

NEU!

Hausser's praktische Spielsachen aus Plastic-Material

Der Flugzeug-Modellbaukasten

zum Bau einer „Super Constellation“
dem größten, schönsten und modernsten Verkehrsflugzeug der Welt!

Der zerlegbare 3-Seiten-Kipper-LKW

Ein naturgetreuer 3 1/2 to Lastwagen,
die Freude jedes technisch interessierten Jungen.

Der Lasso-Spielzeug-Lift

Das Spielzeug, welches für Haus und Garten geeignet ist
und das ganze Jahr hindurch Beschäftigungsmöglichkeit bietet.



Die vielen Puppenszubehörteile

aus dem schönen Plasticmaterial machen allen kleinen Mädchen viel Freude.
Badewanne, Waschbecken, Puderdose, Zahnbecher mit Zahnbürste,
Eimer mit Schrubber, sowie Aufmachungen für den Puppendoktor, die Apotheke,
die Schwesterngarituren und die Baby-, Bade- und Toilettengarnitur
begeistern alle kleinen Puppenmütter.

40

HEIMSPIELE



HAUSSER'S Spieleschachtel

mit 40 beliebten Unterhaltungs-
und Gesellschaftsspielen

995

Inhaltsverzeichnis

Nr.	Seite	Nr.	Seite
Hauptspielplan			
1. Belagerungsspiel	3	24. Sturme Julie	17
2. Der Fuchs und die Gänse	4	25. Finkerberupfen	18
3. Dreieckspiel	5	Mühleplan	
4. Einsiedlerspiel	6	26. Mühle	18
5. Der Nordpol	6	Dameplan	
6. Es brennt (Das große Los)	6	27. Dame	19
7. Knaackmandeln	7	28. Fuchslagd	20
8. Indianer-Spiel	7	29. Schachhalma	21
9. Haste, doch raste	7	Halmaplan	
Hauptspielplan (Rennbahn)			
10. Das Wetrennen	8	30. Halma für 2 und 4 Personen	21
11. Pferderennen mit Totalisator	9	31. Blitzhalma	23
12. Rennbahn	11	32. Gobang	23
13. Der Zirkus oder Jockey	11	33. Katzen und Mäuse	23
14. Hopp-Hopp	12	34. Der Detektiv	24
15. Glücksrad	12	Würfel- und Streichholzspiele	
16. Zielscheibe	13	35. Nimm und Gib (Kreisel)	24
17. Die traurige Sieben oder Spinne	13	36. Hohe und niedere Hausnummer	24
18. Der Magnet	14	37. Spekulieren	25
19. Doppelte Liebe	14	38. Trau - Schau - Wem?	25
20. Am Spielplatz	14	39. Zahlenstreichen	26
21. Böse Sieben	15	40. Chikago	26
22. Lustige Sieben (Bank)	16		
23. Lustige Vierzehn oder Fünf und Neun	16		

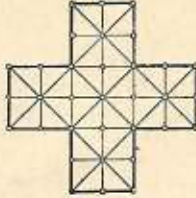
Gesamt-Inhalt des Spielkartons

- 1 Hauptplan, 1 Halmaplan, 1 Mühleplan, 1 Dameplan
2 x 12 Stück Damesteine
 - 94 Stück Halmakegel (24 + 20 + 15 + 15 + 10 + 10)
 - 3 Würfel, Spielgeld, 1 Spielregelheft
1 Nimm- und Gib-Kreisel
- Spielfiguren (Halmakegel) sind jeweils für die einzelnen Spiele nach Farben und Zahl ausreichend beigegeben. Es muß daher für das jeweilige Spiel die Farbe gesucht werden, von welcher die erforderliche Figurenzahl vorhanden ist.

Hauptspielplan (Kreuz)

1. Belagerungsspiel

Spielplan Kreuz. Für 2 Personen.
Benötigt werden: 24 und 2 Halmakegel.



Dieses hübsche, einfache und dabei doch überaus kombinationsreiche Spiel hat sich vollständig eingebürgert, und zwar ist es bei Alt und Jung gleichmäßig beliebt.

Die obenstehende Abbildung zeigt die Form des dazu gebräuchlichen Spielbrettes mit seinen 33 in Kreuzform aufgestellten und durch Linien verbundenen Punkten. Die 9 Punkte des oberen Quadrates (4, 5, 6, 7, 8, 9, 13, 14, 15) stellen die Festung dar, welche durch zwei Mann verteidigt wird. Bei Beginn des Spieles dürfen diese Verteidiger auf zwei beliebigen Punkten der Festung aufgestellt werden.

Die 24 Plätze außerhalb der Festung besetzt man mit den 24 Angreifern der Gegenpartei.

Aufgabe der Angreifer ist es, sämtliche neun Plätze der Festung zu besetzen. Zu diesem Zwecke müssen sie die zwei Mann Besatzung entweder hinausdrängen oder durch angebotene „Abienkungsoffer“ hinauslocken.

Die Angreifer, welche nur auf den doppelten Linien ziehen dürfen, müssen stets gegen die Festung zu vorrücken, bei jedem Zuge ein Mann um einen Punkt weiter. Mithin dürfen die Angreifer weder die einfachen Linien entlang ziehen, noch rückwärts gehen.

Wie fast alle Brettspiele, wird auch das Belagerungsspiel nur von zwei Spielern ausgetobt und zwar ziehen die beiden Partner abwechselnd je mit einem Kegel. Die Angreifer haben stets den Anzug.

Jeder Angreifer kann von einem der beiden Verteidiger geschlagen werden, wenn er direkt vor diesem steht und der Platz hinter dem Angreifer leer ist. Das Feld des Verteidigers, des Angreifers und das leere Feld müssen sonach in einer geraden Linie liegen. In diesem Falle springt der Verteidiger über den Angreifer hinweg auf das leere Feld. Der über-

prungene Angreifer wird vom Brett genommen („geschlagen“ oder „geblasen“).

Um sich vor Verlusten sicher zu stellen, müssen daher die Angreifer möglichst in geschlossenen Kolonnen, d. h. dicht gedrängt, vorrücken.

Wenn der Verteidiger der Festung es übersieht, einen Kegel, der geschlagen werden kann, zu überspringen und dann vom Brett zu nehmen, und statt dessen einen anderen Zug macht, so ist der Angreifer berechtigt, den betreffenden Mann, welcher das Schlagen unterließ, einfach vom Brett zu nehmen, so daß die Verteidigung dann nur noch über einen Mann verfügt.

Mit anderen Worten: Die Verteidiger, die übrigens auch auf den einfachen Linien ziehen und nie geschlagen werden dürfen, sind bei Strafe der Wegnahme verpflichtet, jeden schlagbaren Kegel tatsächlich auch zu schlagen.

Es können aber auf einen Zug gleichzeitig auch zwei, drei und mehr Angreifer geschlagen werden, nämlich alle, hinter denen immer ein Feld leer ist.

Kann der Verteidiger in verschiedenen Richtungen schlagen, so hat er hierbei freie Wahl. Hat er jedoch einmal eine bestimmte Richtung gewählt, so muß er dabei natürlich alle in dieser Richtung liegenden schlagbaren Kegel „fressen“.

Wenn nicht einer der beiden Verteidiger zum Schlagen gezwungen ist, so „ziehen“ die Verteidiger ebenso wie die Angreifer je auf ein angrenzendes, mit dem gegenwärtigen Standorte durch eine Linie verbundenes Feld, nur mit dem Unterschiede, daß die Verteidiger sowohl vor- wie rückwärts ziehen dürfen.

Gezogen wird von beiden Parteien je mit nur einem Kegel.

Sind nicht mehr genug Belagerer vorhanden, um den noch leeren Teil der Festung zu füllen, so haben diese das Spiel verloren. Wenn die Belagerer alle neun Felder der Festung besetzt haben, ist das Spiel zu ihren Gunsten entschieden.

Sind endlich die beiden Verteidiger in ihre Burg eingeschlossen, oder sind sie durch die Angreifer von der Rückkehr in ihre Burg abgesperrt (während der Angreifer zu wenige sind, um die Burg vollends zu füllen), so ist die Partie unentschieden.

Die in den Feldern eingezeichneten Zahlen 1—45 haben für das Belagerungsspiel keine Bedeutung.

2. Der Fuchs und die Gänse

Spielplan Kreuz. Für 2 Personen.

Benötigt werden: 17 und 1 Halmakegel.

Dieses uralte, uns aus Amerika überkommene, in seinen Prinzipien recht einfache Brettspiel ist dem „Belagerungsspiel“ sowohl in der Form des Brettes wie in den Spielregeln ziemlich ähnlich: die Tendenz desselben ist jedoch eine andere.

„Der Fuchs und die Gänse“ kann nur von 2 Spielern, die sich, wie stets bei Brettspielen, gegenüber sitzen, gespielt werden. Der eine Partner erhält den „Fuchs“, einen Spielkegel, welcher in der Mitte des Brettes postiert wird. Der andere Gegner verfügt über die „Gänse“, 17 Spielkegel, welche zu Beginn der Partie auf der einen Seite inkl. Mitte des Brettes (auf den in der Abbildung mit X bezeichneten Schnittpunkten der Linien) aufgestellt werden.

Es wird abwechselnd „gezogen“ und zwar beginnen die Gänse als Angreifer das Spiel.

Die Gänse ziehen mit einem beliebigen Kegel auf ein angrenzendes Feld: sie dürfen nach allen Richtungen beliebig ziehen. Ihre Absicht ist, den Fuchs so einzusperrten, daß er nicht mehr ziehen kann. In diesem Falle haben die Gänse gewonnen.

Der Fuchs seinerseits, welcher übrigens ebenso wie die Gänse nach allen Seiten ziehen darf, sucht durch Schlagen die Zahl der Gänse so zu vermindern, daß sie nicht mehr die Übermacht besitzen, ihn einzuschließen. In diesem Falle gewinnt der Fuchs.

Der Fuchs darf eine Gans „schlagen“, das heißt vom Brett weghemen, wenn er unmittelbar vor der betreffenden Gans steht und das in gerader Linie hinter ihr befindliche Feld frei ist. Dann überspringt er die Gans, setzt sich auf das dahinter befindliche Feld und nimmt die Gans vom Brett.

Das Schlagen einer Gans gilt als ein Zug; übrigens können ebenso wie beim Belagerungsspiel unter Umständen auf einen Zug auch zwei und mehr Gänse geschlagen werden, nämlich wenn jedesmal hinter der nächsten Gans wieder ein freies Feld vorhanden ist, auch wenn dabei die Richtung unterbrochen wird.

Der Fuchs ist verpflichtet, sämtliche schlagbaren Kegel tatsächlich auch zu schlagen; er kann hierzu gezwungen werden.

3. Dreieckspiel

Spielplan Kreuz. Auf den Nummern 1—45.

Für 2—4 Personen.

Benötigt werden: je 11 Halmakegel.

Jeder Spieler darf der Reihe nach einen Kegel auf ein beliebiges Feld setzen, Nummer 23 (Mittelpunkt) darf nicht besetzt werden. Wer durch einen Kegel in seiner Farbe ein Dreieck \triangle schließen kann, wenn die Reihe an ihn kommt, erhält aus der Kasse eine Marke, auch kann nach Punkten bewertet werden.

Sieger ist derjenige, welcher die meisten Dreiecke schloß, resp. welcher die meisten Marken oder Punkte hat.

Es wird der Reihe nach mit 1 Würfel gewürfelt und nur derjenige Spieler, der eine 1 würfelt, kann einen seiner Kegel auf das mit „B“ bezeichnete Feld setzen. Das weitere Vorrücken geschieht jeweils um soviel Augen als geworfen werden.

Die Ruhebänke, das sind die mit „B“ bezeichneten Felder, bieten Schutz vor dem Zurückschlagen. Ein Kegel, der auf einer Bank steht, kann somit nicht zurückgeschlagen werden, sondern der Gegner nimmt neben demselben Platz.

Durch Zusammensetzen von zwei gleichfarbigen Kegeln auf einem Feld wird eine Blockade errichtet, die kein Spieler überspringen darf, auch nicht derjenige, der sie gebildet hat. Das Sprengen der Blockade ist erst notwendig, wenn der betreffende Spieler mit keinem seiner übrigen Kegel mehr vorrücken kann.

Jeder Spieler muß seine 3 Kegel einmal um den ganzen Plan herumführen, bis zu dem Weg, der über die 3 Kreise gleicher Farbe in das Ziel Nr. 23 führt.

Gewinner ist derjenige, welcher zuerst mit seinen sämtlichen 3 Kegeln in Nr. 23 angelangt ist.

Aus dem Inhalt der Kasse werden zwei Preise gebildet, die an die beiden Erstangekommenen verteilt werden.

Eine weitere Spielart ist auch das beliebte „Rausschmeißer-Spiel“:

Es darf nur beim Würfeln einer 6 eingesetzt werden und auf allen Feldern geschlagen werden. Also auch auf den Ruhebänken.

Hauptspielplan (Rennbahn)

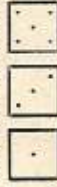
10. Das Wettrennen

Spielplan Rennbahn. Für 2—6 Personen.

Benötigt werden: 3 Würfel, je eine Figur (Halmakegel).

Eines der beliebtesten Spiele für die Jugend ist unzweifelhaft das Wettrennen. Wegen seiner Einfachheit ist es von Alters her in fast jeder Familie vertreten. Für jeden Renner muß der vorher festgesetzte Einsatz in die Kasse bezahlt werden.

Jeder Spieler setzt seinen Renner am Start auf eine der Nummern von 1—6, die durch Würfeln bestimmt werden und achtet genau auf seine Nummer. Es wird der Reihe nach mit 3 Würfeln gewürfelt und nur diejenigen Pferde, deren Nummern geworfen werden, rücken um ein Feld vor. Wird z. B. vom Spieler Nummer 2 folgendermaßen gewürfelt:



so rückt dessen eigenes Pferd überhaupt nicht vor, sondern nur die Pferde 1, 3 und 5 um je ein Feld. Zeigen die Würfel 2 oder 3 gleiche Augen, so rückt das betreffende Pferd um 2 oder 3 Felder vor.

Die Hindernisse können nur übersprungen werden, wenn der Spieler selbst mit mindestens 1 Würfel die Nummer seines Renners wirft, andernfalls bleibt er vor dem Hindernis so lange stehen, bis ihm dies gelingt.

Die drei ersten, die das Ziel erreichen, sind Sieger und erhalten die aus dem Kassenbestand gebildeten Preise ausbezahlt.

11. Pferderennen mit Totalisator

Spielplan Rennbahn. Für 2—6 Personen.

Benötigt werden: 1 Würfel, je eine Figur (Halmakegel).

Das Würfelspiel Pferderennen ist allbekannt. Man kann diesem alten Spiel einen neuen Reiz verleihen, wenn man es mit Totalisator spielt. Die gesetzten Wettbeträge dürfen natürlich nicht hoch sein, damit das Spiel eine harmlose Unterhaltung für einen größeren Gesellschaftskreis bleibt, für den es mehr als alle anderen Spiele geeignet ist.

Vor Beginn des eigentlichen Spieles verteilt der Spielleiter die 6 Pferde auf die 6 Rennbahnen und läßt sie verschieden weit vorrücken, aber höchstens bis zum 13. Feld. Es könnte z. B. folgende Aufstellung gewählt werden: Pferd 1 auf Feld 2, Pferd 2 auf Feld 7, Pferd 3 vor der Startlinie, Pferd 4 auf Feld 10, Pferd 5 auf Feld 6, Pferd 6 auf Feld 13. Dann erst setzen die Mitspielenden, deren Zahl beliebig groß sein kann, auf ein oder mehrere Pferde ihre Wettbeträge, die der Spielleiter kassiert und in die Berechnungstabellen einträgt. Da nun immer der Reihe nach mit einem Würfel für die Pferde 1—6 gewürfelt wird - so viele Augen fallen, um so viel Punkte rückt das Pferd vor -, so hat das Pferd die meiste Aussicht auf Gewinn, das in der Anfangsstellung am weitesten vorne steht. Aber wie beim wirklichen Pferderennen oft ein „Favorit“ versagt, so kann das auch hier geschehen. Wenn nämlich für das Pferd, das anfangs den größten Vorsprung hatte und auf das am meisten gesetzt wurde, durchschnittlich niedrigere Augen geworfen werden als für die anderen, oder wenn es gar durch Hindernisse aufgehalten wird, so kommt es bald an den zweiten, dritten oder einen noch schlechteren Platz.

Das Pferd, das zuerst durchs Ziel geht, ist Sieger. Man kann aber auch einen 2. und 3. Preis aussetzen, d. h. „Platzwetten“ entgegennehmen.

Die umrahmten Felder bedeuten Hindernisse. Das Pferd, das auf 12 oder 46 kommt, wird einmal mit Weiterrücken übersprungen, wer auf 23 steht, kommt erst weiter, wenn eine 1 oder 2 gewürfelt wird, und auf 34 stürzt das Pferd und scheidet aus.

Es gibt Sieg- und Platzwetten. Das durch Wetten auf Sieg eingegangene Geld wird nur unter die Spieler verteilt, die auf das stiegende Pferd gesetzt haben. Bei Platzwetten setzt man auf die Pferde, von denen man annimmt, daß sie die ersten drei Plätze einnehmen werden. Man kann auch auf mehr als 3 Pferde setzen, falls einem der Ausgang zweifelhaft erscheint, dasselbe ist bei Wetten auf Sieg zulässig. Die folgenden Berechnungstabellen werden alles weitere klären.

Siegwetten auf Pferd:

Spieler	1	2	3	4	5	6	Summe
A			50		40		90
B			40	10			50
C	30		70		40		140
D		10	40				50
E			25		30	20	75
F			25	20			45
G		10	20		20	10	60
usw.	30	20	270	30	130	30	510

Angenommen, Pferd 5 sei Sieger geworden. Die Berechnung der Sieg-Anteile (Sieg-Quote) ist folgende: Die Einnahmen betragen 510 Einheiten, auf die 130 Gewinnansprüche bestehen, 510 : 130 Anteile = 3,92 Anteile auf 1 Einheit oder abgerundet 39 Anteile auf 10 Einheiten.

Sieg-Quote = 39:10.

Also erhält: A: $39 \times 4 = 156$ Einheiten

C: $39 \times 4 = 156$ Einheiten

E: $39 \times 3 = 117$ Einheiten

G: $39 \times 2 = 78$ Einheiten

usw.: 507 Einheiten

Der durch Abrundung entstandene Rest wird nach Vorschlag der Spielgesellschaft verwendet, er kann z. B. der Summe für Platzwetten zugeschlagen oder bei einem zweiten Rennen mit verwendet werden.

Platzwetten auf Pferd:

Spieler	1	2	3	4	5	6	Summe
A			40	20	30	20	110
B	10		20	15			45
C	30		50		40	20	140
D		10	40				50
E	10		20	5	25	15	75
F	10		25	20			55
G		15	20	10	20	15	80
usw.	60	25	215	70	115	70	555

Gewonnen haben: 1. Pferd 5 2. Pferd 3 3. Pferd 4

Berechnung der Platz-Quote: Auf die 3 „plazierten“ Pferde sind eingezahlt $115 + 215 + 70 = 400$ Einheiten. Die Gesamtentnahme beträgt 555 Einheiten, $555 : 400 = 1,3$. Für 1 Einheit gibt es also 1,3 Anteile. Quote demnach 13:10. Es erhalten ausgezahlt:

Spieler A ($40 + 20 + 30$) = $9 \times 13 = 117$ Einheiten

Spieler B ($20 + 15$) = $3,5 \times 13 = 45,5$ Einheiten

Spieler C ($50 + 40$) = $9 \times 13 = 117$ Einheiten

Spieler D (40) = $4 \times 13 = 52$ Einheiten usw.

Es können auch Flechrennen (ohne Hindernisse) oder Ausscheidungsrennen (die Pferde scheiden auf jedem Hindernis aus) veranstaltet werden.

12. Rennbahn

Spielplan Rennbahn. Für 2—6 Personen.

Benötigt werden: 1 Würfel, je eine Figur (Halmakegel).

Vor Beginn des Spiels zahlt jeder Teilnehmer eine Marke (Eintrittsgeld) in die Kasse. Es wird immer der Reihe nach einmal gewürfelt. Der Start ist gleichzeitig das Ziel der Rennbahn. Begonnen wird bei Nr. 1 (Start). Jeder Spieler wählt sich eine Figur und setzt soviel Felder vor wie er Augen geworfen hat. Besetzte Felder werden nicht mitgezählt! Wirft z. B. der erste Spieler eine „drei“, der zweite eine „eins“, der dritte eine „fünf“ usw., so setzt der erste Spieler seine Figur auf das „dritte“ Feld, der zweite seine auf das „erste“ Feld (also auf den Start) und der dritte seine auf das „siebente“ Feld, weil das erste und dritte Feld besetzt sind und diese beiden übersprungen, d. h. nicht mitgezählt werden. So wird nun weitergespielt. Wer genau wieder auf dem 1. Feld (Ziel) ankommt, hat das Rennen gewonnen und erhält den Einsatz der Kasse. Wer aber mit dem letzten Wurf darüber hinauskommt, muß soviel Marken in die Kasse zahlen, wie er noch Felder hinter dem Ziel zu stehen kommt und beginnt außerdem die Runde von neuem. Steht z. B. einer auf dem letzten Feld vor dem Ziel und wirft eine „zwei“, so hat er eine Marke, wirft er aber eine „sechs“, so hat er fünf Marken in die Kasse zu zahlen.

13. Der Zirkus oder Jockey

Spielplan Rennbahn. Für 2—6 Personen.

Benötigt werden: 1 Würfel (evtl. 2), je 1 Figur (Halmakegel).

Von Nr. 1 (Start) aus beginnt das „Reiten“ und zwar in der Richtung nach vorn. Jeder Spieler rückt um so viel Felder vor, als der Würfel Augen zählt.

Das Spiel dauert solange, wie die Pferde fortgesetzt im Kreise herumreiten, bis einer über die „Hürde“ stürzt (Nr. 68), das heißt infolge seines Wurfes mit seinem Pferde gerade auf die Nr. 1 (Ziel) zu stehen kommt.

Schießt ein Spieler durch seinen letzten Wurf über das Ziel (1) hinaus, muß er wieder von vorn beginnen, solange, bis ihn der letzte Wurf genau die 1 (Ziel) besetzen läßt.

Wenn mit 2 Würfeln gespielt wird, kann von Nr. 50 ab nur mit 1 Würfel gespielt werden. Kommt ein Spieler an ein Hindernis, das sind die langen Querfelder bei den Nummern 1, 12, 24, 35, 46 und 58, so muß der Spieler auf seinen alten Platz zurück und 1 mal mit Würfeln aussetzen.

14. Hopp-Hopp

Spielplan Rennbahn. Auf den Hindernissen 1—6.

Für 2—6 Personen.

Benötigt werden: 1 Würfel, je eine Figur (Halmkegel).

Jeder Spieler wählt sich ein Hindernis und einen Kegel. Man würfelt in der Reihenfolge je einmal. Es gilt, die 6 Felder der Reihe nach von 1—6 zu werfen.

Aber erst derjenige kann seinen Kegel auf „eins“ setzen, der eine „Eins“ geworfen hat, dann muß er eine „Zwei“ werfen, dann eine „Drei“ usw. bis sechs. Wer zuerst auf „sechs“ zu stehen kommt, ist Gewinner des Spieles und erhält den Inhalt der Kasse. Wirft einer die Zahl auf der er steht, nochmals, so hat er eine Marke in die Kasse zu zahlen und bleibt bis zum nächsten Wurf darauf stehen. Steht ein Spieler auf „zwei“ und wirft eine „Eins“, so muß er seinen Kegel wieder auf „eins“ zurücksetzen. Also jedesmal die Zahl vor und hinter seinem Stand ist maßgebend und er kann entweder ein Feld vor, oder er muß ein Feld zurück, oder aber, er bleibt bis zum nächsten Wurf stehen. Es darf kein Feld übersprungen werden. Steht z. B. ein Spieler auf „zwei“ und wirft eine „Vier“, „Fünf“ oder „Sechs“, so gelten diese Würfe nichts und er bleibt auf seinem Feld stehen, bis er mit Würfeln wieder an die Reihe kommt.

15. Glücksrad

Spielplan Rennbahn. Auf den Hindernissen 1—6.

Für 2—6 Personen.

Benötigt werden: 1 Würfel, je 6 Halmkegel.

Jeder Spieler sucht sich ein Hindernis als Spielfeld aus, welches er besetzen will und 6 Kegel seiner Farbe. Dann würfelt jeder der Reihe nach einmal und besetzt das geworfene Feld mit einem Kegel. Wird ein besetztes Feld geworfen, so muß der Betreffende den Kegel wieder vom Spiel entfernen. Wirft er dieselbe Zahl nochmals, kann er das Feld wieder besetzen. Gewinner des Spieles ist derjenige, welcher sämtliche 6 Felder zuerst besetzt hat. Derselbe erhält dann von den anderen Spielern soviel Marken, wie sie Felder noch offen stehen oder Kegel übrig haben.

16. Zielscheibe

Spielplan Rennbahn. Auf den Hindernissen 1—6.

Für 2—6 Personen.

Benötigt werden: 1 Würfel, je 6 Halmkegel.

(Wie bei Glücksrad Nr. 15)

Hat sich jeder Spieler mit seiner Anzahl Kegel versehen, so wählt man einen Spielleiter, der sich ebenfalls am Spiel beteiligen kann. Dieser nimmt einen Bleistift und einen Zettel zur Hand und schreibt die Anfangsbuchstaben der Vor- und Zunamen aller Mitspieler nebeneinander auf. Es wird nun der Reihe nach gewürfelt und zwar je einmal. Der Spieler bedeckt die geworfene Zahl mit einem seiner Kegel. Es können soviel Zahlenreihen von 1—6 besetzt werden, wie sich Spieler beteiligen. Demnach hat jeder das Recht, seine Kegel auch in die anderen Zahlenreihen der Spieler zu setzen, wenn darin die geworfene Zahl noch offen steht. Geht eine geworfene Zahl nicht mehr zu besetzen, so gilt dies als Fehlschuß und der Spielleiter hat ihn zu notieren, indem er bei dem Betreffenden einen Strich macht. Sind sämtliche Zahlenreihen der Spieler besetzt, so ist das Spiel beendet, und es wird auf folgende Weise abgerechnet: Der Spielleiter addiert zunächst die Fehlschüsse jedes einzelnen Spielers und setzt ein Minus (—) vor die betreffende Zahl. Dann zählt er die bedeckten Felder (Treffer genannt), setzt die Zahlen unter die ersten und bezeichnet diese mit einem +. Darauf zieht er entweder die Fehlschüsse von den Treffern, oder umgekehrt die Treffer von den Fehlschüssen ab und schreibt das Resultat darunter. Wer nun die meisten Treffer hat, ist Gewinner des Spieles und erhält von jedem andern soviel Marken, wie ihnen an der Anzahl seiner Treffer fehlen. Hat ein Spieler mehr Fehlschüsse als Treffer, so hat er nicht nur die ihm fehlende Anzahl der Treffer, sondern auch die Anzahl der Fehlschüsse in Marken an den Gewinner zu zahlen. Kommt es vor, daß alle Spieler mehr Fehlschüsse wie Treffer haben, so ist derjenige Gewinner, der die wenigsten Fehlschüsse hat.

17. Die traurige Sieben oder Spinne

Spielplan Rennbahn. Auf den Hindernissen 1—6.

Für 2—6 Personen.

Benötigt werden: 1 Würfel, je 6 Halmkegel.

(Wie bei Glücksrad Nr. 15)

Jeder Spieler führt für seinen Nachbar zur Linken das Protokoll, d. h. er deckt jede Zahl, die sein Nachbar zur Linken wirft, mit einem Kegel zu. Wer die höchste Augenzahl wirft, beginnt zu würfeln: er würfelt solange, bis sein Nachbar zur Rechten „Halt!“ ruft. Dieser muß sofort „Halt“ rufen, wenn sein Nachbar zur Linken eine Zahl wirft, die von diesem schon gedeckt ist. Es kommt dann der nächste an die Reihe von Würfeln, dem die Zahl, die eben geworfen war, vorher gedeckt wurde. Wirft jemand eine Zahl, die ihm schon gedeckt ist, so wird diese Zahl seinem Nachbar zur Linken gedeckt und ist diese Zahl auch schon auf

dessen Spielfeld gedeckt, so wird sie dem Nächsten in der Reihe links herum gedeckt, usw. Wem zuerst die 6 Zahlen seines Spielfeldes gedeckt sind, der hat gewonnen.

18. Der Magnet

Spielplan Rennbahn. Auf den Hindernissen 1—6.

Für 2—6 Personen.

Benötigt werden: 1 Würfel, je 6 Halmakegel.

(Wie bei Glücksrad Nr. 15)

Nachdem jeder Spieler sich ein Spielfeld aussuchte, wird mit 1 Würfel angefangen. Wirft ein Spieler eine Zahl, z. B. 5, so deckt er die 5 zu. Wirft er jedoch eine Zahl, die er schon zugedeckt hat, so wird diese Zahl dem Nachbarn zur Linken gedeckt und dieser muß weiter würfeln. Wer zuletzt noch Zahlen offen hat, hat verloren. Oder man billigt dem Letzten, der noch nicht alle Zahlen zu hat, einen Wurf mehr zu, als er Zahlen stehen hat. Gelingt es ihm, hierbei sämtliche Zahlen zu decken, so hat niemand verloren und das Spiel beginnt von neuem.

19. Doppelte Liebe

Spielplan Rennbahn. Auf den Nummern 1—68.

Für 2—6 Personen.

Benötigt werden: 1 Würfel, je 1 Halmakegel.

Begonnen wird bei Nr. 1 (Start). Die Spieler würfeln der Reihe nach je einmal und rücken um soviel Augen weiter, als der Würfel angibt. Kommt im Laufe des Spieles ein Kegel auf ein Feld zu stehen, wo sich schon ein feindlicher Kegel befindet, so muß ersterer ausscheiden und wieder von Nr. 1 (Start) aus beginnen.

Derjenige Spieler, welcher nahezu die Bahn durchlaufen hat, muß durch seinen letzten Wurf genau wieder auf Nr. 1 (Start) zu stehen kommen. Ist dieses nicht der Fall, muß er soviel Felder wieder zurück, wie er Augen zuviel gewürfelt hat. Grundsatz ist, daß ihn die Augenzahl, welche er zuletzt würfelt, genau auf das Feld Nr. 1 (Start) zu stehen bringt.

Verlierender ist derjenige, welcher schließlich nach Ausscheiden aller übrigen mit seinem Spielkegel noch am weitesten zurück ist.

20. Am Spielplatz

Spielplan Rennbahn. Auf den Nummern 1—68.

Für 2—6 Personen.

Benötigt werden: 2 Würfel, je 1 Halmakegel.

Der Kasseneinsatz von 3 Marken wird in Preise aufgeteilt. Das Spiel wird bis zum Feld 50 mit zwei, dann mit einem Würfel durchgeführt.

Wer über 68 hinausspielt, muß um soviel Nummern zurück, als er Augen zuviel geworfen hat. Für den Spielverlauf gelten folgende Regeln:

Nr. 1 (Anfang) muß erwürfelt werden.

Nr. 5 geht auf 1 zurück.

Nr. 8 rückt auf 40 vor.

Nr. 11 rückt auf 14 vor.

Nr. 13 muß auf 10 zurück.

Nr. 20 setzt einmal aus.

Nr. 29 muß auf 26 zurück.

Nr. 34 darf noch einmal würfeln.

Nr. 35 geht auf Nr. 37 vor.

Nr. 50 muß erwürfelt werden.

Nr. 55 scheidet als verloren aus.

Nr. 60 setzt zweimal aus.

Nr. 68 muß erwürfelt werden und hat gewonnen.

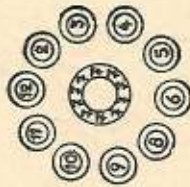
Bei den Nummern 45, 48, 58 muß eine Marke an jeden Spieler bezahlt werden.

21. Böse Sieben

Haupt-Spielplan. Auf den Zahlen 2—12 am Rande der Rennbahn und 7

im Mittelpunkt. Personen unbegrenzt.

Benötigt werden: 2 Würfel.

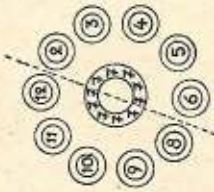


Jeder Spieler würfelt immer der Reihe nach 1 mal und setzt auf das geworfene Feld einen Pfennig. Wird ein mit einem Pfennig besetztes Feld nochmals geworfen, so zieht der betreffende denselben ein. Auf der „7“ jedoch bleiben die Pfennige solange liegen, bis einer die „12“ wirft. Der Betreffende erhält dann den Betrag, welcher auf der „7“ liegt. Ist die „12“ geworfen und man will abspielen, so setzt man nichts mehr und spielt nur noch die besetzten Felder ab.

22. Lustige Sieben (Bank)

Haupt-Spielplan. Auf den Zahlen 2—12 am Rande der Rennbahn und 7 im Mittelpunkt. Personen unbegrenzt.

Benötigt werden: 2 Würfel.



Es wird mit 2 Würfeln gewürfelt; wer die meisten Augen wirft, hält die Bank. Häufig meldet sich ein Mitspieler, der die Bank halten will. Sobald jeder Spieler auf eine oder mehrere Zahlen eine Summe gesetzt hat, schüttelt der Bankhalter die Würfel durcheinander und läßt sie auf den Tisch rollen. Wirft der Bankhalter eine „7“, so bezahlt er die Summe, die auf die „7“ gesetzt ist, dreifach und zieht alle anderen Sätze ein. Wirft der Bankhalter eine andere Zahl als die „7“, so bezahlt er die Summe, die auf dieser Zahl steht doppelt, und die Summen, die auf den Zahlen derselben Seite stehen, einfach, die Summe auf der anderen Seite und auf der „7“ zieht er dagegen ein. Wirft der Bankhalter z. B. „6“, so bezahlt er den Einsatz auf 6 doppelt und die Einsätze auf 2, 3, 4, 5 einfach, was auf 7, 8, 9, 10, 11, 12 gesetzt ist, zieht er dagegen ein.

Die 6 und 8 werden am meisten besetzt, da sie nach 7 die meiste Aussicht auf Gewinn bieten, denn diese drei Zahlen können mit zwei Würfeln auf drei verschiedene Weisen geworfen werden, während die 2, 3, 11, 12 nur auf eine Weise und die 4, 5, 9, 10 auf zwei verschiedene Weisen geworfen werden können.

23. Lustige Vierzehn oder Fünf und Neun

Haupt-Spielplan. Auf den Zahlen 2—12 am Rande der Rennbahn und 7 im Mittelpunkt. Personen unbegrenzt.

Benötigt werden: 2 Würfel.



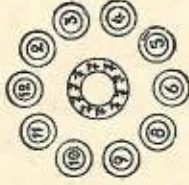
Man würfelt mit zwei Würfeln; wer die meisten Augen würfelt, ist zuerst Bankhalter. Die Bank geht der Reihe nach herum, wer sie jedoch nicht übernehmen will, kann sie an seinen Nachbar zu Linken abtreten.

Jeder Mitspieler setzt irgend eine Summe und der Bankhalter setzt dieselbe Summe dagegen. Ist der Einsatz geregelt, dann würfelt der Bankhalter. Wirft er 5 oder 9 Augen, dann muß er von seinem Einsatz an jeden Mitspieler bezahlen was gesetzt wurde, wirft er dagegen 3 oder 11 Augen oder einen Pasch, dann zieht er alles ein, was gesetzt ist. Alle anderen Augen, 4, 6, 7, 8, 10, mit Ausnahme eines Pasches, kommen für das Spiel nicht in Betracht. Wirft der Bankhalter 5 oder 9 Augen, so muß er nicht nur bezahlen, sondern die Bank geht auch noch an den Nachbarn zur Linken über, der sie weiter gehen lassen darf.

24. Stumme Jule

Haupt-Spielplan. Auf den Zahlen 2—12 am Rande der Rennbahn und 7 im Mittelpunkt. Mitspieler unbegrenzt.

Benötigt werden: 2 Würfel und für jeden Spieler ca. 10 Halmkegel.



Jeder Spieler würfelt einmal und bedeckt die geworfene Zahl mit einem Setzer. Keiner darf während des Spieles ein Wort sprechen, ohne sich vorher vom Platze zu erheben. Auch muß jeder, welcher gewürfelt hat, sofort die Würfel in die Mitte des Spieles, also auf Nr. 23, legen. Wer gegen eine dieser Bestimmungen verstößt, muß seine Setzer alle wieder entfernen und von vorn beginnen. Der Gang des Spieles würde hiernach folgender sein:

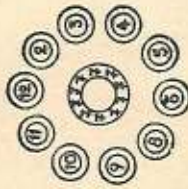
Der erste Spieler würfelt 3 und 6, beide Zahlen gelten nichts, denn die Zahlen müssen von 2 an in fortlaufender Reihe gewürfelt werden. Der nächste wirft eine 2 und eine 4. Die 2 wird besetzt, hätte er 2 und 3 geworfen, so dürfte er beide Zahlen besetzen. So geht das Spiel reihum weiter. Wer zuerst bei der 12 angelangt ist, muß die vorstehenden Spielbedingungen rückwärts erfüllen und jede Zahl von der 12 abwärts wieder abdecken. Von der 6 an darf man nur noch mit einem Würfel werfen.

Gewonnen hat der, welcher wieder bei der 2 angekommen ist. Er legt den Würfel dann hin, ohne ein Wort zu sprechen. Erst wenn das geschehen ist, darf das Schweigen gebrochen werden.

25. Finkeberupfen

Haupt-Spielplan. Auf den Zahlen 2—12 am Rande der Rennbahn und 7 im Mittelpunkt. Mitspieler unbegrenzt.

Benötigt werden: 2 Würfel.



An die Mitspielenden kommen Spielmarken oder Bohnen zur Verteilung, die nach Beendigung eines Spieles gegen die Gewinne eingetauscht werden.

Man wirft mit 2 Würfeln. Die erste Runde bestimmt je nach der Zahl der geworfenen Augen die Reihenfolge der Spieler. Wer eine 6 wirft, fängt an, werfen mehrere die gleichen Augenzahlen, so müssen sie stechen.

Im weiteren Verlauf des Spieles setzt jeder auf die Zahl, die er mit beiden Würfeln warf, drei Marken. Ist die Zahl schon von einem Vorgänger besetzt worden, so fällt der Einsatz dem zu, der sie als zweiter warf, auch hat er das Recht, noch einmal zu würfeln. Das wiederholt sich, solange er besetzte Zahlen wirft; wirft er eine unbesetzte Zahl, so muß er diese besetzen und hat die Würfel dem Nachfolger zu übergeben.

Die 7 heißt das Stockhaus: wirft man 7 Augen, so muß man eine Marke auf die Zahl einsetzen, ohne von einem bereits vorhandenen Einsatz etwas zu bekommen. Wer 2 oder 12 wirft, beruoft die ganze Finke, also auch das Stockhaus, d. h. er nimmt sämtliche Einsätze an sich. Ist die Finke leer, so muß derjenige, der die 2 oder 12 wirft, in jedes Feld der Finke eine Marke legen.

Mühleplan

26. Mühle

Für 2 Personen.

Benötigt werden: 9 weiße und 9 schwarze Damesteine.

Mühle, auch Mühleziehen, ist wohl eines der altbekanntesten Brettspiele. Jeder Spieler erhält 9 gleichfarbige Steine. Es wird nun der Reihe nach gesetzt, indem die Spieler nacheinander abwechselungsweise je einen Stein auf einen Punkt, wo zwei Linien sich kreuzen oder zusammen-

treffen, setzen. Der Zweck des Spieles ist, 3 Steine einer Farbe auf eine gerade Linie zu bringen und dies ist eine „Mühle“. Wer eine Mühle hat, darf dem Gegner einen Stein vom Plane nehmen, jedoch keinen solchen aus geschlossener Mühle. Wenn alle Steine gesetzt sind, beginnt das „Ziehen“, d. h. es wird abwechselungsweise von Punkt zu Punkt gezogen. Zu beachten ist, daß beim „Ziehen“ wie auch beim „Setzen“ jeder versucht, möglichst viele Mühlen zu bekommen. Jedermal beim Zumachen einer Mühle darf dem Gegner ein Stein geraubt werden.

Ist die Mühle eines Spielers offen und der Gegner macht vorher seine Mühle zu, darf er von der offenen Mühle einen Stein wegnehmen. Sind zwei Mühlen eines Spielers so miteinander verbunden, daß durch Hin- und Herrücken eines Steines bald die eine Mühle offen, die andere zu ist, muß jeweils gesagt werden: „Mühle auf“ — „Mühle zu“ und wird dies „Zwickmühle“ genannt.

Hat ein Spieler nur noch 3 Steine, so kann er „hüpfen“ (springen), d. h. er darf jeweils mit einem Stein jeden beliebigen leeren Punkt besetzen, aber nur, wenn die Reihe des Spielers an ihm ist. Dabei muß man suchen, selbst eine Mühle zu bekommen, um die des Gegners zu zerstören. Wenn der Spieler noch einen seiner drei Steine verliert, ist er geschlagen.

Eine Partie kann man auch dadurch gewinnen, indem man den Gegner einschließt, d. h. so in die Enge treibt, daß er zuletzt nicht mehr ziehen kann.

Dame-Plan

27. Dame

Für 2 Personen.

Benötigt werden: 12 weiße und 12 schwarze Damesteine.

An diesem beliebigen Brettspiel können sich 2 Personen beteiligen, wobei jeder Spieler 12 gleichfarbige Steine erhält. Die Steine werden auf die schwarzen Felder in den 3 äußersten Reihen einander gegenüber aufgestellt. Jeder Spieler darf nun abwechselnd einen Zug schräg vorwärts tun und zwar immer auf das nächste schwarze Feld, wenn es frei ist. Ist ein Feld durch einen eigenen oder feindlichen Stein besetzt, darf auf dieses Feld nicht gezogen, auch dürfen die gelben Felder nicht besetzt werden. Rückwärts darf mit einem einfachen Stein nie gezogen werden. Schlagen (hüpfen) darf man, wenn ein Spieler direkt vor einem gegnerischen Stein steht und das unmittelbare hinter dem feindlichen Stein in schräger Richtung sich befindliche schwarze Feld frei ist. In diesem Falle darf der gegnerische Stein weggenommen werden. Ist das dritte Feld besetzt und das vierte wieder frei, überspringt man auch diesen Stein usw. Über eigene Steine darf nicht gesprungen werden. Übersteht ein Spieler das Springen, so darf der Gegner diesen Stein, mit dem hätte gesprungen werden sollen, wegnehmen, „blasen“ genannt.

Kommt ein Stein in die letzte Reihe der gegnerischen Felder, so ist dies eine „Dame“ und wird dadurch gekennzeichnet, daß ein bereits weg-

genommener Stein auf diesen aufgesetzt wird. Die Dame hat das Recht, vor- und rückwärts zu schlagen und zu ziehen, jedoch auch immer nur in schräger Richtung, aber über beliebig viele unbesetzte Felder. Das Schlagen bzw. Wegnehmen der feindlichen Steine geschieht wie oben. Über mehrere direkt hintereinander stehende Steine, sowie über eigene, darf eine Dame nicht springen.

Gewonnen hat der Spieler, dem es gelingt, dem Gegner nach und nach alle Steine wegzunehmen oder denselben so einzuschließen, daß er mit keinem Stein mehr ziehen kann.

28. Fuchsjagd

Dame-Plan. Für 2 Personen.

Benötigt werden: 4 weiße und ein schwarzer Damestein.

Dieses uralte und trotz seiner Einfachheit sehr unterhaltende Spiel wird von zwei Partnern gespielt.

Der Dameplan wird so gelegt, daß jeder Spieler ein weißes Feld zu seiner Rechten hat.

Der eine Spieler erhält 4 weiße Steine, welche die Hunde darstellen und bei Beginn des Spieles auf den unteren (vom Spieler aus gesehen vier weißen) Feldern postiert werden. Der andere Spieler erhält nur einen schwarzen Stein, den Fuchs, welchen er vor Beginn des Spieles auf ein beliebiges, leeres, weißes Feld setzt.

Gezogen wird abwechselnd mit je einem Steine und zwar beginnt jedesmal der Führer der Hunde.

Fuchs wie Hunde ziehen in schräger Richtung auf das nächste angrenzende weiße Feld.

Die Hunde dürfen nur vorwärts ziehen, der Fuchs dagegen je nach Bedürfnis nach allen vier Richtungen, geschlagen wird nicht.

Die Hunde suchen bei ihrem Vorrücken den Fuchs, sei es am Rande, sei es in einer Ecke, so einzuschließen, daß er kein benachbartes Feld mehr besitzt, wohin er ziehen könnte. Gelingt ihnen dies, so haben sie gewonnen.

Der Fuchs, der sich selbstredend stets in möglichster Nähe der Hunde zu halten hat, sucht deren Angriffsreihe irgendwo zu durchbrechen, so daß er nicht mehr eingeschlossen werden kann. Bringt dies der Fuchs fertig, so hat er gewonnen.

Die Feinheiten dieses Spieles lassen sich nur durch Übung erlernen; jedenfalls müssen die Hunde in möglichst geschlossener Reihe vorzugehen suchen, da sonst ein Durchbruch unvermeidlich erscheint.

29. Schachhalma

Dame-Plan. Für 2 Personen.

Benötigt werden: je 8 Halmakegel.

Da das gewöhnliche Halmaspiel sehr zeitraubend ist, so pflegt man dasselbe auch zuweilen auf einem gewöhnlichen Schachbrett je mit 8 Kegeln zu spielen. Die Kegel werden zu Beginn des Spieles auf den 8 Feldern zweier sich gegenüberliegenden Ecken aufgestellt.

Man beachte hier die Regel, daß man vom Gegner verlangen kann, jeden böswillig zurückbehaltenen Kegel möglichst umgehend aus dem Hof (Anfangsstellung) herauszuziehen.

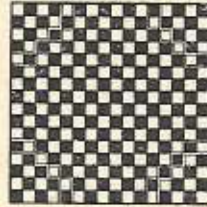
Im übrigen gelten die Vorschriften des gewöhnlichen Halmaspiels. (Nr. 30.) Auch diese Spielweise ist sehr spannend.

Halma-Plan

30. Halma für 2 und 4 Personen

Benötigt werden: für 2 Spieler: je 19 Halmakegel

für 4 Spieler: je 13 Halmakegel



Bei 2 Personen besetzt jeder Spieler mit seinen 19 Figuren den seinem Gegner diagonal gegenüberliegenden Hof, dann wird abwechselungsweise gezogen oder gesprungen.

Zweck des Spieles ist, seine sämtlichen Figuren in den Hof des Gegners zu bringen und wenn dies zuerst gelingt, der hat gewonnen.

Beim Halma kommen zweierlei Bewegungen in Betracht: Springen oder Ziehen.

Ein Sprung kann nach jeder beliebigen Richtung vorwärts, rückwärts und seitwärts sowohl schräg als gerade und ebenso über feindliche als eigene Figuren erfolgen, sofern der Springer direkt vor der zu überspringenden Figur steht und sich direkt hinter dieser ein leeres Feld befindet. Auf diese Weise kann man mit einer Figur einen, zwei oder mehrere Sprünge ausführen, unter Umständen sogar bis in den feind-

lichen Hof vordringen, wenn man mit seiner springenden Figur immer wieder vor eine solche zu sitzen kommt, die ein leeres Feld hinter sich hat, gleichviel ob dies nun eine eigene oder fremde Figur ist. Über zwei leere Felder oder zwei Figuren hintereinander kann nicht gesprungen werden. Die Figuren können nicht genommen werden.

Ein Zug kann im Gegensatz zu einem Sprung nur in ein angrenzendes leeres Feld geschehen, jedoch auch in jeder beliebigen Richtung.

Bei Beteiligung von 4 Personen spielt jede Person mit nur 13 Figuren, und zwar werden die Figuren in diesem Falle in den 4 kleineren Höfen aufgestellt.

Es sind folgende Spielarten möglich:

1. Jede Person spielt für sich.
2. Die beiden sich gegenüber sitzenden Personen können gemeinschaftlich gegen die beiden anderen spielen.

Bei der 2. Spielart müssen sich die beiden gegenüberliegenden Parteien unterstützen und sich gegenseitig das Vordringen erleichtern, anstatt einander - wie im Spiel 1 - den Weg zu versperren. Gewinner ist diejenige Partei (2 Spieler), welche zuerst ihre Höfe vertauscht hat.

Halma für 3 und 6 Personen

Halmplan in Sternform (große Ausgabe).

Benötigt werden für 3 Spieler: je 15 Halmkegel

für 6 Spieler: je 10 Halmkegel.

Bei Beteiligung von 3 Spielern besetzen die drei Teilnehmer die 15 Punkte eines der roten, blauen und grünen Felder, wobei zu beachten ist, daß die rechts und links angrenzenden Felder frei bleiben. Die Spieler müssen ihre Figuren auf die gegenüberliegenden gleichfarbigen Felder bringen unter Beobachtung der obengesagten Regeln. Wer zuerst seine sämtlichen Figuren an Ort und Stelle hat, ist Gewinner.

Bei 6 Personen besetzt jeder Spieler die 10 äußeren Punkte eines Dreiecks, also die 5 Grenzpunkte jeder Farbe am Rande der Spielfläche bleiben unbesetzt. Die Spieler müssen durch Ziehen oder Springen (wie bei zwei Personen beschrieben) ihre Figuren in das gegenüberliegende gleichfarbige Dreieck bringen.

31. Blitz-Halma

Halmplan. Für 2-4 Spieler.

Benötigt werden: je 6 Halmkegel.

Bei dieser nicht weniger spannenden Spielweise werden die sechs Felder zwischen den 2 starken farbigen Linien in den 4 Ecken besetzt.

Bei 2 Spielern werden zwei sich gegenüberliegende, bei 4 Spielern alle 4 Ecken besetzt. Es wird nun nach der unter 30 beschriebenen Spielregel gespielt.

Gewonnen hat derjenige, der seine Figuren als Erster in die gegenüberliegenden Felder des Gegners gebracht hat.

32. Gobang

Halmplan. Für 2, 3 oder 4 Personen.

Benötigt werden: je 15 Halmkegel.

Auf eigene und auf fremde Kegel muß in diesem Spiel gut aufgepaßt werden, wenn man als Sieger hervorgehen will.

Es können 2-4 Spieler teilnehmen, von denen jeder 15 Kegel einer Farbe erhält. Man setzt nun der Reihe nach jeweils einen Kegel auf ein beliebiges Feld des Spielplanes. Aufgabe jedes Spielers ist es, 5 Kegel seiner Farbe in einer ununterbrochenen Reihe auf dem Spielplan unterzubringen, sei es waagrecht, senkrecht oder schräg. Dabei muß aber beachtet werden, den Mitspielern die Bildung von Fünferreihen zu unterbinden. Geschickte Spieler versuchen stets, nachdem sie einem Mitspieler eine Reihe verbaut haben, die Verbindung mit den Kegeln ihrer Farbe zu erhalten, um selbst eine Reihe zu vervollständigen. Es gilt also, jede Möglichkeit zum eigenen Vorteil auszunutzen. Zur allgemeinen Überraschung entsteht bei manchem Spiel gerade dort eine Reihe, wo es die Mitspieler nicht vermuten. Sobald ein Spieler 5 Kegel nebeneinander, d. h. waagrecht, senkrecht oder schräg untergebracht hat, ist er Sieger und das Spiel ist beendet.

Wenn das Spiel nach Verwendung sämtlicher Kegel noch unentschieden ist, beginnt das Ziehen, d. h. die Spieler dürfen der Reihe nach jeweils mit einem Kegel in ein angrenzendes freies Feld ziehen, bis es gelingt, eine Fünferreihe zu bilden.

33. Katzen und Mäuse

Halmplan. Für 2 Personen.

Benötigt werden: 20 und 2 Halmkegel.

Von 2 Spielteilnehmern hat einer die „Katzen“ 2 Kegel und der andere die „Mäuse“ 20 Kegel. Das Kampffeld ist der Plan für das Halmaspiel. Während die Katzen ihre Aufstellung in der Mitte des Spielfeldes erhalten, können sich die Mäuse verteilen wo sie wollen. Die Mäuse können nun von einem Feld zum anderen rücken, zurück und vorwärts wie es ihnen beliebt. Auch die Katzen können nach freier Wahl von einem Feld zum anderen ziehen, es ist ihnen erlaubt (sind aber nicht gezwungen), die Mäuse, falls sie nicht gedeckt sind, zu schlagen, während sie selbst niemals geschlagen werden dürfen. Die Aufgabe dieses sehr beliebten Spiels besteht darin, die Katzen so einzuschließen, daß sie keine Bewegungsfreiheit mehr haben, wodurch sie besiegt sind. Dagegen haben die Katzen gewonnen, wenn es ihnen gelingt, nach und nach so viele Mäuse wegzuschneiden, daß sie selbst nicht mehr eingeschlossen werden können.

34. Der Detektiv

Halmplan. Personenzahl unbegrenzt.
Benötigt werden sämtliche Halmkegel.

Sämtliche Halmkegel werden in der Mitte des Spielplanes aufgestellt. Einer der Spielteilnehmer verläßt das Zimmer. Während dieser Zeit wird von dem Spielkreis ein Halmkegel als Verbrecher durch Berühren bezeichnet. Nun wird der Herausgegangene zurückgerufen. Er ist der Detektiv und soll den Verbrecher suchen; das tut er, indem er so viel Kegel einzeln fortnimmt, bis er den bezeichneten Kegel gefunden hat. Die Anzahl der fortgenommenen Kegel wird aufgeschrieben. Nun kommt ein zweiter Detektiv an die Reihe und so fort, bis alle einmal gesucht haben. Derjenige ist Gewinner und tüchtigster Detektiv, bei dem die wenigsten Halmkegel fortgenommen wurden.

Würfel- und Streichholzspiele

Teilnehmerzahl beliebig.

35. Nimm und Gib (Kreisel)

Die Marken werden gleichmäßig unter die Teilnehmer verteilt. Zu Anfang zählt jeder eine Marke in die Kasse. Es wird reihum gekreist. Fällt nun der Kreisel auf „Alle geben“, so muß jeder Teilnehmer 1 Marke in die Kasse geben.

Bei „Nimm 1“ bzw. „Nimm 2“ darf der Betreffende 1 bzw. 2 Marken aus der Kasse nehmen. Bei „Gib 1“ bzw. „Gib 2“ muß er 1 bzw. 2 Marken in die Kasse zahlen. Bei „Nimm alles“ erhält der Spieler die ganze Kasse und jeder Teilnehmer muß erneut 1 Marke in die Kasse zahlen.

Der Kreisel kann auch an Stelle eines Würfels verwendet werden mit den Zahlen 1—6 des inneren Kreises.

36. Hohe oder niedere Hausnummer

Zuerst wird vereinbart, ob mit 1 oder 3 Würfeln gespielt wird. Hohe Hausnummer dreistellig!

Beim Spiel mit einem Würfel muß der Spieler bestimmen, ob die Augen des ersten Wurfes in die 1., 2. oder 3. Reihe gesetzt werden sollen. Beim zweiten Wurf kommen die Augen in eine der zwei noch zur Verfügung stehenden Reihen, während der dritte Wurf in die letzte Reihe gesetzt wird.

Beispiel: Erster Wurf 2. Diese Zahl kommt zweckmäßigerweise in die letzte Reihe. Zweiter Wurf 5 in die Einerreihe. Dritter Wurf 3 in die Zehnerreihe, also 532. Bei niederer Hausnummer wird umgekehrt verfahren.

Wenn mit 3 Würfeln gespielt wird, darf jeder Spieler seine geworfenen Augen selbst als dreistellige Zahl anordnen!

37. Spekulieren

Es wird mit einem Würfel gespielt, Teilnehmerzahl beliebig. Die Namen der Teilnehmer werden nebeneinander in eine Linie geschrieben, darunter werden sechs Spalten eingeteilt, lt. Skizze:

	Maier	Lehmann	Schulze
1			
2			
3			
4			
5			
6			

Nun wird der Reihe nach gewürfelt. Die geworfene Augenzahl muß sich jeder Spieler nach jedem Wurf in eine der 6 Spalten eintragen lassen und zwar in den Spalten 2—6 jeweils die geworfene Augenzahl multipliziert; z. B. der erste Wurf zeigte eine 6, wird die Zahl selbstverständlich in die 6. Spalte = 6×6 mit 36 eingetragen. Eine 1 in Spalte 1 mit 1 usw. nach Gutdünken in die freien Spalten.

Es wird also die betreffende Spaltennummer mit der geworfenen Augenzahl multipliziert. Nach sechs Runden werden die einzelnen Summen ermittelt. Der Spieler mit der höchsten Zahl hat gewonnen.

Eine andere, ebenso interessante Spielart: Jeder Spieler muß, im Gegensatz zur ersten Spielweise, vor seinem Wurf angeben, in welche der 6 Spalten er seine geworfene Augenzahl einsetzen will. — Im übrigen wie oben.

38. Trau - Schau - Wem?

Für dieses Spiel werden 3 Würfel und ungefähr 80 Marken benötigt. Je größer die Teilnehmerzahl ist, desto unterhaltender ist das Spiel. Die Marken werden gleichmäßig an die Spieler verteilt. Jeder gibt eine Marke in die Kasse mitten auf den Spieltisch. Der Jüngste würfelt zuerst, dann sein linker Nebenmann usw. So oft einer eine 1 oder 6 wirft, darf er nochmals würfeln.

So oft der Spieler eine 1 wirft, gibt er eine Marke an irgend einen Mitspieler ab und zwar im Verlauf des Spiels an denjenigen, von dem er vermutet, daß er nicht mehr viele Marken hat.

So oft er eine 6 wirft, gibt er eine Marke an die Kasse. (Wirft jemand 3 mal 1, so gibt er 3 Marken, bei 2 mal 1 = 2 Marken an einen Mitspieler oder an verschiedene Mitspieler ab. Wirft er 3 mal 6, so legt er 3 Marken, bei 2 mal 6 = 2 Marken in die Kasse.)

Damit ich mich nicht verrate, wieviel Marken ich noch besitze, nehme ich von vornherein meine Marken unterm Tisch in die linke Hand.

Wirft jemand 3-3-3, so muß er die ganze Kasse an sich nehmen. Jeder setzt wieder eine Marke in die Kasse und der Nächste würfelt.

Wer 1-3-6 wirft, verteilt den ganzen Kassenbestand an die Mitspieler, und gibt von seinen Marken soviel an die Kasse, wie es ihm ratsam erscheint, und der Nächste würfelt weiter.

Gibt er alle seine Marken in die Kasse, so hat er damit nicht gewonnen, sondern bleibt im Spiel, bis er wieder am Würfeln ist.

Angenommen, ich habe noch drei Marken im Besitz. Mein Wurf zeigt 1-4-6, dann gebe ich eine Marke an einen Mitspieler und eine in die Kasse. Ich behalte also noch eine Marke. Ich würfle nochmals und werfe 1-1-2, muß also nach den Regeln zwei Marken abgeben. Da ich aber nur eine noch habe, gebe ich diese ab und sämtliche Mitspieler merken, daß ich keine Marke mehr habe. Gewonnen habe ich dadurch noch nicht, sondern bleibe im Spiel, bis ich wieder ans Würfeln komme. Könnte mir keiner der Mitspieler inzwischen eine Marke geben, weil niemand 1 warf, dann sage ich „Stopp“, denn der hat gewonnen, der zuerst keine Marken mehr hat.

39. Zahlenstreichen

Für beliebig viele Personen. Es wird mit 2 Würfeln gespielt. Auf ein Blatt Papier werden die Namen der Teilnehmer geschrieben. Darunter die Zahlen 2, 3, 4 usw. bis 12. Es wird reihum gewürfelt. Die geworfene Zahl wird dem betr. Spieler gestrichen. Ist diese Zahl bereits gestrichen, fällt der Wurf aus und der nächste kommt an die Reihe. Wer zuerst seine Zahlen von 2-12 gestrichen hat, ist Sieger.

Als erweiterte Spielregel kann man, wenn die Zahl schon gestrichen ist, an den rechten Nebensitzer weitergeben. Hat auch dieser die Zahl schon gestrichen, darf sie der Übernächste streichen usw.

Sonst ist die Spielweise wie oben.

40. Chikago!

Es wird mit drei Würfeln gespielt. Jeder Spieler hat drei Würfel hintereinander. 1 zählt 100, 6 zählt 60. Alle übrigen Würfel zählen nur Augen, z. B. 2 = 2, 3 = 3 usw. Wenn mit dem ersten Wurf 1, 3 und 6 geworfen werden, kann 1 und 6 = 160 stehen bleiben. Beim zweiten Wurf fällt 5. Diese kann man stehen lassen (165) und auf den letzten Wurf verzichten, oder es wird zum dritten Mal mit diesem einen Würfel (5) gewürfelt. Als höchstes kann mit 1, 2 oder 3 Wurf $300 = 3 \times 1$, oder als niedrigsten Wurf $3 \times 2 = 6$ gewürfelt werden.

Wer den höchsten Wurf erzielt hat, bekommt ein Streichholz, das der Verlierer abgeben muß. Der Spieler mit den meisten Streichhölzern ist Sieger.

Bei gleicher Augenzahl wird gestochen.

HAUSSER Spiele

unterhaltend und lehrreich,
begeistern Jung und Alt!

Elastolin

Figuren, Tiere und Indianer,
in künstlerischer Ausführung,
beliebt und begehrt!

HAUSSER

ROLLER UND DREIRÄDER
erfreuen die Jugend!

