spieler 3 Gleiche besitzen, entscheidet die Höhe der Kartenwerte: 3 Gleiche mit Königen zählen mehr als mit Buben. Jede

Kombination 3 Gleiche schlägt jede Kombination 2 Paare und was darunter ist.

### **Two Pairs oder 2 Paare**

Diese Kartenhand setzt sich zusammen aus je 2 Karten gleichen Ranges und einer beliebigen 5. Karte, z.B. Pik-Ass, Karo-Ass, Herz-Sechs, Kreuz-Sechs und Karo-König.

Wenn 2 oder mehr Spieler über „Two Pairs“ verfügen, entscheidet das höhere Paar. Sollte auch dieses Paar noch gleich sein, entscheidet die Höhe des 2. Paares. Sollte auch dieses Paar noch gleich sein, wird die Entscheidung von der 5. Karte getroffen. Jede Kombination Two Pairs schlägt jede ein Paar und was darunter ist.

### **One Pair oder ein Paar**

Dazu braucht man nur ein Paar und dazu 3 beliebige weitere Karten, z.B. Herz-Acht, Karo-Acht, Herz-König, Kreuz-Bube und Pik-Dame. Bei Gleichheit des Paares entscheidet die höchste der 3 Nebenkarten.

Etwa jede 2. Kartenhand, die man beim Pokern erhält, besteht nur aus 5 nicht zueinander passenden Karten. Der Wert einer solchen Hand bestimmt sich nach dem Wert der höchsten Karte. Absolut identische Kartenkombinationen führen zu einem Unentschieden. Die Farben der Karten (Pik, Herz, Karo, Kreuz) spielen keine Rolle.

Folgende Spielmöglichkeiten bestehen ebenfalls: Texas Holdem, Stud Poker und Draw Poker.

### **Die böse 3**

#### **Anzahl Spieler**

Beliebig

#### **Spielmaterial:**

1 Würfel

#### **Spielanleitung**

Jeder Spieler darf beliebig oft würfeln. Wirft ein Spieler hingegen eine 3, scheidet der Spieler aus. Gewinner ist, wer es auf die höchste Augenzahl bringt ohne durch das Würfeln einer 3 auszuscheiden.

## Hohe Hausnummer

### Anzahl Spieler

Beliebig

### Spielmaterial

1 Würfel, Papier und Bleistift

### Spielanleitung

Jeder Spieler hat 3 Würfe. Gewinner ist, wer die höchste 3-stellige Hausnummer erreicht. Besonderheit: Nach jedem Wurf muss der Spieler sich entscheiden, an welche Stelle der Hausnummer die gewürfelte Zahl platziert werden soll. Ob an die Einer-, Zehner- oder Hunderterstelle der Hausnummer.

Folgende Spielmöglichkeiten bestehen ebenfalls: Die böse 3, Die lustige 7, Elf hoch und Pärchen.

## Die lustige 7

### Anzahl Spieler

Beliebig

### Spielmaterial

2 Würfel, Papier, Bleistift, Holzstäbchen/Steine

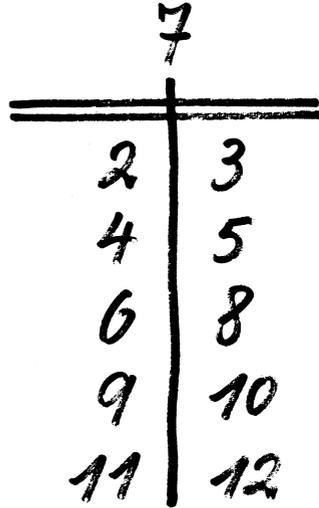
### Vorbereitung

Zeichnen Sie den Spielplan wie in der Abbildung dargestellt auf. Die Spieler erhalten die gleiche Anzahl an Holzstäbchen/Steinen. Ein Spieler übernimmt die Bank und die Würfel. Dieser Spieler spielt gegen die übrigen Spieler.

### Spielanleitung

Bevor der Bankhalter beginnt zu würfeln, platzieren die Spieler ihre Einsätze. Dafür legen die Spieler beliebig viele Holzstäbchen/Steine auf beliebige Felder des Spielplans. Der Bankhalter beginnt zu würfeln. Wirft der Bankhalter eine Zahl der linken Reihe der Abbildung, erhält er alle dort platzierten Einsätze (nicht die auf der 7). Dafür muss er jeden Einsatz auf der rechten Reihe verdoppeln und sofort auszahlen. Würfelt der Bankhalter eine Zahl der rechten Reihe, vereinnahmt er die Einsätze, die dort liegen, und muss die Einsätze auf der linken Reihe verdoppeln und auszahlen. Wirft der Bankhalter eine Sieben, zieht er die Einsätze von beiden Reihen ein, muss aber die Einsätze auf der Sieben verdreifachen

und auszahlen. Nach jeder Auszahlung wird neu gesetzt. Wer keine Holzstäbchen/Steine mehr hat, scheidet aus.



Folgende Spielmöglichkeiten bestehen ebenfalls: Die böse 3, Hohe Hausnummer, Elf hoch und Pärchen.

## Elf hoch

### Anzahl Spieler

Beliebig

### Spielmaterial

Zwei Würfel, Holzstäbchen/Steine

### Spielanleitung

Die Spieler erhalten die gleiche Anzahl an Holzstäbchen/Steinen. Als Einsatz platziert jeder Spieler 2 Holzstäbchen/Steine in die Tischmitte. Das ist die Kasse oder der Pott. Wer genau 11 wirft, darf den Pott leeren. Wer 12 wirft, muss den Inhalt des Potts verdoppeln. Wer unter 11 bleibt, muss so viel in den Pott einzahlen, wie ihm auf 11 fehlt; bei 8 zum Beispiel 3 Holzstäbchen/Steine.

Folgende Spielmöglichkeiten bestehen ebenfalls: Die böse 3, Die lustige 7, Pärchen und Hohe Hausnummer.

## **Pärchen**

### **Anzahl Spieler**

Beliebig

### **Spielmaterial**

4 Würfel, Papier, Bleistift

### **Spielanleitung**

Für das Spiel werden ein rotes und weißes Würfelpaar benötigt. Dabei ist das weiße Würfelpaar positiv und das rote Würfelpaar negativ. Das heißt, die Augen der weißen Würfel werden addiert und die Augensumme der roten Würfel subtrahiert. Jeder Spieler hat 5 Würfe. Die Ergebnisse der Runden werden notiert und am Ende zusammengezählt. Gewinner ist, wer am Schluss die höchste Augensumme erzielt hat.

Folgende Spielmöglichkeiten bestehen ebenfalls: Die böse 3, Hohe Hausnummer, Die lustige 7, und Elf hoch

## **Schach**

### **Anzahl Spieler**

2 Spieler

### **Spielmaterial**

Schachbrett, 16 Spielfiguren pro Farbe

### **Besonderheit**

Das Brettspiel Schach zählt zu den anspruchsvollsten Spielen überhaupt. Nachfolgend werden die Grundregeln des Spiels erläutert. Zusätzlich gibt es weitere Veröffentlichungen und Bücher von der Entwicklung und Herkunft des Spiels sowie Publikationen über die Grundregeln und weitere Strategien, die zum bekannten „Schachmatt“ führen.

### **Spielfiguren**

Ein Spieler hat 16 weiße Spielfiguren, der andere 16 schwarze Spielfiguren. Darunter 7 Offiziere, 1 König und 8 Bauern. Die Offiziere nennen sich Dame, Läufer (2), Springer (2) und Turm (2). Die Aufstellung kann der Abbildung entnommen werden. Das Schachfeld im Dame-Spielplan ist mit einer weißen Linie gekennzeichnet. Merke: schwarze Dame = schwarzes Feld D8, weiße Dame = weißes Feld D1.

## **Spielanleitung**

Es geht darum den gegnerischen König mit einer oder mehreren Figuren anzugreifen und ihm die Möglichkeit zu nehmen, der Bedrohung durch die feindlichen Steine zu entkommen. Ist das Ziel erreicht, ist der König „Schachmatt“ und der Spieler gewinnt das Spiel.

### **Zugmöglichkeit der Spielfiguren**

König: Ein 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 die 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 so weit gehen, wie freie Felder vor ihm liegen, jedoch nur in gerader Richtung, waagrecht und senkrecht.

Bauern: Die Bauern gehen nur vorwärts. Sie dürfen aus der Ausgangsposition 2 Felder vorrücken – wahlweise auch nur 1 Feld –, danach immer nur 1 Feld in gerader Richtung.

### **Das Schlagen**

Auf jedem Feld darf nur eine Figur stehen. Will man ein vom Gegner besetztes Feld einnehmen, 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. Die Zugrichtung der Bauern beim Schlagen ist anders als beim Ziehen: Bauern können nur 1 Feld schräg vor ihnen stehende Figuren schlagen.

### **Sonderregeln für Bauern**

Das Schlagen „en passant“: Hat ein Bauer bereits die Mitte des Spielplans um ein Feld überschritten, kann er einen gegnerischen Bauern, der aus der Ausgangsstellung zwei 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. Man schlägt also den Bauern, als ob er aus der Ausgangsstellung nur ein Feld vorgerückt wäre. Diese Regel gilt jedoch nur im darauf folgenden Zug; danach verfällt die Schlagmöglichkeit.

Bauernumwandlung: Gelangt ein Bauer auf die letzte Felderreihe des Gegners, die 8. Linie oder

1. Linie, muss der Bauer sofort in einen eigenen Offizier umgewandelt werden, d.h. entweder in Dame, Turm, Läufer oder Springer (kann auch, falls entsprechende Figur noch nicht vorrätig, symbolisch dargestellt werden, z.B. Turm umgedreht = Dame).

### 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 in Richtung des an der Rochade beteiligten Turms, danach springt dieser über den König auf dessen Nachbarfeld. Dabei wird zwischen der kurzen (der Königsturm wird um 2 Felder bewegt) und der langen (der Damenturm wird um 3 Felder bewegt) Rochade unterschieden. Die beiden Bewegungen gelten als ein Zug. Es darf grundsätzlich nicht rochiert werden, wenn

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

### 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 (Schlagdrohung), ruft er „Schach!“, um auf die Drohung aufmerksam zu machen. Der Angegriffene kann diese Drohung abwehren, wenn er

- a) seinen König schützt, indem er eine eigene Figur zwischen den Angreifer und seinen König stellen kann,
- b) den Angreifer schlagen kann,

c) mit dem König auf ein nicht vom Gegner bedrohtes Feld ausweichen kann.

Sind alle 3 Schutzmaßnahmen nicht mehr möglich, so ist der König schachmatt und die Partie verloren.

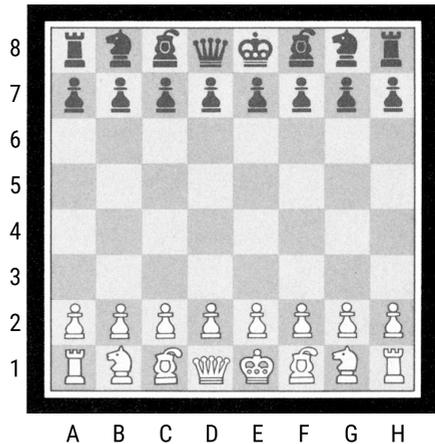
### Remis und Patt

„Remis“ endet ein Spiel, wenn beide Parteien auf Grund der Stellung oder des nicht ausreichenden Figurenmaterials keine Möglichkeiten haben bzw. sehen, den gegnerischen König matt zu setzen.

„Patt“ endet ein Spiel, wenn ein Spieler am Zug ist, dessen König und sonstiges Figurenmateriel 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 so genanntes Dauerschach (immerwährendes Schachgeben) sowie dreifache Zugwiederholungen bei unveränderter Stellung werden als „Unentschieden“ gewertet.

Folgende Spielmöglichkeiten bestehen ebenfalls: Häuptling und Krieger, Double-Schach, KO-Schach, Schlagschach und Positionsschach



A B C D E F G H

## Backgammon

### Anzahl Spieler

2 Spieler

### Spielmaterial

Spielplan, jeweils 15 Steine in 2 Farben, 4 Würfel und 1 Dopplerwürfel

### Vorbereitung

Jeder Spieler erhält 15 Steine einer Farbe und 2 Würfel. Es wird ausgewürfelt, wer das Spiel beginnt. Wer die höhere Zahl wirft, darf das Spiel eröffnen.

### Spielanleitung

Für die spezielle Art, in der bei Backgammon auch um Einsätze gespielt wird, wird der Dopplerwürfel verwendet.

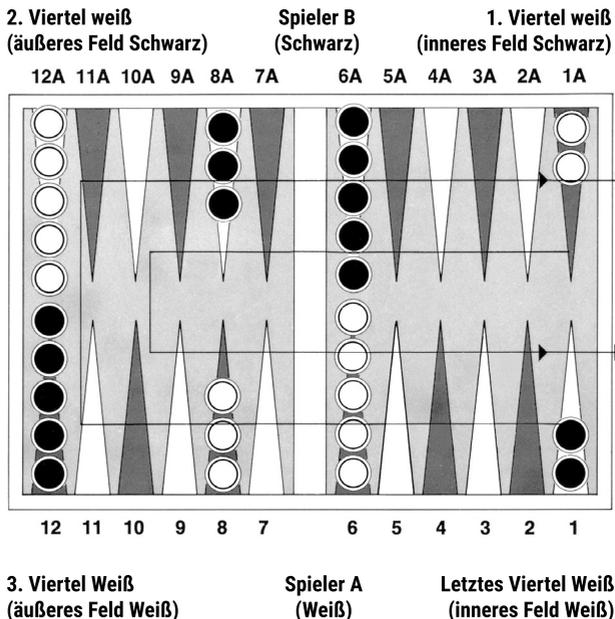
Der Spielplan bildet 24 Spitzen, so genannte Zungen, die verschieden farbig eingefärbt sind (Points, Punkte). Für eine bessere Übersicht, sind diese von 1-12 und von 1A-12A nummeriert. Die Färbung der Zungen spielt keine Rolle. Diese dient lediglich zum

besseren Auszählen der Spielzüge. Das Spielbrett ist durch die bezeichnete Schranke (Bar) in 2 Hälften geteilt; auch dies dient der Übersichtlichkeit. Die Schranke teilt die Spielbahn in Abschnitte von je 6 Zungen. Wir nennen diese Abschnitte in Zugrichtung des betreffenden Spielers „1. Viertel“, „2. Viertel“, „3. Viertel“ und „letztes Viertel“ (inner table, inneres Feld und outer table, äußeres Feld – siehe Abbildung Seite 10).

### Ziel

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, wem letzteres 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 der Abbildung zu entnehmen.

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

Spieler B spielt Schwarz. Seine allgemeine Zugrichtung ist von 1 über 12, 12A bis 1A. Die Zungen 1–6 sind sein 1. Viertel und die Zungen 6A–1A sein letztes Viertel. Die Spieler ziehen also ihre Steine aus der jeweiligen Anfangsstellung in gegenläufiger Richtung. Weiß zieht im Gegenuhrzeigersinn und Schwarz im Uhrzeigersinn. Man sollte sich mit dieser Aufstellung auch bei vertauschten Sitzplätzen vertraut machen. Folgende Faustregel gilt immer: Die dem Spieler gegenüberliegenden 2 letzten Steine sind immer Steine seiner Farbe. Die Zugrichtung für den Spieler ergibt sich daraus, dass dies die 2 am weitesten von seinem letzten Viertel entfernten Steine sind.

Tipp: Dem Anfänger empfehlen wir, die Beispiele auf dem Brett nachzusetzen und die Züge nachzuspielen.

### Ziehen

Grundsätzlich führen die Spieler abwechselnd jeweils 2 Züge aus, die sich nach den Würfelzahlen richten müssen. Für die 2 Züge des eröffnenden Spielers gelten die von beiden einzeln erwürfelten Zahlen. Für alle weiteren Züge würfelt jeder Spieler mit 2 Würfeln zugleich. Bei allen Zügen werden die von gegnerischen oder eigenen Steinen besetzten Zungen mitgezählt. Spielfeld ist die ganze Zunge. Es ist jedoch üblich, die Steine an den Brettrand zu rücken.

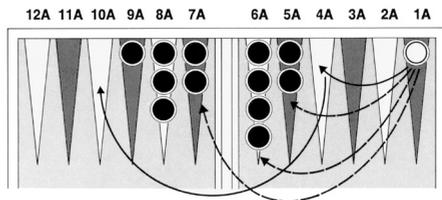
Die beiden Züge können mit 2 verschiedenen Steinen durchgeführt werden oder als fortgesetzter Zug mit einem Stein. Auch bei einem fortgesetzten Zug werden die Würfelzahlen nie als Summe verwendet; vielmehr handelt es sich um 2 einzelne Züge. Ist der 1. Zug nicht möglich, kann der gesamte fortgesetzte 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, muss es der höhere Wurf sein. Ist dies nicht möglich, darf kein Zug ausgeführt werden und der Gegenspieler ist dran. Jede Zunge darf nur von Steinen einer Farbe besetzt sein. Deshalb darf ein Stein nur dann gezogen werden, wenn die Zunge, auf der er ankommt, unbesetzt bzw. von Steinen der eigenen Farbe besetzt ist. Ein Zug ist außerdem möglich, wenn dadurch ein einzelner gegnerischer Stein geschlagen werden kann (siehe Schlagen).

### Beispiele

Weiß eröffnet und ihm steht dafür der Wurf 6/4 zur Verfügung. Neben vielen anderen sind dann beispielsweise folgende Züge möglich (Grundaufstellung siehe Abbildung oben):

ein Stein von 1A auf 7A (= 6er-Wurf) und ein Stein von 1A auf 5A (= 4er-Wurf). Kurznotierung W 6/4 = 1A–7A und 1A–5A. Oder: ein Stein von 6 auf 2 (= 4er-Wurf) und ein Stein von 8 auf 2 (= 6er-Wurf). Kurznotierung W 6/4 = 6–2 und 8–2. Oder: ein Stein von 12A auf 9 und derselbe Stein von 9 weiter auf 3. Kurznotierung W 6/4 = 12A–9–3.



### Züge bei Pasch

Bei einem Paschwurf ist es dem Spieler erlaubt die Augenzahl 4-mal zu ziehen. So können z.B. bei einem 3er-Pasch folgende Züge ausgeführt werden:

- 1 Stein in 4-mal fortgesetztem Zug insgesamt 12 Zungen weiter.
- 4 Steine je 3 Zungen weiter; kommen mehrere Steine vom selben Ausgangspunkt, werden sie praktisch zusammen 3 Zungen weitergezogen.
- 2 Steine jeweils in einem fortgesetzten Zug 6 Zungen weiter.

- 1 Stein in einmal fortgesetztem Zug 6 Zungen weiter und 2 weitere Steine je 3 Zungen weiter.
- 1 Stein in 2-mal fortgesetztem Zug 9 Zungen weiter und ein Stein 3 Zungen weiter.

Kann bei einem Pasch nicht alle 4 Züge gezogen werden, müssen jedenfalls alle möglichen Züge gezogen werden; die verbleibenden Zugmöglichkeiten verfallen. Nach einem Pasch wird nicht nochmal gewürfelt.

### **Bänder**

Ist eine Zunge mit 2 oder mehr Steinen belegt, bilden diese Steine ein so genanntes Band (a block, to make a point, einen Point machen). Als Band sind die Steine vor dem Geschlagen werden sicher; die Zunge ist für den Gegenspieler blockiert. Hierzu folgendes Beispiel (siehe Abbildung oben): Weiß will seinen Stein von 1A ziehen; er wirft 5/4. Weiß dürfte zwar  $5 + 4 = 9$  Zungen weiter auf 10A ankommen, darf aber weder auf 5A noch auf 6A ziehen. Könnte er mit anderen Steinen ebenfalls keinen Zug ausführen, müsste er aussetzen und Schwarz ist an der Reihe.

Wenn Weiß in der gleichen Situation 6/3 wirft (ebenfalls = 9), darf er zunächst auf 4A und dann auf 10A ziehen. In umgekehrter Reihenfolge ist der Zug nicht möglich, da 7A blockiert ist. Gelingt es einem Spieler mehrere Bänder auf nebeneinander liegenden Zungen zu machen, nennt man dies eine Brücke. Im Gegensatz zum üblichen Zweck einer Brücke ist eine solche Stellung ein großes Hindernis für das Fortkommen des Gegenspielers. Eine Brücke über 6 Zungen (a prime) kann vom Gegenspieler überhaupt nicht überwunden werden. Er kann die Steine, die so festgehalten werden, erst weiterziehen, wenn die Brücke im Verlauf des Spiels wieder aufgelöst wird.

### **Schlagen**

Wird ein Stein so gezogen, dass er einzeln auf einer Zunge steht, ist er für den Gegner schlagbar (to leave a blot, einen Blot machen). Endet ein Zug auf einer Zunge, die von einem einzelnen gegnerischen Stein besetzt ist, wird dieser Stein geschlagen (to hit a blot, einen Hit machen). In einem fortgesetzten Zug können mehrere Steine geschlagen werden (bis zu 4 Steine bei Pasch).

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

### **Einsetzen**

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

Beispiel: Weiß hat 2 Steine auf der Schranke; er wirft 6/3. Ein Stein muss nun auf 6A und der 2. auf 3A eingesetzt werden. Ist 3A blockiert, kann nur ein Stein (auf 6A) eingesetzt werden; der 3er-Wurf verfällt und kann nicht für Züge im Brett verwendet werden. Ist die Zunge 6A durch ein Band blockiert, kann Weiß keinen der beiden Steine einsetzen, da der höhere Wurf gezogen werden muss, wenn nicht beide Würfe gezogen werden können. Gelingt es Schwarz, alle Zungen seines letzten Viertels durch eine Brücke zu blockieren, während Weiß einen Stein auf der Schranke hat, gibt es keinen Wurf, mit dem Weiß seinen Stein wieder ins Brett bringen könnte. Man nennt dies ein „Geschlossenes Brett“ (closed board). Weiß braucht überhaupt nicht zu würfeln und setzt so lange aus, bis die Brücke von Schwarz wieder aufgelöst wird.

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

### **Ausspielen**

Erst wenn ein Spieler alle 15 Steine in sein letztes Viertel gebracht hat, darf er mit dem Ausspielen (bearing off, Abtragen) der Steine beginnen. Hat er mit dem 1. seiner 2 Züge alle Steine ins letzte Viertel gebracht, darf er mit dem 2. Zug bereits mit dem Ausspielen beginnen.

Das Ausspielen muss sich ebenfalls nach den

Würfelzahlen richten. Die Steine werden von den Zungen aus dem Brett genommen, die dem Wurf entsprechen – bei einem Wurf 6/5 also ein Stein von Zunge 6 (Weiß) bzw. 6A (Schwarz) und ein Stein von 5 bzw. 5A. Auch beim Ausspielen zählt der Pasch doppelt. Ausgespielte Steine werden neben dem Brett abgelegt. Das Ausspielen ist kein Zwang; man zieht es manchmal vor, Steine nachzurücken, z.B. mit einer 5 von 6 auf 1.

Es wird sich häufig ergeben, dass auf den Zungen, die dem Wurf entsprechen, kein Stein steht. Stehen auch auf den höheren Zungen keine Steine mehr, werden Steine von der nächstniedereren Zunge ausgespielt. Stehen aber auf einer noch höheren Zunge Steine, muss der Wurf dafür benützt werden, diese Steine „nachzurücken“. Hierzu folgendes Beispiel (siehe Abbildung Seite 13):

Weiß beginnt mit dem Ausspielen. Würfelt Weiß 6/4, spielt er einen Stein von Zunge 6 und einen von Zunge 4 aus. Würfelt er 6/5, 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, muss er 2 Steine nachrücken, da diese beiden Zungen unbesetzt sind.

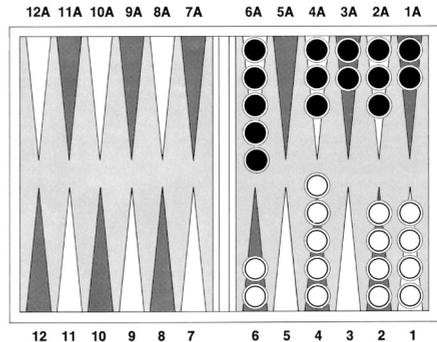
Wir nehmen nun an, dass in der hier gezeigten Situation die Steine auf Zunge 6 bereits ausgespielt wurden. Würfelt Weiß nun 5/4, spielt er einen Stein von Zunge 4 aus, da auf seinen höheren Zungen keine Steine mehr stehen. Außerdem spielt Weiß entsprechend dem 2. Wurf einen weiteren Stein von 4 aus. 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, 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, erringt Weiß einen einfachen Sieg. Beim Spielen um Einsätze wird damit der einfache Einsatz gewonnen. Der Gewinn zählt doppelt (Gammon), wenn der Gegner noch keinen seiner Steine ausgespielt hat und dreifach (Backgammon), wenn sich noch Steine

des Gegners in seinem 1. Viertel befinden oder gar auf der Schranke.



### Verdoppeln

Beim Spielen um Einsätze werden Spieler, die den Reiz eines erhöhten, aber wohl kalkulierten Risikos schätzen, zum Dopplerwürfel greifen. Zu Beginn liegt der Würfel mit der Zahl 64 obenauf neben dem Spielbrett. Nach der Eröffnung ist jeder der beiden Spieler berechtigt, die 1. Verdoppelung anzukündigen. Man wird dies tun, wenn man glaubt, gegenüber dem Partner im Vorteil zu sein. Eine Verdoppelung muss jeweils vor dem Würfeln angekündigt werden.

Wenn Weiß die 1. Verdoppelung ankündigt, legt er den Dopplerwürfel mit der Zahl 2 obenauf neben die Bretthälfte von Schwarz. Schwarz muss nun entweder die Verdoppelung annehmen oder das Spiel unverzüglich als verloren aufgeben. Im letzteren Fall gewinnt Weiß den einfachen Einsatz.

Da sich bei Backgammon das Blatt rasch wenden kann, wird Schwarz die Verdoppelung annehmen, wenn er glaubt, dass Weiß nur geringfügig im Vorteil ist. Schwarz legt dann den Dopplerwürfel direkt vor sich. Das Spiel wird jetzt um den zweifachen Einsatz fortgesetzt. Weiß sollte im Auge behalten, dass das Recht zur nächsten Verdoppelung nun bei Schwarz liegt! Will Schwarz im Verlauf des Spiels die 2. Verdoppelung ankündigen, legt er Weiß den Dopplerwürfel mit der Zahl 4 obenauf vor. Weiß muss das Spiel entweder sofort aufgeben, wobei er aufgrund seiner eigenen Verdoppelung den doppelten Einsatz verliert, oder annehmen. In diesem Fall wird

das Spiel um den vierfachen Einsatz fortgesetzt. Das Recht zur 3. Verdoppelung liegt nun wieder bei Weiß. Es ist besonders wichtig, immer wieder abzuschätzen, wie weit man gegenüber dem Gegenspieler im Vor- oder im Nachteil ist. Sollte der Gegenspieler eine Verdoppelung anbieten, muss man genau darüber im Bilde sein, ob man annehmen oder aufgeben sollte. Da die Einsätze enorm steigen, ist es selten ratsam, mehr als 2-mal zu verdoppeln.

### Strategie

Im Prinzip handelt es sich bei Backgammon um ein organisiertes Rückzugsgefecht. Die am weitesten entfernten Steine auf 1A bzw. 1 sind am meisten gefährdet. Es ist wichtig, diese Steine in Sicherheit zu bringen und gleichzeitig Stellungen aufzubauen, die den Gegenspieler behindern. Es sollte kein einseitiges Risiko eingegangen werden, wenn man Steine vereinzelt und damit dem Schlagen aussetzt. Ein solcher Zug ist nur sinnvoll, wenn er für die folgenden Züge wichtige Vorteile verspricht, und das Schlagen dieses Steines sollte dem Gegenspieler auf lange Sicht Nachteile bringen.

Obwohl Backgammon mit Würfeln gespielt wird, ist es durchaus kein reines Glücksspiel. Der Erfolg hängt mindestens ebenso sehr von der geschickten Ausführung der Züge ab.

Die Eröffnungszüge werden bei völlig gleich verteilten Chancen durchgeführt. Deshalb hängt es vom Geschick der Spieler ab, ob er den vorliegenden Wurf richtig nutzt.

Wir geben im Folgenden eine Liste der empfehlenswerten Eröffnungszüge.

(Für Paschzüge können Empfehlungen nur bedingt gegeben werden, da immer die Eröffnungszüge vorausgegangen sind):

$$6/6 = 2 \times 1A-7A \text{ und } 2 \times 12A-7$$

$$5/5 = 2 \times 12A-8-3$$

$$4/4 = 2 \times 1A-5A \text{ und } 2 \times 12A-9$$

$$3/3 = 2 \times 1A-4A \text{ und } 2 \times 8-5$$

$$2/2 = 2 \times 1A-3A-5A$$

$$1/1 = 2 \times 8-7 \text{ und } 2 \times 6-5$$

$$6/5 = 1A-7A-12A$$

$$6/4 = 1A-5A \text{ und } 1A-7A$$

$$6/3 = 1A-4A \text{ und } 1A-7A$$

$$6/2 = 1A-3A \text{ und } 1A-7A$$

$$6/1 = 12A-7 \text{ und } 8-7$$

$$5/4 = 1A-5A \text{ und } 12A-8$$

$$5/3 = 8-3 \text{ und } 6-3$$

$$5/2 = 12A-8 \text{ und } 12A-11$$

$$5/1 = 1A-2A-7A$$

$$4/3 = 12A-10 \text{ und } 12A-9$$

$$4/2 = 8-4 \text{ und } 6-4$$

$$4/1 = 1A-2A \text{ und } 12A-9$$

$$3/2 = 12A-10 \text{ und } 12A-11$$

$$3/1 = 8-5 \text{ und } 6-5$$

$$2/1 = 1A-3A-4A$$

$$\text{oder } 12A-11 \text{ und } 6-5$$

Obwohl vom Gegner blockierte Zungen immer neue Situationen schaffen, ist es nützlich, sich mit der mathematischen Wahrscheinlichkeit der erzielbaren Würfe vertraut zu machen. Die Möglichkeiten zum gezielten Ausbau von Stellungen und die Gefahr, geschlagen zu werden, hängen weniger vom Gesamtwert der Würfe ab, als von der durchschnittlichen Häufigkeit der möglichen Einzelzüge.

Die folgende Aufstellung zeigt diese Möglichkeiten.

Entfernung von einer bestimmten Zunge:

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

Mögliche passende Würfe:

11 12 14 15 15 17 6 6 5 3 2 3

Häufigkeit in %:

31 33 39 42 42 47 17 17 14 8 6 8

## Dame

### Anzahl Spieler

2 Spieler

### Spielmaterial

Damespielplan, jeweils 12 weiße und 12 schwarze Steine

### Vorbereitung

Eine Person erhält die weißen Steine und die andere die schwarzen Steine. Die Spielsteine werden jeweils auf den schwarzen Feldern der 3 äußersten Reihen des Spielplanes gegenübergestellt.

### Spielanleitung

Die weißen Steine beginnen das Spiel. Die Steine werden in schräger Richtung stets um ein Feld vorwärts bewegt. Felder, auf welchen sich ein eigener oder ein Stein des Gegners befindet, dürfen nicht besetzt werden. Stößt man auf einen gegnerischen Stein, hinter dem sich ein leeres schwarzes Feld befindet, so darf man beim nächsten Zug denselben überspringen und wegnehmen. Das Spiel kann so lange fortgesetzt werden, wie sich hinter einem feindlichen Stein ein freies Feld befindet. Über eigene Steine darf man nicht springen.

Erreicht man mit einem Stein die oberste Reihe des Gegners, erhält man eine Dame. Diese wird dadurch gekennzeichnet, dass man einen bereits weggenommenen Stein seiner Farbe auf diesen Stein setzt. Diese Dame hat den Vorzug, in schräger Richtung so viele Felder hin- und herrücken zu können wie frei sind, nicht nur vorwärts, sondern auch rückwärts, wobei das Wegnehmen der feindlichen Figuren genauso geschieht wie oben erwähnt. Hat ein Spieler, der einen Stein vorwärts gerückt hat, übersehen, dass er einen Stein überspringen hätte können, kann der Gegner ihm den Stein ohne weiteres wegnehmen.

Derjenige, der auf die vorher beschriebene Art und Weise sämtliche Steine des Gegners weggenommen hat oder ihn einschließt, sodass er nicht mehr ziehen kann, ist Sieger.

Folgende Spielmöglichkeiten bestehen ebenfalls: Französische Dame, Polnische Dame, Eck-Dame und Schlagdame

## Mühle

### Anzahl Spieler

2 Spieler

### Spielmaterial

Mühlespielplan, jeweils 9 weiße und 9 schwarze Steine

### Vorbereitung

Zunächst wird ausgelost welcher Spieler die weißen und welcher Spieler die schwarzen Spielsteine erhält. Die Spielsteine werden außerhalb des Spielfeldes platziert.

### Spielanleitung

Weiß beginnt das Spiel. Die Spieler setzen abwechselnd je einen Stein auf einen beliebigen Schnittpunkt des Spielfeldes, bis alle Steine gesetzt sind. Die Spieler sollten schon beim Setzen versuchen, Mühlen zu bilden. Der Gegner kann dieses bei rechtzeitigem Erkennen durch Dazwischensetzen seiner Steine verhindern. Ziel des Spiels ist es, die Steine des Gegenspielers zu schlagen. Dazu müssen die Spieler versuchen, möglichst viele Mühlen zu erlangen, d.h. 3 Steine ihrer Farbe in eine Reihe zu bringen. Hat ein Spieler eine Mühle „geschlossen“, darf er einen beliebigen gegnerischen Stein vom Spielplan nehmen. Wenn alle Steine gesetzt sind, wird gezogen und zwar abwechselnd mit einem Stein von einem Punkt zu einem benachbarten freien Punkt. Dabei wird ebenfalls versucht, Mühlen zu bilden. Sobald ein Spieler eine Mühle geschlossen hat, darf er einen gegnerischen Stein vom Brett nehmen, wobei dieser Stein aber nicht Teil einer Mühle sein darf. Ein vom Spielbrett entfernter Stein darf nicht mehr ins Spiel gebracht werden.

Bestehende Mühlen werden geöffnet, indem ein Stein bis zum nächsten Punkt gezogen wird, und geschlossen, indem er wieder zu seinem Ausgangspunkt zurückgesetzt wird. Beim Öffnen der Mühle ist darauf zu achten, dass kein gegnerischer Stein den verlassenen Punkt besetzen kann.

### Doppel- oder Zwickmühle

Neben der einfachen Mühle sollten die Spieler versuchen, Doppel- oder Zwickmühlen zu bilden, indem sie 2 weitere Steine so setzen, dass der

öffnende Stein der 1. Mühle beim Öffnen sofort eine 2. Mühle schließt. Eine Zwickmühle umfasst 5 Steine, von denen einer beiden Mühlen gemeinsam ist. Bei einer solchen Stellung kann ein Stein zwischen den Mühlen hin- und hergezogen werden, wobei in jedem Zug eine Mühle geschlossen wird. Vorteil ist, dass in der Regel eine Doppel- oder Zwickmühle den sicheren Sieg verspricht.

Sobald ein Spieler nur noch 3 Steine hat, darf er springen, d.h., er kann statt zu ziehen auf jeden freien Punkt setzen. Das Bilden einer Mühle und das Blockieren einer offenen gegnerischen

Mühle wird dadurch erleichtert. Schafft es der Gegner in der Phase eine Mühle zu schließen, verbleiben dem anderen Spieler lediglich 2 Steine und er verliert die Partie. Der 3. Stein darf auch dann vom Brett genommen werden, wenn diese 3 Steine eine Mühle bilden.

### Ende des Spiels

Es gewinnt der Spieler, dem es als erstes gelingt, die Anzahl der Steine des Gegners auf 2 zu reduzieren oder die gegnerischen Steine in der Form einzuschließen, dass kein Spielzug mehr möglich ist.

Folgende Spielmöglichkeiten bestehen ebenfalls: Lasker'sche Mühle, Springermühle, Würfelmühle, Eckmühle, Treibjagd, Hüpfmühle und Kreuzmühle.

## Domino

### Anzahl Spieler

Für 2-6 Spieler

### Spielmaterial

28 Dominosteine

### Spielanleitung

Zunächst werden die 28 Steine verdeckt auf den Tisch gelegt und gemischt. Im Anschluss zieht jeder Spieler einen Stein. Wer den höchsten Wert gezogen hat, darf beginnen. Danach werden alle Steine nochmals gemischt und wie folgt verteilt: Bei 2 Spielern erhält jeder 8 Steine, bei 3 oder 4 Spielern jeweils 5, bei 5 oder 6 Personen jeweils 4 Steine. Danach stellt jeder Spieler seine Steine vor sich auf ohne den Mitspielern Einblick zu gewähren. Die übrigen Steine bleiben

verdeckt als „Talon“ (Vorrat) in der Mitte liegen.

Ziel ist es, als erster Spieler die gezogenen Steine loszuwerden. Der 1. Spieler eröffnet mit einem beliebigen Stein seiner Wahl. Er legt diesen Stein offen aus und darf, wenn er einen passenden hat, gleich den zweiten Stein anlegen. Unter passend versteht man, dass Felder mit gleicher Augenzahl aneinander gefügt werden. 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 Augenzahl anlegen. Ein Doppelstein, d.h. ein Stein mit gleichen Punktzahlen auf beiden Hälften (Feldern), wird nicht Ende an Ende, sondern quer angelegt. Wer einen Doppelstein anlegt, darf gleich einen 2. Stein anlegen, der auf einer Hälfte die Punktzahl des Doppelsteins 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.

Das Spiel ist zu Ende, wenn ein Spieler all seine Steine abgelegt hat. Er bekommt die Gesamtpunktzahl aller Reststeine seiner Mitspieler gutgeschrieben.

Folgende Spielmöglichkeiten bestehen ebenfalls: Italienisches Domino, Französisches Domino, Malteserkreuz, Block-Domino, Bergen und Muggins.

## Ludo

### Spielinhalt:

1 Spielbrett

1 Würfel

16 Spielfiguren in vier verschiedenen Ausführungen

### Spielvorbereitung:

Zu Beginn erhält jeder Spieler vier Spielfiguren einer Farbe, die auf die entsprechenden bunten Flächen in den Ecken des Spielbretts gestellt werden. Wer als Erster eine sechs gewürfelt hat, darf mit dem Spiel beginnen. Gespielt wird im Uhrzeigersinn.

### Spielziel:

Ziel ist es, mit seinen Spielfiguren jeweils einmal das Spielfeld auf dem Pfad zu umlaufen und als Erster alle seine vier Figuren auf die eigenen Zielfelder

(Heimfelder) zu bringen.

**Spielablauf:**

Jeder Spieler darf dreimal würfeln, um eine seiner Spielfiguren mit einer gewürfelten Sechs ins Spiel zu bringen. Danach darf der Spieler ein weiteres Mal würfeln, um die Spielfigur von diesem Startplatz entsprechend der gewürfelten Zahl wegzusetzen.

Bei jeder nun folgenden Sechs wird eine weitere Spielfigur eingesetzt und weitergezogen, bis alle vier Spielfiguren im Spiel sind.

Befinden sich alle vier Figuren einer Farbe im Spiel, darf von nun an bei einer Sechs eine beliebige eigene Spielfigur auf dem Pfad weitergesetzt und anschließend erneut gewürfelt werden. Kommt eine Spielfigur auf das Feld einer gegnerischen Figur, so wird die entsprechende Figur herausgeworfen und muss wieder zurück in ihre Ecke des Spielbretts.

Schafft es eine Figur bis zu seinen Zielfeldern (Heimfeldern) vorzurücken, so kann sie dorthin nur mit der passenden, gewürfelten Augenzahl auf ein freies Feld gelangen.

Gewonnen hat der Spieler, der alle vier Spielfiguren zuerst auf den Zielfeldern (Heimfeldern) platziert hat. Der nächste Spieler ist Zweiter und der danach Dritter. Der letzte Spieler darf beim nächsten Spiel mit dem Würfeln beginnen.



SMALL-FOOT.DE

---

**small foot GmbH & Co. KG**  
Achimer Straße 5  
27755 Delmenhorst / Germany  
info@small-foot.de  
www.small-foot.de

