Gamble

Spielanleitung

Pokern mit Gewicht und Waage für beliebig viele Spieler

© F.X. Schmid 1. Auflage 1973

Alle Rechte einschl. das Recht zur Übersetzung in fremde Sprachen:
F.X. Schmid Vereinigte Münchener Spielkarten-Fabriken KG. München

Vorwort

Mit dem englischen to gamble hat dieses Spiel nur die Leidenschaft, mit der gespielt wird, mit dem Pokern nur die Raffinesse und das richtige Einschätzungsvermögen des Gegners gemein, Eigenschaften, die den routinierten Mister Pokerface und seine Taktik auszeichnen. Jedoch mit zwei entscheidenden Ausnahmen. In „*Gamble*“, dem Pokern mit Gewicht und Waage, kann nicht geblufft werden, und der Gewinner eines Durchganges muß sein obsiegendes Blatt, in diesem Falle das Kubusgewicht, nicht offen legen. In dem Augenblick, in dem beide Spieler den Kubus ihrer Wahl auf die Wippe gestellt haben, entscheidet sich, zu wessen Gunsten sie sich neigt, wer also gewogen und zu leicht befunden wurde. Der nach einem schnellen Gewinn trachtende Spieler wird schon zu Beginn wahllos seine hohen Gewichte einsetzen, ohne zu realisieren, daß er damit seine besten Trümpfe vorzeitig aus der Hand gibt. Der raffinierte Gambler, der gut zu memorieren versteht, wird schon nach den ersten Wiegeentscheidungen ziemlich genau abschätzen können, welche Gewichte sein Gegner noch ins Feld führen kann und darauf seine Taktik abstellen.

Das Spielziel

ist, möglichst viele gegnerische und eigene Gewichte nach Abschluß einer 10 Wiegevorgänge umfassenden Runde gesammelt zu haben. Sieger wird nach dieser einfachen Version derjenige, der die höchste Anzahl der Kubusgewichte auf seiner Seite hat. Nach der schwierigeren Version wird derjenige Sieger, der die höchste Summe der Indexziffern an gewonnenen gegnerischen Gewichten verbuchen kann. Z.B. Spieler A hat 5 gegnerische Gewichte mit den Indexziffern 8, 7, 4, 3 und 1 = 23. Spieler B hat 7, 5, 4, 2 und 1 = 19. Spieler A gewinnt.

Das Spielzubehör

1. eine Wippe
2. zwei Sätze Kubusgewichte in roter und gelber Farbe, numeriert von 1 bis 10. Jeder Kubus in jedem Satz repräsentiert ein bestimmtes Gewicht, dessen Wert auf der Stirnseite angezeigt und damit in Relation zu den übrigen Gewichten gesetzt ist.
3. eine Spielanleitung

Der Spielbeginn

„*Gamble*“ ist ein Spiel für 2 Spieler. Deshalb wird die Frage, wer beginnt, ähnlich wie im Schach bestimmt. Ein Spieler nimmt in jede Faust ein Kubusgewicht der roten und der gelben Farbe. Der Gegenspieler deutet auf die Faust seiner Wahl und spielt dann mit den farbidentischen Kubusgewichten.

Der Spielverlauf

Nachdem die Spieler ihre Spielfarben ermittelt haben, plazieren sie ihre Kubusgewichte vor sich im Halbkreis, und zwar so, daß der Gegenspieler die gegnerischen Indexziffern auf den Stirnseiten der Gewichte weder ausmachen, noch deren Rangordnung erraten kann. Die Wippe wird so plaziert, daß sie senkrecht zu den beiden Spielern steht.

Der Spieler mit den gelben Kubusgewichten setzt als erster ein Gewicht seiner Wahl auf die Wippe, der zweite Spieler folgt nach.

Der Gewinner jedes Wiegevorganges und der Beginner für den folgenden ist der Spieler, der mit seinem schwereren Gewicht seinen Gegner auswippt. Der Gewinner dieser Runde nimmt das eigene und das gegnerische Kubusgewicht von der Waage an sich und plaziert beide in der Nähe, jedoch separat, seiner noch nicht gespielten Kubusgewichte.

Diese beiden Kubusgewichte sind von diesem Moment an nicht mehr im Spiel.

Gesetzt den Fall, beide Spieler setzen ein gleich schweres Kubusgewicht, sodaß die Wippe ein Unentschieden anzeigt, ziehen beide Spieler dieses Gewicht zurück, es bleibt jedoch nach wie vor weiter im Spiel. Eignet sich dieses Unentschieden in der zehnten, also der letzten Runde, dann werden beide Steine aus dem Spiel gezogen und im Endzählergebnis nicht berücksichtigt.