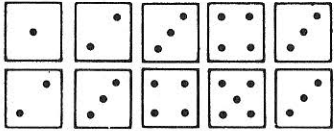


Er kann aber auch im Kästchen für Dreierpasch mit der Punktzahl 18 oder im oberen Teil unter den Vierer-Augen mit der Punktzahl 12 angeschrieben werden, wenn das Kästchen Full-House bereits besetzt ist.

Kleine Straße

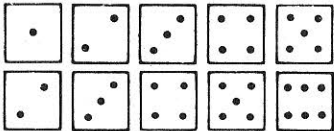
ist eine Folge von 4 Würfeln mit aufeinanderfolgender Augenzahl, z. B.



Anmerkung: Der fünfte Würfel kann eine beliebige Augenzahl zeigen. Jede Kleine Straße bringt 30 Punkte.

Große Straße

ist eine Folge von 5 Würfeln mit aufeinanderfolgender Augenzahl, z. B.



Für solche Würfe werden 40 Punkte in das Kästchen für Große Straße eingetragen. Dieser Wurf kann auch in das Kästchen für Kleine Straße eingetragen werden, wenn das für Große Straße vorgesehene bereits besetzt ist.

Kniffel

heißt der Wurf mit 5 gleichen Zahlen beliebiger Art. Er ergibt 50 Punkte im Kästchen für Kniffel.

Chance

gibt dem Spieler die Möglichkeit, bei einem beliebigen Spielgang einen Gewinn anzuschreiben, der keine anderen Bedingungen erfüllt. Als Gewinn zählt und wird eingetragen die Summe der Punktzahl aller Würfel.

Kniffel als Joker

Wenn ein Spieler Kniffel wirft und das Kästchen für Kniffel sowie das entsprechende Augenkästchen im oberen Teil bereits besetzt sind, dann — und nur dann — darf der Spieler diesen Wurf als Joker benutzen. Er trägt den Gewinn in ein beliebiges Kästchen im unteren Teil wie folgt ein: Bei diesem Wurf



kann der Spieler z. B. 25 Punkte in eins der folgenden Kästchen eintragen: Dreierpasch, Viererpasch oder Chance. Er kann aber auch 25 Punkte in das Kästchen für Full-House, 30 Punkte in das Kästchen für Kleine Straße und sogar 40 Punkte in das Kästchen für Große Straße eintragen.

Wenn alle Kästchen im unteren Teil schon besetzt sind, **muß** er eine Null in ein Kästchen seiner Wahl im oberen Teil eintragen.

Kniffel-Blocks können unter Art.-Nr. 608 4762 im Fachhandel nachgekauft werden.

SPIELESAMMLUNG

Mensch ärgere Dich nicht

An diesem beliebten Gesellschaftsspiel können sich 2—4 Personen beteiligen.

Zum Spiel gehören: 1 Würfel
16 Figuren in 4 Farben
1 Spielplan

Jeder Spieler erhält 4 Figuren einer Farbe und setzt 3 davon auf die gleichfarbigen Eckkreise „B“, die 4. Figur dagegen ins Spiel auf den Anfangskreis „A“ seiner Farbe.

Da das Spiel interessanter ist, wenn alle auf dem Spielplan vorgesehenen Farben mitspielen, so übernimmt, im Falle weniger als 4 Personen an dem Spiel beteiligt sind, einer oder mehrere Spieler 2 Farben.

Dem Spiel liegt folgender Gedanke zugrunde: Die Aufgabe der Spieler besteht darin, mit ihren sämtlichen Figuren vom Anfangskreis »A« ihrer Farbe ausgehend, in der Pfeilrichtung das äußere Kreuz unter Berücksichtigung der nachstehenden Spielregeln zu umziehen und in die Endkreise ihrer Farbe a, b, c, d einrücken.

Wer zuerst seine 4 Figuren in diese Endkreise a, b, c, d einbringt, ist Sieger.

Die übrigen spielen weiter, bis auch sie, einer nach dem andern, das Ziel erreicht haben. Es ist besonders darauf zu achten, die Figuren seiner Gegner hinauszuerwerfen (durch Besetzen des gleichen Kreises), damit man freien Weg bekommt: Andererseits muß man sehen, den gegnerischen Figuren des Nachmannes auszuweichen. Insbesondere ist es von größter Wichtigkeit, die gegnerischen Figuren dann zu schlagen, wenn sie dicht vor dem Ziele angelangt sind, weil sie dann nochmals von Anfang an den Weg machen müssen.

Spielregel:

1. Jeder Spieler hat einen Wurf, wer die meisten Augen würfelt, beginnt das Spiel und setzt seine am Anfangskreis »A« befindliche Figur um so viele Kreise in Pfeilrichtung vorwärts als Augen gefallen waren, anschließend würfeln und setzen die übrigen Spieler der Reihe nach.
2. Die Hauptrolle spielt die Zahl »6«. So oft ein Spieler eine »6« würfelt, hat er einen weiteren Wurf frei. Bei jeder geworfenen »6« muß der Betreffende, solange er eine Figur auf »B« stehen hat, eine derselben aus dem Eckkreis »B« ins Spiel auf den Anfangskreis »A« setzen; befindet sich dort schon eine Figur seiner Farbe, so muß er mit derselben 6 Kreise weiterziehen, selbst wenn er auch eine eigene Figur dadurch hinausschlägt. Würfelt er dann eine andere Zahl als »6«, so kann er beliebig mit einer seiner Figuren im Spiel weiterziehen. Würfelt ein Spieler eine »6« und hat keine Figur mehr im Eckkreis »B« stehen, so darf er nach Belieben mit einer im Spiel befindlichen Figur 6 Kreise weiterziehen und nochmals würfeln.
3. Trifft eine Figur auf einen besetzten Kreis, so muß die dort befindliche Figur in ihren Eckkreis »B« zurück und diese Figur darf erst wieder ins Spiel gesetzt werden, wenn der Geschlagene eine »6« würfelt.
4. Über die im Wege stehenden gegnerischen und eigenen Figuren wird gesprungen, die übersprungenen Kreise werden mitgezählt.
5. Hat eine Figur das äußere Kreuz vollständig umzogen, so rückt dieselbe auf die Kreise a, b, c, d ihrer Farbe ein und ist in Sicherheit. Wer zuerst seine 4 Figuren einbringt, hat gewonnen. Die übrigen Spieler spielen dann in gleicher Weise um die weiteren Plätze fort. In die Endkreise a, b, c, d kann nur dann eingerückt werden, wenn die entsprechende Zahl der freien Kreise gewürfelt wird, wird dagegen eine größere Zahl gewürfelt als noch Kreise vorhanden sind, und der betreffende Spieler hat keine anderen Figuren mehr im Spiel, mit wel-

chen er ziehen kann, so muß er solange warten, bis er die passende Zahl würfelt. Hat z.B. ein Spieler 3 seiner Figuren auf **a**, **b** und **d** stehen und seine 4. Figur steht auf dem letzten Kreis vor »a«, so muß er, um mit derselben auf »c« einrücken zu können, 3 würfeln. Würfelt er dagegen z.B. eine 1, so muß er mit seiner Figur, die auf »b« steht, auf »c« weiterrücken, würfelt er dann bei der nächsten Runde eine 2, so kann er mit seiner Figur, die im letzten Kreis vor »a« steht, auf »b« einrücken.

Gesetzlich geschützt. Urheberrecht geschützt. Alle Rechte vorbehalten.
Copyright by Schmidt Spiel + Freizeit GmbH

Halma

Zum Halma-Spiel sind notwendig: 2 × 19 Figuren, 1 × 15 Figuren und 1 × 13 Figuren, also insgesamt 66 Figuren.

Es spielen: 2 Personen mit 2 × 19 Figuren
3 Personen mit 3 × 15 Figuren,
4 Personen mit 4 × 13 Figuren.

Auf dem Spielplan befinden sich vier Ecken mit 13 Feldern, die durch eine dünne Linie abgegrenzt werden. Diese 13 Felder werden zusammen der "kleine Hof" genannt. Beteiligen sich 4 Personen am Spiel, so besetzt jeder der Spieler die 13 Felder eines solchen kleinen Hofes mit 13 Figuren derselben Farbe. Spielen nur 2 Personen, so besetzt jeder Spieler einen der beiden schräg gegenüberliegenden großen Höfe bis zu dem vollen Strich, der die 19 Felder abschließt, mit 19 Figuren.

Dem Spiel liegt der Gedanke zugrunde, die Figuren in den Hof des Gegners zu bringen. Wem dies zuerst gelingt, ist Sieger.

Die einzelnen Spieler bewegen der Reihe nach abwechselnd die Figuren um ein Feld, gerade schräg, rückwärts oder seitwärts. Man kann auch eine gegnerische oder eigene Figur, welche vor oder neben einem steht, überspringen (ohne jedoch dieselbe wie beim Damespiel fortzunehmen) wenn unmittelbar dahinter ein freies Feld ist. Man kann also sowohl seitwärts wie rückwärts in jeder Richtung springen.

Es liegt im Interesse des raschen Vorwärtkommens, daß man die Figuren so viel wie möglich springen läßt. Der Gegner muß bemüht sein, den Feind am Springen zu hindern, ferner soll er danach trachten, eine gegnerische Figur in ihrem Hof bis zuletzt einzuschließen oder aber im eigenen Hof, in dem man sich zu Anfang befindet, eine Figur zurückzulassen, damit der Gegner den Hof nicht ganz besetzen kann; auf alle Fälle muß man aber dafür sorgen, daß man zuletzt mit wenigen Zügen diese letzte Figur folgen lassen kann.

Beteiligen sich 4 Personen mit je 13 Figuren auf den vier kleinen Höfen am Spiel, so kann entweder jeder Spieler für sich bemüht sein, einen der Höfe zu erobern, oder aber, was vielleicht mehr Interesse bietet, 2 schräg gegenüberliegende Spieler spielen zusammen und suchen ihre Höfe so schnell wie möglich zu vertauschen, indem sie sich gegenseitig Gelegenheit zum Springen geben und dabei die anderen 2 Spieler möglichst am Vorwärtkommen hindern.

Wer seine sämtlichen Figuren untergebracht hat, braucht nicht mehr weiter zu ziehen. Sieger ist die Spielgruppe, die zuerst ihre Höfe vertauscht hat.

Halma-Spiel für 3 Personen (Plan in Sternform). Die Spieler setzen je 15 Figuren einer Farbe auf grün, rot und violett und haben die Aufgabe, ihre Steine auf die Punkte der gegenüberliegenden Felder zu bringen. Sonst gelten hierfür die gleichen Regeln wie bei dem Spiel zu 2 und 4 Personen.

Mühle

Für 2 Personen.

Zum Spiel gehören: 1 Spielplan, 9 weiße und 9 schwarze Steine.

Spielablauf

Durch Knobeln oder Würfeln wird ermittelt, wer die weißen und wer die schwarzen Steine erhält. Weiß fängt an. Es wird abwechselnd auf die Punkte gesetzt, an denen sich mindestens zwei Linien treffen. Man sollte danach trachten, durch geschicktes Setzen den Gegner

Beginn

Jeder Spieler macht einen Wurf. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl beginnt.

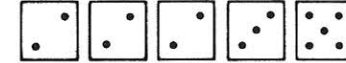
Spiel

Jeder Spieldurchgang besteht aus höchstens 3 Würfeln, wobei der erste Wurf mit allen 5 Würfeln zu machen ist. Entscheidet sich der Spieler zu einem zweiten und dritten Wurf, kann er die 5 Würfel wieder dazu benutzen, er kann aber auch bis zu 4 Würfel mit der Augenzahl stehenlassen. Er kann auf diese Weise im 2. oder 3. Versuch eine höhere Punktzahl erreichen.

Gewinnkarte (oberer Teil)

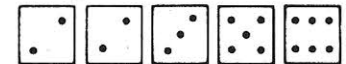
Die Gewinnkarte ist unterteilt. Im oberen Teil befinden sich Kästchen für Einser-, Zweier-, Dreier-, Vierer-, Fünfer- und Sechser-Augen. Wenn sich der Spieler für eine Eintragung in diesem Teil entschließt, zählt und addiert er nur die Würfel mit gleicher Punktzahl und trägt die Summe dieser Punkte in das entsprechende Kästchen ein.

Wirft ein Spieler z. B.



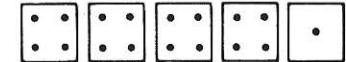
und entscheidet sich für den oberen Teil, so würde er 6 Punkte in das Kästchen für Zweier-Augen eintragen.

Es gibt jedoch noch die folgenden Möglichkeiten: Wirft ein Spieler z. B.



kann er eine 4 in das Kästchen für Zweier-Augen eintragen.

Wirft er dagegen



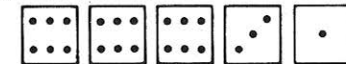
so kann er, wenn er will, 16 in das Kästchen für Vierer-Augen eintragen, d. h. in jedem oberen Feld kann auch eine höhere oder niedrigere Punktzahl als abgebildet eingetragen werden.

Prämie

Um eine Prämie von 35 Punkten zusätzlich zu erhalten, muß ein Spieler 63 oder mehr Punkte auf beliebige Weise im oberen Teil erzielen.

Gewinnkarte (unterer Teil)

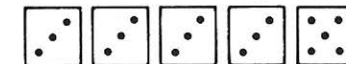
Der untere Teil der Gewinnkarte wird genau wie angegeben gespielt. Das Kästchen für **Dreierpasch** darf nur dann ausgefüllt werden, wenn mindestens 3 Würfel die gleiche Punktzahl haben, z. B.



ergibt 22 (Summe aller Würfel) im Kästchen für Dreierpasch.

Viererpasch

ergibt die Summe aller Würfel unter der Voraussetzung, daß 4 Würfel die gleiche Punktzahl haben. Dieser Wurf



ergibt 17 (Summe aller Würfel) im Kästchen für Viererpasch. Er kann auch im Kästchen für Dreierpasch angeschrieben werden, wenn das Kästchen für Viererpasch bereits besetzt ist. Er kann aber auch im oberen Teil bei den Dreier-Augen mit der Punktzahl 12 eingetragen werden.

Full-House

kann man wählen, wenn eine beliebige Kombination von 3 gleichen Zahlen einer Art und 2 gleichen Zahlen einer anderen Art gewürfelt werden. Der folgende Wurf z. B. kann mit 25 Punkten im Kästchen für Full-House angeschrieben werden:

Darüber hinaus ist Letra-Mix ein anregendes und interessantes Einzelspiel. Der Spieler sieht sofort, welche Punktzahl er mit einem einzigen Wurf machen kann. Mit zunehmender Anzahl von Spielen wird sein Wortschatz immer größer und er wird in der Runde mit mehreren Spielern öfter gewinnen können.

Für die jüngeren Spieler, die Letra-Mix ebenso gerne spielen wie die älteren, ist es vorteilhaft, die Spielregeln etwas zu vereinfachen. Bei dieser Spielart verzichten wir darauf, die einzelnen Spielwürfel in Kreuzform zu legen. Gewinner ist dabei, wer einfach die meisten Worte aus seinen Würfeln bilden konnte. Ist ein kleiner Spieler besonders geschickt, gibt es eine Belohnung.

Mikado

Die Spielregeln des Mikadospiels sollen genau eingehalten werden, da dasselbe nur dann unterhaltend und spannend wirkt. Das Spiel MIKADO besteht aus 31 Stäbchen und zwar:

1 Mikado	zählt	20 Punkte = 20 Punkte
5 Mandarine	zählen je	10 Punkte = 50 Punkte
5 Bonzen	zählen je	5 Punkte = 25 Punkte
10 Samurai	zählen je	3 Punkte = 30 Punkte
10 Kuli	zählen je	2 Punkte = 20 Punkte
		<u>145 Punkte</u>

Spielregeln:

1. Die Stäbchen werden in die rechte Hand genommen, und zwar so, daß die Faust unten anliegt und die Stäbchen oben hervorragen. Durch plötzliches Auslassen der Stäbchen fallen dieselben im Kreis auf den Tisch.
2. Nun müssen die Stäbchen derart einzeln aufgenommen werden, daß kein anderes als das wegzunehmende bewegt wird. Sobald ein anderes Stäbchen berührt oder bewegt wird, kommt der nächste Spieler zum Werfen an die Reihe.
3. Die Stäbchen dürfen nur mit den Fingern genommen werden, wenn man aber den Mikado oder einen Mandarin hat, so kann man mit dessen Hilfe die Stäbchen aufnehmen. Aber auch die helfenden Stäbchen dürfen mit einem anderen Stäbchen nicht in Berührung kommen.
4. Mit dem Mikado oder Mandarin darf man die Stäbchen auch aufwerfen.
5. Wenn die Stäbchen so liegen, daß man sie mit dem Finger an der Spitze herunterdrücken kann, so ist auch dies erlaubt.
6. Wenn ein fremdes Stäbchen bewegt wird und der nächste Spieler an die Reihe kommt, werden die eroberten Punkte gezählt und notiert.
7. Der Mikadospieler darf auf seinem Platz aufstehen, denselben jedoch nicht verlassen.
8. Wer beim Spielende die meisten Punkte hat, ist Gewinner.
9. Es werden in der Regel 5 Runden gespielt, so daß jeder Spieler fünfmal drankommt. Es kann jedoch auch mit einmaligem Wurf gespielt werden.
10. Das Spiel soll streng gehalten werden, auch die geringste Bewegung des Stäbchens gilt als Fehler. Bei einem schlechten Wurf ist Wiederholung gestattet.

Kniffel

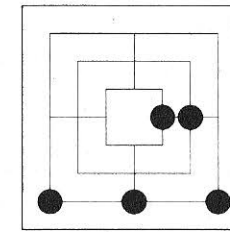
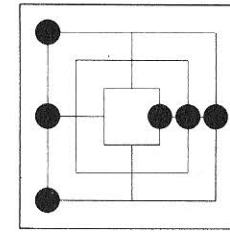
Zum Spiel gehören: 5 Augwürfel, 1 Kniffelblock, 1 Pokerbecher

Knobeln mit Köpfchen!

Kniffel läßt die Köpfe rauchen. Durch geschicktes Kombinieren der geworfenen Augen können Sie Ihre Gewinnchancen erhöhen und eine möglichst hohe Punktzahl erreichen. Der Spieler mit der höchsten Summe gewinnt.

Spielregeln:

Jeder Spieler erhält eine Kniffel-Gewinnkarte, auf der 13 Kästchen: Einser, Zweier, Dreier usw. bis zur Großen Straße, Kniffel und Chance — auszufüllen sind. Bei jedem Spielgang muß der Spieler in einem der 13 Kästchen eine Eintragung machen, entweder die Summe der gewürfelten Augen oder eine Null.

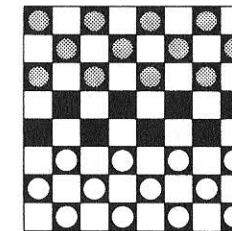


in seiner Bewegungsfreiheit einzuschränken, bzw. solche Punkte zu besetzen, von denen aus zwei oder drei Mühlen entwickelt werden können. Eine Mühle besteht aus drei Steinen in einer waagrecht oder senkrecht Linie. Sobald ein Spieler eine Mühle hat, darf er dem Gegner einen beliebigen Stein wegnehmen, aber keinen aus einer Mühle.

Ist das Setzen beendet, fängt man an, abwechselnd zu ziehen: vorwärts, rückwärts und seitlich bis zum nächsten Punkt.

Wenn durch das Öffnen einer Mühle ein zweite geschlossen wird, nennt man dies eine Zwickmühle.

Hat ein Spieler nur mehr drei Steine, darf er springen, das bedeutet, er darf sich auf jeden freien Punkt setzen. Sobald ein Spieler nur noch zwei Steine hat, kann er keine Mühle mehr bauen und das Spiel ist beendet. Zu Ende ist es auch, wenn die Steine eines Spielers so eingeschlossen sind, daß er nicht mehr ziehen kann.



Dame

Für 2 Personen.

Zum Spiel gehören: 1 Spielplan, 12 weiße und 12 schwarze Steine.

Spielablauf:

Durch Knobeln oder Würfeln wird ermittelt, welcher Spieler die weißen, und welcher Spieler die schwarzen Steine erhält. Weiß fängt immer an.

Die Steine werden auf die schwarzen Felder der äußeren drei Reihen einander gegenüber gestellt. Die Steine werden stets in schräger Richtung um 1 Feld vorwärts bewegt. Felder, auf denen 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 diesen überspringen und wegnehmen. Das Springen darf solange fortgesetzt werden (auch zickzack), aber nur vorwärts, wie sich freie Felder hinter den feindlichen Steinen befinden. Über die eigenen Steine darf man nicht springen. Erreicht man die oberste Reihe des Gegners, erhält man eine Dame. Diese wird dadurch gekennzeichnet, indem man einen bereits weggenommenen Stein seiner Farbe auf diesen setzt. Also zwei Steine übereinander.

Die Dame hat den Vorzug, daß sie in alle Richtungen, auch rückwärts über so viele Felder ziehen kann, wie frei sind. Das Schlagen geschieht wie oben erwähnt.

Übersieht ein Spieler, der einen Stein vorwärts gerückt hat, daß er einen Stein seines Gegners überspringen könnte, so kann der Gegner ihm den Stein ohne weiteres wegnehmen.

Sieger ist, wer zuerst alle Steine des Gegners weggenommen hat, bzw. ihn so eingeschlossen hat, daß er nicht mehr ziehen kann.

Backgammon

ist ein Brettspiel für 2 Personen ab 10 Jahren.

Geschichte des Backgammon

Obwohl die Geschichte von Backgammon sehr lückenhaft ist, wissen wir mit Bestimmtheit, daß Backgammon eines der ältesten dem Menschen bekannten Spiele ist. Es reicht fünftausend Jahre zurück bis in die Zivilisation der Sumerer. Ausgrabungen der Königsgräber von Ur brachten Spielfelder zutage, die unserem heutigen Backgammon entfernt ähnlich sind. In Tut Ench Amun's Grabkammer wurden Spielbretter gefunden und sogar auf Zypern, das damals, um 1500 v. Chr., eine ägyptische Kolonie war.

Tausend Jahre nach den Ägyptern spielten die Griechen eine verwandte Art. Das Spiel breitete sich über das Mittelmeer in ganz Europa aus. Besonderen Reiz gewann Backgammon in den Zwanziger Jahren, als der Dopplerwürfel aufkam und die Spieleinsätze mehrfach verdoppelt werden konnten.

1931 legte der Vorsitzende des New Yorker Racquet und Tennis Clubs, Wheaton Vaugham, die Regeln für dieses Spiel fest und lud Angehörige anderer Clubs ein, ein Komitee zu bilden.

Backgammon ist wohl eines der aufregendsten Glücksspiele, jedoch auch ohne Einsatz gespielt, bietet es Spannung und Unterhaltung.

Inhalt:

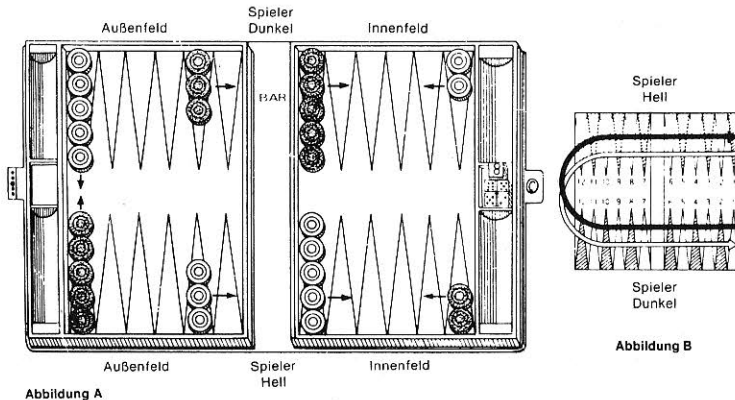
- 1 Spielplan
- 15 Steine schwarz
- 15 Steine weiß
- 4 Augenwürfel
- 1 Dopplerwürfel mit den Ziffern 2, 4, 8, 16, 32, 64.

Spielaufstellung:

Abbildung A zeigt die richtige Anfangsstellung der Steine.

Abbildung B zeigt die Spielrichtung der dunklen und der hellen Steine.

Bevor Sie weiterlesen empfiehlt es sich, die Aufstellung vorzunehmen.



Das Spielbrett besteht aus 4 Feldern; jeder Spieler hat ein Innen- und ein Außenfeld. Jedes Feld ist in 6 Zacken geteilt, die Innenfelder jeweils 1—6, die Außenfelder jeweils 7—12.

Ziel des Spieles:

Der Spieler hat die Aufgabe, seine 15 Steine in sein Innenfeld zu bringen und sie von dort: »aus zu würfeln«. Die Steine werden entsprechend der mit zwei Würfeln geworfenen Augenzahlen bewegt:

Letra-Mix

Ein faszinierendes Wortspiel für die ganze Familie. Letra-Mix kann einzeln, in Gruppen oder mit Partnern gespielt werden.

Zum Spiel gehört ein Satz mit 13 Buchstabenwürfeln, der Würfelbecher und die Sanduhr.

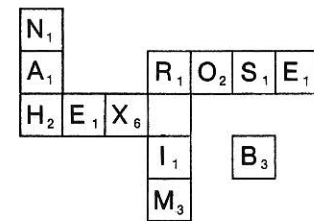
Spielerlauf:

Zu Beginn des Spiels nimmt sich jeder Teilnehmer einen Würfel aus dem Becher, ohne ihn vorher anzusehen. Der Spieler, der die höchste Zahl auf seinem Stein stehen hat, beginnt. Der erste Spieler legt nun alle 13 Würfel in den Spielbecher, schüttelt ihn kräftig und stülpt anschließend die Spielsteine auf den Tisch. Von diesem Moment an läuft die Sanduhr ab. Ist nur ein Selbstlaut dabei, darf nochmals gewürfelt werden. Aus den Buchstaben, die auf der Oberfläche der Würfel erscheinen, muß der Spieler nun Worte bilden, die er nach Art der Kreuzworträtsel anlegt. Es sind nur Worte erlaubt, die auch in einem Lexikon zu finden sind; also keine Erfindungen bitte! Ebenfalls nicht erlaubt ist die Verwendung von Eigennamen, Abkürzungen, Dialekt- und Fremdwörtern.

Ein Würfel hat eine Blanko-Seite, die als Joker verwendet werden kann. Der Joker kann jeden Buchstaben ersetzen, er wird jedoch nicht gewertet. Wird der Joker verwendet, muß er, sobald ein zweites Wort darangelegt wird, denselben Buchstaben ersetzen, d.h. ein und derselbe Joker kann nicht zwei verschiedene Bedeutungen haben. Während die Sanduhr läuft, können alle Würfel beliebig umgelegt werden. Ist die Sanduhr abgelaufen, muß der Spieler sofort aufhören und seine Wertung entgegennehmen.

Wertung:

Wie bereits erwähnt, ist jeder Würfel neben dem Buchstaben mit einem bestimmten Zahlenwert bedruckt. Der Joker mit der Blanko-Seite zählt nicht. Ist die Sanduhr abgelaufen, werden die einzelnen Punkte (= Zahlen) der waagrechten und senkrechten Worte zusammengezählt. Die Werte der nicht benützten Spielsteine werden ebenfalls addiert und dann vom Ergebnis der benützten Steine abgezogen (siehe untenstehendes Beispiel).



Waagrecht	:	14 Punkte
Senkrecht	:	9 Punkte
		23 Punkte
- unbenützter Stein	:	3 Punkte
Insgesamt	:	20 Punkte

Es ist zu beachten, daß Buchstaben, die sowohl horizontal als vertikal verwendet werden, bei der Wertung auch zweimal gezählt werden.

Nachdem der erste Spieler seine Wertung erhalten und aufgeschrieben hat, werden alle Würfel wieder in den Becher zurückgelegt und der Mitspieler zu seiner Linken ist an der Reihe.

Gewinner des Spieles ist, wer nach einer vorher festgelegten Anzahl von Runden (z. B. drei oder vier) die höchste Punktzahl erreicht hat. Es ist möglich, die Spieldauer beliebig zu begrenzen, z. B. 2 Std., oder eine bestimmte Punktzahl festzulegen, die vom Gewinner erreicht werden soll (z. B. 200). Eine Spielrunde muß jedoch, auch wenn die Punktzahl von einem Spieler bereits erreicht wurde, zu Ende gespielt werden, damit niemand benachteiligt wird. Haben mehrere Spieler in einer Runde die festgelegte Punktzahl erreicht, gewinnt, wer die meisten Punkte darüber hinaus erzielen konnte.

Beteiligen sich mehr als 6 Spieler an einer Runde, ist es zweckmäßig, mit einem Partner zu spielen. Die Partner können, wenn sie am Zug sind, sich gegenseitig um Rat fragen. Beide Partner dürfen aktiv am Spiel teilnehmen.

Es wird reihum gewürfelt. Wer die höchste Augenzahl würfelt, darf anfangen. Je nach Augenzahl, die man wirft, kann man vorrücken. Trifft man auf eine Leiter (roter Kreis), geht's sofort entweder aufwärts oder abwärts!

Dies gilt jedoch für einen Mitspieler nur, wenn er genau auf einen roten Kreis trifft. Würfelt man z. B. am Anfang eine 5, dann interessiert einen der rote Kreis 3 nicht. Kreis 3 ist übrigens die einzige Ausnahme: Wer sich gleich nach dem Start faul auf eine Bank setzt, muß zwei Runden aussetzen.

Vor dem Ziel: Steht man z. B. auf Kreis 97 und würfelt statt einer 2, die man haben müßte, um direkt ins Ziel zu kommen eine 6, muß man die restlichen vier Augen zurücklaufen, auf Kreis 95. Gewinner ist, wer zuerst genau auf Kreis 99 ankommt!

Pferde-Wettrenn-Spiel

An diesem Spiel können sich bis zu 4 Personen beteiligen. Die Spieler wählen je eine Figur und setzen sie auf den Start. Bei Beginn des Spieles hat jeder Spieler einen Einsatz zu leisten; von diesem Einsatz werden die Preise bezahlt.

Jeder Spieler hat einen Wurf; wer die höchste Augenzahl würfelt, beginnt das Spiel und setzt sein Pferd um so viel Felder nach vorwärts, als er Augen gewürfelt hat. Hierauf würfelt der nächste Spieler usw.

Nr.10 Kommt ein Pferd auf Nr. 10, so darf es erst weiterziehen, wenn der Spieler eine 6 gewürfelt hat.

Nr.20 Das Pferd springt zu schräg über das Hindernis, wird einmal beim Würfeln übergangen.

Nr.30 Das Pferd fällt in den Wassergraben und scheidet aus.

Nr.40 Das Pferd ist gestürzt, der Reiter jedoch wieder aufgesessen, fängt von vorne an.

Nr.50 Der Spieler muß so lange warten, bis alle Pferde diese Nummer übersprungen haben.

Nr.60 Ziel.

Wer zuerst am Ziel ankommt ist Sieger und erhält den 1. Preis, das ist die Hälfte des Einsatzes; der 2. erhält ein Drittel des Einsatzes und der 3. den Rest.

Und so sieht eine echte Rennwette aus:

Totalisator

1. Sieg-Wette

Der gesamte Einsatz, der für die Siegwetten geleistet worden ist, muß durch den einzelnen Einsatz des Siegers geteilt werden. Z. B.: Gesamt-Einsatz für Sieg beträgt zusammen DM 160,—. Für Sieg-Pferd wurden DM 20,— gewettet, ergibt also DM $160:20 = DM 8,—$ das heißt also, daß statt DM 1,— DM 8,— und statt DM 10,— DM 80,— ausbezahlt werden. — Sieger ist das erste durch das Ziel gehende Pferd.

2. Platz-Wette

Bei weniger als 4 Pferden gibt es nur 2 Plätze, bei 4 Pferden gibt es 3 Plätze.

Bei 3 Plätzen wird die Gesamtsumme der Einsätze durch 3 geteilt; z. B. DM 450,— an Platzwetten insgesamt einbezahlt, stehen auf jedes Pferd DM 150,— zur Verfügung.

Als an der Wette Beteiligte gelten in diesem Falle diejenigen Pferde, die an 1., 2. und 3. Stelle eingelaufen sind.

Nun kommt die Reihenfolge der eingelaufenen Pferde:

Auf den **Erstplacierten** wurden gewettet DM 25,—

Ausrechnung
 $DM 150: 25 = DM 6,—$ für DM 1,—
 $DM 60,—$ für DM 10,—

Der **Zweitplacierte** wurde gewettet mit DM 120,—

$DM 150: 120 = DM 1,25$ für DM 1,—
 $DM 12,50$ für DM 10,—

Der **Drittplacierte** wurde gewettet mit DM 75,—

$DM 150: 75 = DM 2,—$ für DM 1,—
 $DM 20,—$ für DM 10,—

Gegenkontrolle:

1. Wette
 $DM 25,— \times (DM 60,— : 10,—) = DM 150,—$
 $DM 120,— \times (DM 12,50 : 10,—) = DM 150,—$
 $DM 75,— \times (DM 20,— : 10,—) = DM 150,—$
 $= DM 450,—$

Bei **2 Plätzen** wird die Gesamtsumme **durch 2 geteilt**, sonst errechnen sich die Quoten wie vorstehend.

(1 Auge = 1 Zacke), und zwar weg vom Innenfeld des Gegners über dessen Außenfeld hin zum eigenen Außenfeld und in das eigene Innenfeld.

Die hellen Steine werden in entgegengesetzter Richtung der dunklen Steine vorgerückt (siehe Abbildung B).

Das Spiel:

Um den Beginner des Spieles zu ermitteln, würfelt jeder Spieler mit nur einem Würfel. Bei gleicher Augenzahl wird so oft gewürfelt, bis verschiedene Augenzahlen gefallen sind. Die höhere Augenzahl beginnt. Der Spieler rückt nun in zwei Zügen (pro Würfel ein Zug) so viele Zacken vor, als Augen auf seinem Würfel und dem Würfel des Gegners stehen. Danach wird abwechselnd mit zwei Würfeln gewürfelt. Fällt ein Würfel nicht flach auf, wird der Wurf mit diesem Würfel wiederholt.

Der Spieler kann wahlweise mit nur einem, oder auch mit zwei Steinen vorrücken. Es ist jedoch unzulässig, aus beiden Augenzahlen eine Summe zu bilden (z. B. $5 + 6 = 11$) und daher in nur einem Zug 11 Zacken vorzurücken.

Eine Zacke, auf der sich bereits ein Bahnblock des Gegners befindet, **das sind 2 oder mehrere Steine**, kann nicht angespielt werden. Bei ausreichender Augenzahl kann eine solche Zacke übersprungen werden. Befindet sich jedoch nur ein gegnersicher Stein auf einer angespielten Zacke, wird dieser geschlagen.

Steine verschiedener Farbe können nicht die selbe Zacke besetzen. Der geschlagene Stein wandert auf die **BAR**, den Mittelstreifen des Brettes.

Grundsätzlich sollte der Spieler beide Augenzahlen verwerten. Ist dies nicht möglich, muß mit der höheren Zahl gespielt werden. Kann der Spieler nicht vorrücken, ist der Gegenspieler an der Reihe.

Paschdublette:

Pasch heißt, daß beide Würfel die gleiche Augenzahl zeigen. Beim Pasch wird die Zahl eines Würfels **viermal** gesetzt.

Diese 4 Züge können wahlweise mit nur einem Stein, oder mit 2, 3, 4 Steinen ausgeführt werden.

BAR

Der Mittelstreifen trennt die Innen- von den Außenfeldern. Die geschlagenen Steine, die auf der BAR landen, müssen beim nächsten Zug wieder ins Spiel gebracht werden, und zwar auf eine besetzbare Zacke im Innenfeld des Gegners. Kann keine der zwei Augenzahlen dafür verwendet werden, ist der Gegner an der Reihe.

Solange sich auch nur ein Stein auf der BAR befindet, kann kein anderer Stein der selben Farbe gespielt werden.

Ausspielen:

Ausspielen heißt, die Steine aus dem eigenen Innenfeld herauszuwürfeln:

Der Spieler, der alle seine noch im Spiel befindlichen Steine ins Innenfeld gebracht hat, kann damit beginnen.

Der Stein, der sich auf der Zacke befindet, der mit der Augenzahl eines Würfels übereinstimmt (siehe Abbildung B) wird vom Spielbrett genommen. Innerhalb des Innenfeldes können die Steine beliebig, immer entsprechend der gewürfelten Augenzahl, vorgerückt werden. Nach Möglichkeit muß die Augenzahl beider Würfeln verwendet werden.

Wird z. B. eine 6 gewürfelt, auf der sechser Zacke befindet sich jedoch kein Stein, wird jener Stein entfernt, der sich auf der nächstniedrigeren Zacke befindet. Dieselbe Regel gilt auch, wenn ein Pasch gewürfelt wird.

Befindet sich auf der Augenzahl entsprechenden Zacke kein Stein, jedoch auf einer höheren Zacke, kann dieser Stein nicht entfernt werden. Wird einer der Steine auf dem Innenfeld geschlagen, kann erst dann wieder ausgewürfelt werden, wenn der geschlagene Stein, wie beschrieben, wieder ins Spiel gelangt ist und in das eigene Innenfeld gerückt werden könnte.

Ende des Spieles:

Das Spiel ist beendet, sobald ein Spieler alle seine Steine ausgewürfelt hat.

Je nach Spielstand des Gegners und zu diesem Zeitpunkt gibt es drei Wertungen:

- Der einfache Sieg: Wenn der Spieler nur eigene Spielsteine auswürfeln konnte.
- Der doppelte Sieg, oder **GAMMON**: Wenn der Gegner noch keinen Stein auswürfeln konnte.
- Der dreifache Sieg, oder **BACKGAMMON**: Wenn der Gegner keinen Stein auswürfeln konnte und noch einen oder mehrere Steine im Innenfeld des Gewinners oder auf der BAR hat.

Varianten

Verdoppeln:

Wird um Einsätze gespielt, kann sowohl mit einfachen, als auch mit sich verdoppelnden Einsätzen gespielt werden.

Zum verdoppeln der Spieleinsätze wird der Dopplerwürfel verwendet.

Vor Spielbeginn wird er auf die BAR gesetzt, und zwar mit der Zahl 64 nach oben.

Die Verdoppelung wird jeweils von dem Spieler angeboten, der an der Reihe ist, jedoch nicht bevor er gewürfelt hat. Er zeigt dies durch Drehung des Dopplerwürfels an, so daß die Ziffer 2 nach oben zeigt. Dieses Angebot kann angenommen oder abgelehnt werden. Bei Ablehnung des ersten Verdoppelungsangebotes verliert der ablehnende Spieler seinen Spieleinsatz. Bei Ablehnung weiterer Verdoppelungsangebote verliert er jeweils die Hälfte des angebotenen Standes.

Angebote zur Verdoppelung können jedoch nur abwechselnd von den beiden Spielern gemacht werden. Es kann also nicht ein Spieler mehrmals hintereinander verdoppeln.

Beim zweiten Verdoppelungsangebot wird der Dopplerwürfel so gedreht, daß die Ziffer 4 nach oben zeigt, beim dritten Angebot die Ziffer 8, usw. Bei Ablehnung des Angebotes, wird der Dopplerwürfel in seine vorherige Stellung zurückgebracht. Nach vorheriger Vereinbarung kann auch mit automatischer Verdoppelung gespielt werden. Automatische Verdoppelung tritt ein, wenn bei Ermittlung des Spielbeginnes beide Teilnehmer die gleiche Augenzahl würfeln. Der Dopplerwürfel wird in die entsprechende Stellung gebracht, d.h. bei der ersten automatischen Verdoppelung, zeigt die Ziffer 2 danach die Ziffer 4 usw. nach oben.

Das richtige Erkennen:

Wird ein Angebot zum Verdoppeln gemacht, bzw. abgelehnt werden soll, ist von gleicher Bedeutung wie das geschickte vorrücken der Steine.

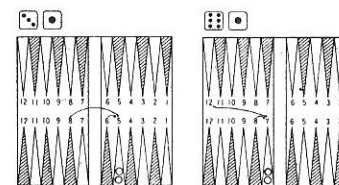
Variante

Chouedde:

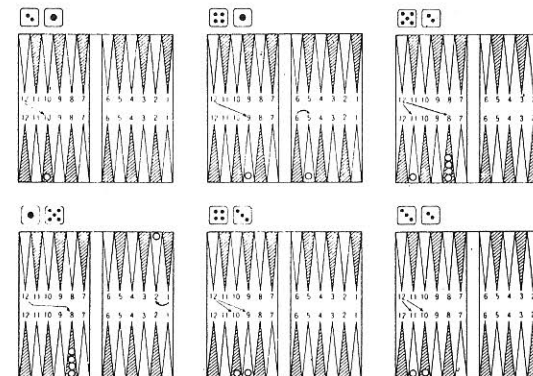
Chouedde ist eine Spielvariante, an der sich bis zu 5 Personen beteiligen können. Alle Teilnehmer würfeln mit nur einem Würfel, um zu bestimmen, wer der Solospieler ist. Diesen Vorzug erhält derjenige, der die höchste Augenzahl würfelt. Der Teilnehmer mit der zweithöchsten ist sein Gegenspieler, genannt Kapitän. Alle anderen Teilnehmer sind Berater des Kapitäns in der Rangstufe, die der jeweils gewürfelten Augenzahl entspricht. Die Entscheidung des Kapitäns ist für seine Berater bindend. Bietet der Solospieler jedoch Verdoppelung an, entscheidet jeder Berater für sich, ob er mitgeht. Verliert der Solospieler, tritt er an die Stelle des rangniedrigsten Beraters; der ranghöchste Berater wird Kapitän und der Kapitän ist der neue Solospieler. Verliert der Kapitän, wird er rangniedrigster Berater usw.

Spielanregung:

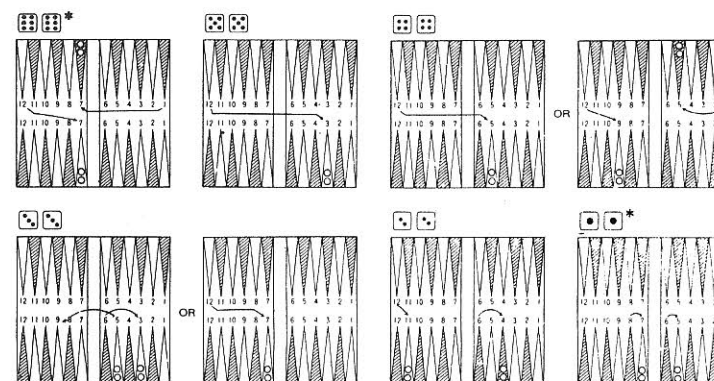
Nach erfolgtem Wurf achten Sie zuerst auf die Möglichkeit der Bildung eines Blockes und des Schlagens. Strategisch von Nutzen sind Blöcke auf beiden Zacken entlang der BAR. Hier sind einige Beispiele der günstigsten Züge:



Nachfolgend einige Beispiele der am wenigsten gefährdeten Eröffnungszüge. Die Abbildungen zeigen die günstigste Wahl.



Diese Abbildungen zeigen die günstigsten Eröffnungszüge beim Pasch. Die vorteilhaftesten sind mit einem Stern gekennzeichnet.



Lustiges Leiterspiel

Jedes Jahr zur Erntezeit stehen viele Leitern im Dorf und in seinen Gärten. Die Kinder machen sich einen Spaß daraus, ein Hindernisrennen über alle Leitern zu veranstalten. Laufen Sie mit? Auf die Plätze, fertig, los!

2-4 Mitspieler können mitmachen. Jeder Mitspieler erhält eine andersfarbige Figur.