

# **Spielregeln** **Règles de jeu** **Regole del gioco**



**35 Spiele**  
**35 jeux**  
**35 giochi**



# Inhaltsverzeichnis

## Brettspiele mit Würfeln

Eile mit Weile	3
– Das Partnerspiel	3
– Hütchen – Eile mit Weile	3
– Zwei gegen zwei	4
Fang den Hut	4
– Das Parteienspiel	4
– Das totale Parteienspiel	5
– Das Turmrennen	5
Gänsepiel	5
Leiterlspiel	6
Backgammon	6

## Brettspiele ohne Würfeln

Dame	8
– Französische Dame	8
– Englische Dame	8
– Italienische Dame	8
– Schlag-Dame	8
– Eck-Dame	8
– Blockade	8
– Zöllner und Schmuggler	9
Gobang	9
Gomoku	9
Halma	9
– Halma Solo	10
Mühle	10
– Springer-Mühle	10
Reversi	11
Solitaire	11
Wolf und Schafe	12

## Geschicklichkeitsspiele

Flohspiel	12
Mikado	12

## Knobelspiele mit Würfeln

Chicago	13
Die böse Drei	13
Elfer hoch	13
Spekulation	14

## Kartenspiel

2 Schwarzer Peter	14
-------------------	----

# Eile mit Weile

Würfelspiel für 2–4 Spieler ab ca. 6 Jahren

## Spielmaterial:

Spielplan

4 x 4 Spielfiguren der gleichen Farbe

1 Würfel

Jeder Spieler wählt vier Figuren und besetzt damit sein Heimfeld.

Es wird mit einem Würfel gewürfelt. Wer eine Fünf würfelt, beginnt. Er darf eine Figur auf das fünfte Feld der Spielbahn setzen, und zwar links von den Feldern seiner Farbe.

Bei der nächsten Runde darf diese Figur weiterziehen oder es wird eine neue Figur eingesetzt.

Wer Sechs würfelt, darf noch einmal würfeln.

Kommt eine Figur auf ein Feld, das von einem feindlichen besetzt ist, so wird dieser geschlagen und auf sein Heimfeld zurückgestellt.

Auf den dunklen Feldern, den Bänkchen, darf keine Figur geschlagen werden.

Stehen zwei Figuren des gleichen Spielers auf einem Feld, heisst das «Blockade», kein anderer Spieler kann die Blockade überspringen. Der Besitzer einer Blockade kann sie so lange geschlossen halten, bis er mit keiner anderen Figur mehr einen Zug hat.

Hat ein Spieler seine Figuren um die ganze Spielbahn herum gebracht und ist auf den Zielfeldern seiner Farbe angekommen, muss er, um ins Mittelfeld zu kommen, die genaue Würfelzahl erreichen. Er rückt also entsprechend vor und wieder zurück. Wer zuerst seine Steine in das Ziel gebracht hat, ist Sieger.

## Das Partnerspiel

4 Spieler – jeder Spieler erhält vier Figuren. Die Spieler, die sich gegenüber sitzen, sind Partner. Jeder Spieler würfelt für sich und wendet seine Würfe auch nur auf seine eigenen Figuren an. Die Spieler, die sich zusammengeschlossen haben, schlagen jedoch nur die Figuren der gegnerischen Partei.

Die Partner können auch zusammen mit zwei ihrer Figuren, obwohl sie verschiedene Farben haben, eine Blockade bilden. Ein Spieler kann, wenn er an der Reihe ist, auf seinen Wurf verzichten oder, wenn er schon gewürfelt hat, darauf verzichten, den Wurf auszuführen. Dadurch kann er eventuell dem Risiko des Geschlagenwerdens entgehen oder seinem Partner helfen, beispielsweise dann, wenn er mit

seiner letzten Figur auf einer sicheren Ruhebänk steht, sein Partner aber noch weit zurück liegt.

Beide Partner verlieren oder gewinnen zusammen. Wenn einer der beiden Partner alle Figuren im Zielfeld hat und damit ausscheidet, steht sein Partner allein gegen zwei Gegner. Es ist gestattet, dass zum Schluss, wenn einer der beiden Partner mit seiner letzten Figur vor dem Ziel steht, dieser mit seiner Figur eine zweite Runde um das Spielfeld zieht, um nicht ausscheiden zu müssen.

## Hütchen – Eile mit Weile

Würfelspiel für 2–4 Spieler ab 6 Jahren

### Spielmaterial:

Eile mit Weile-Spielplan

je 4 Hütchen in 4 Farben

1 Würfel

### Ziel des Spiels

Spielziel ist es, als erster alle 4 Hütchen auf die Zielfelder der eigenen Farbe zu bringen.

### Spielregel

Der Spieler, der zu Beginn die höchste Zahl würfelt, beginnt. Man rückt mit einem seiner Hütchen jeweils um so viele Felder vor, wie man Augen gewürfelt hat. Wer eine 6 wirft, darf nochmals würfeln. Solange ein Spieler noch keine Hütchen im Spiel hat, darf er drei mal würfeln. Bei einer 6 kann – muss aber nicht – immer wieder ein Hütchen aus dem Versteck auf das Startfeld gebracht werden. Trifft man auf ein mit einem fremden Hütchen besetztes Feld, so stülpt man sein eigenes Hütchen auf das dort stehende und hat es damit gefangen. Gefangene Hütchen werden so lange mitgeführt, bis man auf die letzte Ruhebänk vor dem eigenen Ziel kommt. Dort werden sie freigegeben, d. h. sie werden wieder auf ihre Verstecke zurückgesetzt.

Wird ein eigenes Hütchen von einem gegnerischen gefangen genommen, so eilt man dem Gegner mit einem anderen Hütchen der eigenen Farbe nach und versucht, das eigene Hütchen wiederum auf das gegnerische und seine Gefangenen zu stülpen.

Hierdurch befreit man aber nur seine eigenen Hütchen, die wieder auf das Versteck zurückgesetzt werden dürfen. Alle gegnerischen Hütchen werden weiterhin als Gefangene mitgeführt. Auf den 8 Ruhebänken darf nicht gefangen werden.

### Ende des Spiels

Wer alle Zielfelder zuerst besetzt hat, ist Sieger. In die Zielfelder kann nur mit direktem Wurf eingerückt werden.

## Zwei gegen zwei

Bei 4 Spielern bilden die sich gegenüber sitzenden Spieler je eine Partei. Es wird nach den gleichen Regeln gespielt, jedoch mit folgenden Ergänzungen: Man darf nicht nur seine eigenen Hütchen, sondern auch die des Partners befreien. Es ist sogar gestattet,

ein Hütchen seines Partners für eine bestimmte Strecke unter dem eigenen Hütchen mitzunehmen, ohne dass nach der Trennung das Hütchen des Partners wieder in sein Versteck zurück muss. Ausserdem darf man bei jedem Wurf wählen, ob man mit einem eigenen Hütchen oder mit einem Hütchen des Partners ziehen will.

## Fang den Hut®

Würfelspiel für 2–4 Spieler ab 6 Jahren

### Spielmaterial:

Fang den Hut®-Spielplan  
je 4 Hütchen in 4 Farben  
1 Würfel

### Ziel des Spiels

Jeder versucht, mit seinen Hütchen möglichst viele fremde Hütchen zu fangen und in sein Versteck zu bringen, ohne selbst dabei gefangen zu werden.

### Grundregel

Zu Beginn erhält jeder Spieler 4 Hütchen einer Farbe und setzt diese auf das farbgleiche Versteck.

Von hier aus starten die Hütchen und hierhin werden Gefangene gebracht. Nach dem Verlassen darf das Versteck nur wieder mit Gefangenen betreten werden. Im Versteck kann man nicht gefangen werden.

Es wird reihum gewürfelt. Entsprechend der Augenzahl muss mit einem Hütchen gezogen werden. Die Richtung ist nicht vorgeschrieben. Jeder Spieler kann mit seinen Hütchen nach rechts, links, vor oder rückwärts ziehen.

Innerhalb eines Zuges darf weder die Richtung noch das Hütchen gewechselt werden. Es steht dem Spieler frei, mit welchem seiner Hütchen er zieht und wie viele Hütchen er gleichzeitig auf dem Spielfeld hat.

Gefangen ist ein Hütchen, wenn ein anderes direkt auf das gleiche Feld kommt. Man stülpt das eigene Hütchen über das fremde. Ein Spieler, der mit einem oder mehreren gefangenen Hütchen unterwegs ist, kann noch weitere Hütchen einfangen, wenn er durch entsprechenden Wurf auf ein bereits besetztes Feld gelangt.

Um gefangene Hütchen in das Versteck zu bringen, braucht man nicht die genaue Zahl zu würfeln. Steht ein Spieler beispielsweise zwei Felder vor dem Versteck und würfelt eine Fünf, geht er in das Versteck, das als Feld mitgezählt wird und setzt dort die

Gefangenen ab. Mit den übrig gebliebenen zwei Punkten setzt er ein Hütchen wieder hinaus.

Gelingt es einem Spieler, mit mehreren Gefangenen sein Versteck zu erreichen, und sind darunter ein oder mehrere Hütchen seiner eigenen Farbe, werden sie frei und können wieder ins Spiel gebracht werden. Die übrigen Gefangenen werden «sichergestellt».

Die braunen Felder des Spielplans sind die Ruhebänke. Dort dürfen bis zu drei Hütchen beziehungsweise drei Stapel von Hütchen stehen. Sie können dort nicht gefangen werden.

Auf einem gelben Feld dürfen mehrere Hütchen der gleichen Farbe stehen. Kommt jedoch ein Hütchen anderer Farbe auf dieses Feld, so kann es alle dort stehenden Hütchen gefangen nehmen.

Bei einer 6 darf der Spieler nochmals würfeln.

### Ende des Spiels

Es gibt zwei Möglichkeiten, den Gewinner zu ermitteln. Die Spieler müssen sich vor Beginn der Partie auf eine der beiden Möglichkeiten einigen:

- **Angriffspartie:** Gewinner ist, wer die meisten gegnerischen Hütchen gefangen hat. Die Partie ist beendet, wenn sich nur noch Hütchen einer Farbe auf dem Spielplan befinden.
- **Verteidigungspartie:** Gewinner ist, wer zum Schluss nur noch Hütchen seiner eigenen Farbe auf dem Spielfeld hat. Die Zahl der gefangenen Hütchen spielt dabei keine Rolle.

## Das Parteienspiel

Gespielt wird nach der Grundregel, nur mit folgender Ausnahme: Bei vier Personen können je zwei eine gemeinsame Partei bilden. Dabei würfelt jeder Spieler für sich. Seine Würfe gelten nur für seine eigenen Hütchen. Die Spieler, die sich zusammengeschlossen haben, schlagen aber nur die Hütchen der anderen Partei. Jeder Spieler kann nicht nur seine eigenen, sondern auch die Hütchen seines Partners befreien und diese ihm zurückgeben. Gewinner ist dann nicht ein einzelner Spieler, sondern die Partei.

## Das totale Parteienspiel

Gespielt wird wie beim Parteienspiel, nur mit dem Unterschied, dass jeder Wurf für irgendein beliebiges Hütchen der eigenen Partei genommen werden darf.

Wenn zum Beispiel Gelb und Blau eine Partei bilden, kann der Spieler von Blau auch mit einem gelben Hütchen ziehen, wenn das für seine Partei günstig ist.

## Das Turmrennen

Gespielt wird wie bei der Grundregel. Alle Hütchen aber, die aus dem Versteck auf den Spielplan gebracht

werden, dürfen nicht mehr in das Versteck zurück. Dadurch ist es auch nicht möglich, gefangene Hütchen sicherzustellen. So bleibt zum Schluss nur ein grosser Turm übrig, dessen Besitzer am Ende das Spiel gewinnt.

*Originalspiele. Veröffentlicht mit freundlicher Genehmigung des Otto Maier Verlags, Ravensburg.*

## Gänsepiel

Würfelspiel für beliebig viele Spieler ab 4 Jahren

### Spielmaterial:

Gänsepiel-Spielplan  
1 Spielfigur pro Spieler  
1 Würfel

Wer von euch möchte nicht einmal die Gänlein hüten? Und wer von euch hat schon einmal darüber nachgedacht, was so einem kleinen Gänschen alles geschehen kann? Hier im Spiel sollt ihr es sehen.

Jeder Mitspieler erhält eine Spielfigur und wer vor Beginn des Spieles die höchste Nummer gewürfelt hat, darf bei **1** anfangen.

- 2** Die jungen Gänschen lernen schwimmen; einmal mit Würfeln aussetzen.
- 5** Die alten Gänse beobachten die Kleinen; zurück auf **3**.
- 8** Die Gänse suchen sich zarte Kräuter; einmal mit Würfeln aussetzen.
- 11** Zwei Gänse erzählen dem Mädchen eine Geschichte. Der Spieler muss so lange warten, bis alle vorbei gezogen sind. Ist er selber der letzte, vier mal mit Würfeln aussetzen.
- 14** Der wütende Gänserich jagt den Knaben; zurück auf **10**.
- 17** Der Fuchs hat eine Gans erwischt; muss noch einmal von vorne beginnen.
- 20** Die Gänlein ruhen sich brav aus; einmal mit Würfeln aussetzen.
- 23** Jetzt sind die Gänse aus ihrer Ruhe aufgescheucht; vorwärts auf **25**.
- 26** Im Gänsemarsch geht es zurück auf **24**.
- 29** Ein Hund jagt die Gans zurück auf **25**.
- 32** Jetzt fressen sie vom Kohl, was ihnen verboten ist; zur Strafe zweimal mit Würfeln aussetzen.
- 35** Der Gänserich geht auf die junge Ziege los, diese flieht auf **33**.
- 38** Ganz junge Tierchen werden auf die Weide gebracht; zurück auf **36**.
- 41** Die Gans fliegt auf **43**.
- 44** Aufmerksam beobachtet der Hund die Gänse; einmal mit Würfeln aussetzen.
- 47** Die Gänse beratschlagen, ob sie vor dem Hund wegrennen sollen; einmal mit Würfeln aussetzen.
- 50** Der Knabe hat zwei Gänse eingefangen; dreimal mit Würfeln aussetzen.
- 53** Erschreckt läuft die Gans zurück auf **48**.
- 56** Die Gans hat den Knaben am Hosenboden erwischt; zurück auf **54**.
- 59** Ein Auto fährt vorbei; vor Angst läuft die Gans auf **61**.
- 62** Das Auto hat die Gans doch noch erwischt und überfahren; scheidet aus dem Spiele aus.
- 65** Der Knabe bläst dem Gänschen ein Lied vor. Wer hierher kommt, muss ein Liedchen pfeifen.
- 68** Die Gänse haben einen Frosch entdeckt. Der Spieler muss die hinter ihm kommende Spielfigur vorüberziehen lassen: ist er selber schon letzter, zurück auf **66**.

- 71** Die Gänse sind im Stall; einmal mit Würfeln aussetzen.
- 74** Die Gänse müssen warten, bis das Tor aufgemacht wird; zweimal mit Würfeln aussetzen.

- 76** Wer zuerst im Gänsegarten mit dem grossen Teich ankommt, hat gewonnen. Es muss so lange gewürfelt und zurückgegangen werden, bis die Figur gemäss der gewürfelten Zahl das letzte Feld erreicht.

## Leiterlenspiel

Würfelspiel für beliebig viele Spieler ab 4 Jahren

### Spielmaterial:

Spielplan «Leiterlenspiel»

1 Spielfigur pro Spieler

1 Würfel

Das Leiterlenspiel ist eines der beliebtesten Würfelspiele für unsere Kleinen. Die Spielregel ist so einfach, dass das Spiel auch ohne Mithilfe von Erwachsenen gespielt werden kann.

Jeder Spieler erhält eine Spielfigur. Es wird gewürfelt und die Figur soviel Punkte vorgesetzt, wie Augen geworfen sind. Kommt die Spielfigur auf ein Bild mit einer roten Zahl, so rückt sie in der Richtung des Bildes vor oder zurück, bis sie am Ende des betreffenden Bildes auf eine blaue Zahl kommt.

- z. B.            2 rückt vor auf 29  
                   53 geht zurück auf 49  
                   109 geht zurück auf 99

Wer zuerst auf der Schlussnummer ankommt, ist der Gewinner.

## Backgammon

Würfelspiel für 2 Spieler ab 8 Jahren

### Spielmaterial:

Spielplan «Backgammon»

30 Spielsteine

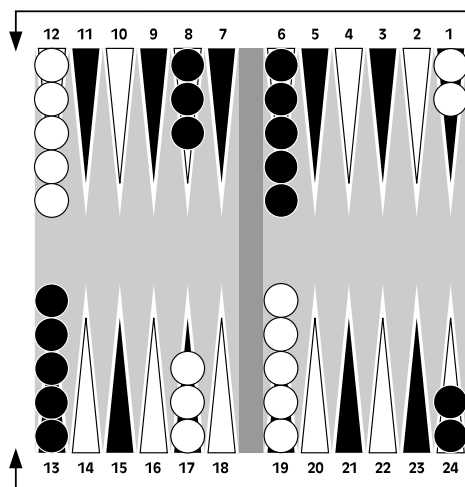
3 Würfel

### Ziel des Spiels

Ausgehend von der Grundaufstellung versucht jeder Spieler seine 15 Steine durch geschicktes Ausnutzen der Augenzahlen so schnell wie möglich in sein letztes Viertel zu bringen und dann alle Steine aus dem Brett herauszuwürfeln. Gewinner ist, wem dies als erstes gelingt. Die Spieler ziehen ihre Steine gegenläufig und versuchen, sich gegenseitig durch Blockieren der Zungen und durch Schlagen zu behindern.

### Aufstellung und Zugrichtung

Grundaufstellung gemäss Abbildung. Jeder Spieler erhält 15 Steine einer Farbe. Das Spielbrett zeigt 24 Zacken (Zungen). Meist sind sie von 1–12 und von 1A–12A, manchmal auch von 1–24 nummeriert. Das Brett ist in der Mitte durch die sogenannte «Schranke» in zwei Hälften geteilt, das ergibt Abschnitte von je 6 Zungen. Diese nennt man «1. Viertel», «2. Viertel», «3. Viertel» und «letztes Viertel».



### Das Spiel

Spieler A spielt Weiss. Seine allgemeine Zugrichtung ist von 1A über 12A, 12 bis 1. Die Zungen 1A–6A sind sein 1. Viertel und die Zungen 6–1 sein letztes Viertel. 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.

**Spielbeginn** – Zunächst wird ausgewürfelt, wer das Spiel eröffnet. Dabei würfeln beide Spieler mit einem Würfel. Wer die höhere Zahl wirft, beginnt und führt zwei Züge entsprechend diesen Augenzahlen aus. Werfen beide Spieler dieselbe Augenzahl, so müssen beide nochmals würfeln.

**Ziehen** – Abwechselnd würfelt jeder Spieler mit zwei Würfeln und führt zwei Züge aus. Bei allen Zügen werden die von gegnerischen oder eigenen Steinen besetzten Zungen mitgezählt. Die beiden Züge können mit zwei verschiedenen Steinen durchgeführt werden oder als fortgesetzter Zug mit einem Stein. Auch bei einem fortgesetzten Zug werden die Augenzahlen nie als Summe verwendet; vielmehr handelt es sich um zwei einzelne Züge. Ist der erste Zug nicht möglich, kann der gesamte fortgesetzte Zug nicht ausgeführt werden. Der Spieler kann frei entscheiden, in welcher Reihenfolge er die Augenzahl verwendet. Kann er jeweils nur einen der beiden Würfel verwenden, so muss es der höhere Wurf 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). Bei einem Pasch darf der Spieler die gewürfelten Augenzahlen doppelt ziehen, d. h. insgesamt 4 mal. Wenn bei einem Pasch nicht alle 4 Züge gezogen werden können, so müssen jeweils alle möglichen Züge gezogen werden; die verbleibenden Zugmöglichkeiten verfallen. Nach einem Pasch wird nicht nochmals gewürfelt.

**Bänder** – Ist eine Zunge mit zwei oder mehr Steinen der gleichen Farbe besetzt, so bilden diese Steine ein sogenanntes Band. Als Band sind die Steine vor dem Geschlagenwerden sicher; die Zunge ist für den Gegenspieler blockiert. Eine Brücke über 6 Zungen kann vom Gegenspieler überhaupt nicht überwunden werden. Weiterziehen ist erst möglich, wenn die Brücke im Verlauf des Spiels wieder aufgelöst wird.

**Schlagen** – Endet ein Zug auf einer Zunge, die von einem einzelnen gegnerischen Stein besetzt ist, so wird dieser Stein geschlagen. Geschlagene Steine werden vom Brett genommen und auf die Schranke gelegt. In einem fortgesetzten Zug können mehrere Steine geschlagen werden (bis zu 4 Steine bei Pasch).

**Einsetzen** – Befinden sich geschlagene Steine eines Spielers auf der Schranke, so 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 Augenzahlen richten. Sind alle Zungen des letzten Viertels durch eine Brücke blockiert, so gibt es keinen Wurf, mit dem der Spieler seinen Stein ins Brett bringen kann.

Man nennt dies ein «Geschlossenes Brett». 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 der Steine beginnen. Hat er mit dem ersten seiner zwei Züge alle Steine ins letzte Viertel gebracht, so darf er mit dem zweiten Zug bereits mit dem Ausspielen beginnen. Das Ausspielen muss sich ebenfalls nach den Augenzahlen 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 bzw. 6A und ein Stein von 5 bzw. 5A. Auch beim Ausspielen zählt der Pasch doppelt. Zur Unterscheidung von den geschlagenen Steinen werden ausgespielte Steine neben dem Brett abgelegt. 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, so werden Steine von der nächstniederen Zunge ausgespielt. Stehen aber auf einer noch höheren Zunge Steine, so muss der Wurf dafür benützt werden, diese Steine «nachzurücken».

### Ende des Spiels

Hat Weiss alle Steine ausgespielt, Schwarz aber nur einige, so 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** – Bei Spielen um Einsätze kann der Dopplerwürfel (2, 4, 8, ...) eingesetzt werden. Fühlt sich ein Spieler siegessicher, kann er den Dopplerwürfel vor dem Würfeln mit der Zahl 2 obenauf neben das Spielbrett legen. Entweder gibt sein Gegenüber auf und zahlt dem Sieger den einfachen Einsatz aus, oder er akzeptiert diese Erhöhung und es wird um den doppelten Einsatz weitergespielt. Nun liegt die Reihe aber am zweiten Spieler, die nächste Verdoppelung anzukündigen, falls sich die Spiellage aus seiner Sicht verbessert. Der erste Spieler muss dann akzeptieren oder den von ihm bereits geforderten doppelten Einsatz ausbezahlen. Akzeptiert er, wird um den vierfachen Einsatz weitergespielt, und so weiter. Mit jeder Verdoppelung wechselt das Recht zur nächsten Verdoppelung auf den anderen.

# Dame

Brettspiel für 2 Spieler ab 10 Jahren

## Spielmaterial:

Spielplan «Dame»

2 x 12 Spielsteine

Die Spieler sitzen einander gegenüber. Jeder besetzt mit seinen Steinen die dunklen Felder der drei ihm am nächstliegenden Reihen. Auf dem 64-Felder-Spielplan wird mit je 12 Steinen gespielt.

Ziel des Damespiels ist es, mit möglichst vielen Steinen die hinterste gegnerische Reihe zu erreichen und somit in «Damen» zu verwandeln.

Jeder Spieler zieht abwechselnd schräg vorwärts, immer aufs nächste freie Feld. **Wichtig:** helle Spielfelder bleiben immer frei. Eigene Steine werden nicht übersprungen. Gegnerische Steine hingegen überhüpft und schlägt man zugleich, vorausgesetzt, das schräg dahinter liegende dunkle Feld ist frei zum «Landen». Liegt nach einem ersten Sprung ein weiterer gegnerischer Stein so frei, dass er übersprungen und geschlagen, d. h. vom Spielbrett entfernt werden kann, dann darf man diesen zweiten Sprung sogleich anschliessen, ohne einen Zug des Gegners abzuwarten. Doppel- und Tripel-Sprünge mit demselben Stein sind also erlaubt. Versäumt ein Spieler eine Spring- oder Schlagmöglichkeit, so darf der Gegner ihm den entsprechenden Stein wegnehmen, als hätte er ihn geschlagen.

Erreicht ein Stein sein Ziel, d. h. die äusserste Reihe im gegnerischen Feld, wird er in eine «Dame» verwandelt, indem man einen geschlagenen Stein gleicher Farbe drauf setzt. «Damen» sind also Doppelsteine. Sie haben mehr Bewegungsfreiheit: «Damen» ziehen und springen nicht nur vor-, sondern auch rückwärts und legen in einem Zug beliebig viele unbesetzte Felder zurück. Die «Dame» schlägt Gegnersteine, indem sie in Zugrichtung den freistehenden Gegner überspringt und ihn vom Spielfeld entfernt. Immerhin ist es auch «Damen» verboten, über mehrere direkt hintereinander stehende Steine zu springen. Auch Steine eigener Farbe überspringt sie nie.

Gewinner ist, wer dem Gegner alle Steine weggenommen oder ihn so eingeschlossen hat, dass er mit keinem Stein mehr ziehen kann.

## Variationen des Dame-Spiels:

### Französische Dame

Man zieht nur vorwärts, darf aber nur rückwärts schlagen. Die Damen schlagen auch hier vor- und rückwärts.

### Englische Dame

Hier darf die Dame nicht nur vor- und rückwärts auf den schrägen Linien, sondern auch geradeaus, rechts und links auf den geraden Linien schlagen.

### Italienische Dame

Eine Dame kann von einem normalen Stein nicht geschlagen werden, sondern nur von einer Dame. Schlagen ist Pflicht. Wenn mehrere Möglichkeiten vorhanden sind, muss immer der Weg gewählt werden, mit dem man am meisten gegnerische Figuren schlagen kann.

### Schlag-Dame (Dame-ab)

Es gewinnt der Spieler, der zuerst alle seine Steine verloren hat.

### Eck-Dame

Jeder Spieler hat 9 Steine. Diese werden in die Ecken des Damebretts gestellt, welche ein dunkles Feld als Eckfeld haben. Sie füllen also, da nur die dunklen Felder besetzt werden, drei Reihen aus: eine zu 1 Feld, eine zu 3 Feldern, eine zu 5 Feldern. Die Spieler rücken das Brett so, dass es mit den besetzten Ecken auf sie zu steht. Es gilt, mit seinen Steinen die gegnerische Ecke zu erreichen. Dabei darf man:

- nur stets ein Feld weiterziehen,
- nur vorwärts und seitwärts – nicht rückwärts – ziehen,
- über die Steine des Gegners springen, soweit das Feld dahinter frei ist, muss aber die gegnerischen Steine stehen lassen. Ein Springzwang besteht nicht,
- nur vorwärts oder seitwärts – nicht rückwärts – springen,
- nicht über eigene Steine springen.

### Blockade

Je 12 Steine werden aufgestellt wie beim Damespiel. Die Steine ziehen nur auf den dunklen Feldern, und zwar immer nur ein Feld, aber nach Belieben sowohl vorwärts als auch rückwärts. Es kommt nicht darauf an, dem Gegner durch Schlagen Steine wegzunehmen, sondern die Wegnahme erfolgt durch Einschliessen (Gefangennahme). Steine gelten als eingeschlossen, sobald sie von gegnerischen Steinen derart umgeben sind, dass sie mit ihren eigenen



Steinen keinerlei Zusammenhang mehr haben, welcher eine Bewegung ermöglicht. Die eingeschlossenen Steine nimmt man dem Gegner weg. Wer zuerst keine Steine mehr hat, verliert das Spiel.

### **Zöllner und Schmuggler**

Je 12 Steine werden wie beim Damespiel gesetzt. Dann werden sie abwechselnd in schräger (diagonaler) Richtung um je ein Feld verschoben. Dabei kann man nach Belieben vorwärts oder rückwärts ziehen.

Ist ein Feld hinter einem (oder mehreren) gegnerischen Steinen frei, so können diese (auch im Zick-Zack-Sprung) übersprungen werden. Die übersprungenen Steine werden aber nicht geschlagen, sondern sie bleiben auf dem Plan stehen. Aufgabe ist es, seine Steine möglichst rasch auf die gegnerische Seite zu bekommen, oder den Gegner so einzuschliessen, dass dieser bewegungsunfähig ist.

## **Gobang**

Brettspiel für 2 Spieler ab 10 Jahren

### **Spielmaterial:**

Spielplan «Dame»  
64 zweifarbige Reversi-Chips

Das Spielziel ist das gleiche wie bei Gomoku, das Spielgeschehen wird aber durch eine Schlagmöglichkeit noch interessanter.

Der Hauptunterschied besteht darin, dass man den Aufbau einer Reihe des Gegners stören kann, da man zwei benachbarte Steine schlagen darf. Wenn man auf der einen Seite von zwei gegnerischen Steinen einen eigenen Stein stehen hat und nun auf die andere Seite der beiden Steine einen weiteren eigenen Stein setzt, kann man die eingeschlossenen Steine vom Brett nehmen. Auch das Einschliessen kann waagrecht, senkrecht oder diagonal erfolgen.

Wer zuerst eine Fünferreihe vervollständigen kann, gewinnt das Spiel.

## **Gomoku**

Brettspiel für 2 Spieler ab 10 Jahren

### **Spielmaterial:**

Spielplan «Dame»  
64 zweifarbige Reversi-Chips

### **Ziel des Spiels**

Jeder Spieler versucht, als erster eine Fünferreihe, d. h. fünf Steine dergleichen Farbe in einer Reihe nebeneinander liegend, zustande zu bringen.

### **Spielregel**

Jeder Spieler erhält 32 Reversi-Chips. Ein Spieler setzt mit der grünen Seite der Steine, der andere mit der roten Seite. Es wird abwechselnd ein Stein auf die Felder des Spielplanes gesetzt.

Jeder Spieler muss versuchen, selbst als erster fünf Steine nebeneinander zu legen, dabei aber beim Gegner das Zustandekommen einer Fünferreihe zu verhindern. Die Reihe kann senkrecht, waagrecht oder diagonal gelegt werden.

Sobald ein Gegner drei Steine in einer Reihe hat, muss man ihm das Weiterlegen in der gleichen Reihe unmöglich machen, da sonst das Spiel verloren ist. Wer zuerst eine Fünferreihe gelegt hat, hat gewonnen.

## **Halma**

Brettspiel für 2 und 3 Spieler ab 10 Jahren

### **Spielmaterial:**

Spielplan mit sechseckigem Stern  
3 x 15 Spielfiguren

### **Halma zu zweit**

Die Spieler ordnen ihre Figuren in zwei einander gegenüberliegende Sternspitzen. Ziel ist, mit allen Figuren möglichst schnell die Sternspitzen des Gegners zu besetzen. Dabei wird je nach Bedarf gesprungen oder gezogen, aber nicht beides im gleichen Zug. Man zieht entweder auf ein benachbartes freies Feld (Felderfarben spielen keine Rolle!), oder man überhüpft eine oder beliebig viele Figuren,

gleichgültig, ob eigene oder fremde. Zwischen jedem Sprung muss jedoch immer ein freies Feld, ein «Zwischenlandeplatz», liegen.

Züge und Sprünge erfolgen vor-, rück-, seitwärts oder diagonal. Übersprungene Figuren werden nicht geschlagen, sondern bleiben auf dem Feld. Eine «Leiter» ist eine Reihe von Steinen, die mehrere Sprünge in einem Zug ermöglicht. Jeder Spieler versucht, Leitern aufzubauen, um seine Steine rasch ans Ziel zu bringen. Man darf dazu auch die Steine und die Leitern des Gegners benutzen.

Gewinner ist, wer zuerst sämtliche Figuren auf die Felder des gegnerischen Startplatzes platziert hat.

### **Halma zu dritt**

Die Spieler besetzen je die drei Sternspitzen ihrer Farbe, d. h. jeder Spieler hat beidseits und vis-à-vis

ein unbesetztes Feld. Dann versucht jeder, seine Steine möglichst rasch ins gegenüber liegende Feld seiner Farbe zu bringen. Dabei gelten die gleichen Spielregeln wie bei Halma zu zweit.

## **Halma Solo**

### **Spielmaterial:**

Sternplan und 15 Halmakegel einer Farbe

Man kann Halma auch allein spielen: Eine Sternspitze wird mit 15 Figuren besetzt. Dann versucht man, mit möglichst wenig Zügen oder Sprüngen in das gegenüberliegende Ziel zu gelangen. Bei jeder Partie wird die dazu notwendige Anzahl der Sprünge und Züge gezählt. Der Spieler sollte versuchen, immer neue, günstigere Möglichkeiten herauszufinden und dadurch mit immer weniger Zügen das Ziel zu erreichen.

# **Mühle**

Brettspiel für 2 Spieler ab 10 Jahren

### **Spielmaterial:**

Spielplan «Mühle»  
2 x 9 Damesteine

Jeder Spieler erhält neun gleichfarbige Steine. Es wird 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, drei Steine einer Farbe auf eine gerade Linie zu bringen, und dies ist eine «Mühle». Wer eine Mühle hat, darf dem Gegner einen Stein vom Plan wegnehmen, jedoch keinen solchen aus einer geschlossenen Mühle. Wenn alle Steine gesetzt sind, beginnt das «Ziehen», d. h., es wird abwechselungsweise von Punkt zu Punkt gezogen. Beim «Ziehen», wie auch beim «Setzen», versucht natürlich jeder, möglichst viele Mühlen zu bekommen, denn jedesmal 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» bzw. «Mühle zu». Man nennt dies «Zwickmühle».

Hat ein Spieler nur noch drei Steine, so kann er «springen», d.h. er darf jeweils mit einem Stein jeden beliebigen leeren Punkt besetzen, aber nur, wenn die Reihe des Spielens an ihm ist. Dabei muss man versuchen, selbst eine Mühle zu bekommen und die des Gegners zu zerstören. Hat der Spieler nur noch zwei Steine, ist er geschlagen.

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

## **Die Springer-Mühle**

Diese Mühle-Variante wird nach den gleichen Grundregeln gespielt wie das normale Mühle-Spiel.

Der Hauptunterschied besteht darin, dass nach dem Setzen nicht gezogen, sondern gesprungen wird. Die Steine bewegen sich dabei wie der Springer beim Schachspiel: Zwei Felder vorwärts und eins zur Seite oder ein Feld vorwärts und zwei zur Seite. Man darf beliebig über eigene oder gegnerische Steine hinweg springen. Allerdings darf man nur auf ein leeres Feld springen und nicht auf einen Platz, den der Gegner innehat. Man darf nur einmal über Eck springen.

Auch beim Springen versucht man, eine Mühle zu bilden, um dem Gegner einen Stein zu nehmen. Wer nur noch drei Steine hat, darf wie beim normalen Mühlespiel auf jedes beliebige freie Feld springen.

# Reversi®

Brettspiel für 2 Spieler ab 8 Jahren

## Spielmaterial:

Spielplan «Dame»

64 zweifarbige Reversi-Chips

## Ziel des Spiels

Das Spielprinzip dieses klassischen Brettspiels ist ebenso ungewöhnlich wie reizvoll: Gegnerische Steine einschliessen, umdrehen und so in die eigene Farbe verwandeln. Wer am Schluss die meisten Steine in seiner Farbe aufweisen kann, hat gewonnen.

## Spielregel

Gespielt wird auf dem Dame-Plan mit 8 x 8 Feldern. Jeder Spieler erhält 32 Spielsteine. Ein Spieler setzt mit der grünen Seite der Steine, der andere mit der roten Seite. Zu Beginn liegen in der Mitte des Spielplans zwei rote und zwei grüne Spielsteine. Die Spieler setzen nun abwechselnd jeweils einen Stein. Rot beginnt.

Jeder Stein muss so gesetzt werden, dass er einen oder mehrere in einer geraden, zusammenhängenden

Reihe liegende Steine des Gegenspielers einschliesst. Dies kann in jeder Richtung geschehen: senkrecht, waagrecht oder schräg (diagonal). Die von zwei eigenen Steinen eingeschlossenen Steine des Gegenspielers darf man nun umdrehen und dadurch zu Steinen seiner eigenen Farbe machen. Die gewonnenen Steine werden nicht vom Plan genommen, sondern sie bleiben umgedreht liegen. Im Laufe eines Spiels kann ein Stein seine Farbe mehrmals wechseln.

Wird ein Stein gesetzt, der gleichzeitig in mehreren Richtungen Steine des Gegenspielers einschliesst, so dürfen nur die Steine eines Einschusses umgedreht und zu Steinen eigener Farbe gemacht werden. Wenn ein Spieler keinen Stein so setzen kann, dass dieser Steine des Gegenspielers einschliesst, muss er passen, und der Gegenspieler kommt an die Reihe.

## Ende des Spiels

Das Spiel ist beendet, wenn alle 64 Steine gesetzt sind oder wenn mangels Gelegenheit zum Einschliessen kein Stein mehr gesetzt werden kann. Wer nun die meisten Steine seiner Farbe auf dem Plan liegen hat, ist Sieger.

*Veröffentlicht mit freundlicher Genehmigung des Otto Maier Verlags, Ravensburg.*

# Solitaire

«Einsiedlerspiel» ab ca. 10 Jahren

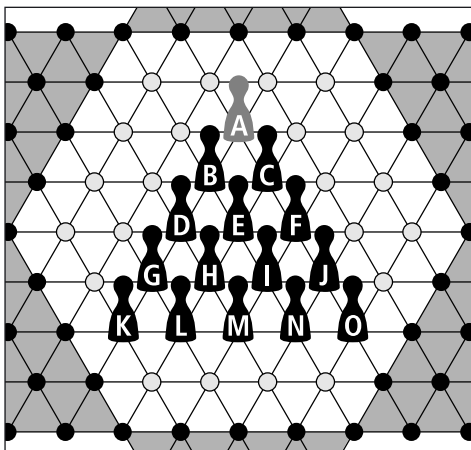
## Spielmaterial:

Spielplan mit sechseckigem Stern  
15 gleichfarbige Spielfiguren

Die 15 Spielfiguren werden in fünf Reihen untereinander in der Mitte des Halmaplanes aufgestellt: Eine Figur oben, zwei in der zweiten Reihe usw., bis fünf in der fünften Reihe. Die oberste Figur wird überflüssig; der Platz, auf dem sie stand, stellt ein freies Feld dar. Durch Überspringen einer Figur auf dem kürzesten Weg werden die Figuren nach und nach eliminiert. Übersprungene Figuren werden aus dem Spiel genommen. Ziel des Spieles ist, seine Sprünge so anzulegen, dass am Schluss nur eine einzige Figur übrig bleibt.

Um die Lösung zu veranschaulichen, versehen wir die Figuren auf unserer Zeichnung mit Buchstaben von A bis O. Wenn FA bedeutet, dass die Figur von Platz F

nach A springt und dabei die Figur auf Platz C überspringt (und aus dem Spiel wirft), lässt sich die Lösung so darstellen: FA – DF – NE – AD – LN – JC – OM – GB – MD – BG – CH – KD – DM.



# Wolf und Schafe

Brettspiel für 2 Spieler ab 10 Jahren

## Spielmaterial:

Spielplan «Dame»

1 schwarzer und 4 weisse Steine

---

## Spielregel

Ein Spieler hat nur einen Stein: Er ist der Wolf. Der Gegner spielt mit den 4 weissen Steinen, den Schafen.

---

# Flohspiel

Geschicklichkeitsspiel für 1–4 Kinder ab 5 Jahren und Erwachsene

## Spielmaterial:

4 x 1 grosser Floh

4 x 4 kleine Flöhe

---

Wir spielen auf einer weichen Unterlage (Tischtuch, Teppich). Jeder Spieler erhält einen grossen Floh und vier kleine Flöhe, alle in der gleichen Farbe. Ein Becher wird in die Mitte der Spielrunde gestellt. Wie lassen sich nun die Flöhe in den Becher schießen? Mit dem grossen Floh drücken wir auf den Rand des

Gespielt wird auf den dunklen Feldern des Dameplans. Die Schafe stehen auf den 4 dunklen Feldern in der ersten Reihe, der Wolf kann auf ein beliebiges dunkles Feld gestellt werden.

Die Schafe machen den ersten Zug. Sie dürfen schräg vorwärts um ein Feld bewegt werden. Der Wolf dagegen darf auch rückwärts in gleicher Weise ziehen. Ziel des Spiels ist es, dass die Schafe den Wolf so einschliessen, dass er sich nicht mehr bewegen kann. Gelingt es dem Wolf, die Kette der Schafe zu durchbrechen, hat er das Spiel gewonnen, denn die Schafe können ihm ja rückwärts nicht folgen.

---

kleinen und, hopp, schon hüpfte er in die Höhe und landet im Becher oder, bei falscher Einschätzung der Distanz, daneben!

## Spielregel 1

Alle Spieler lassen gleichzeitig einen Floh springen. Sind alle Flöhe abgeschossen, werden die im Becher gelandeten gezählt und aufgeschrieben. Wer nach zehn Runden am meisten Punkte hat, gewinnt die Partie.

## Spielregel 2

Jeder Spieler schießt hintereinander seine Flöhe. Für jeden Floh, der in den Becher springt, darf er sich fünf Punkte notieren; für jeden Floh, der daneben trifft, erhält er einen Minuspunkt. Wer nach zehn Runden am meisten Punkte hat, gewinnt die Partie.

---

# Mikado

Geschicklichkeitsspiel für beliebig viele Spieler ab 6 Jahren

## Spielmaterial:

31 Mikado-Stäbchen

---

Die einzelnen Stäbchen haben verschiedene Punktwerte:

Mikado	(blau)	20 Punkte
Mandarin	(schwarz-gelb)	10 Punkte
Bonze	(orange)	5 Punkte
Samurai	(grün)	3 Punkte
Kuli	(rot)	2 Punkte

## Spielregel

Die Stäbchen werden mit der Faust umfasst, die fest auf dem Tisch aufliegt. Durch plötzliches Öffnen der Faust fallen die Stäbchen kreisförmig auf den Tisch.

Bei einem schlechten Wurf ist mit Einverständnis der Mitspieler eine einmalige Wiederholung gestattet.

Die Stäbchen müssen nun einzeln so aufgenommen werden, dass sich dabei kein anderes Stäbchen bewegt. Sobald sich ein anderes Stäbchen nur geringfügig bewegt, muss der Spieler aufhören. Nun kommt der nächste Spieler mit Aufnehmen an die Reihe.

Das Aufnehmen kann auf verschiedene Weise erfolgen, z.B. durch Abheben, Wegschieben oder durch Druck auf die Stäbchenspitze, wobei das Stäbchen sich anhebt. Gewinnt man den blauen Mikado oder einen schwarz-gelben Mandarin, darf man diese auch zum Hochwerfen des Stäbchens benutzen.

Aufstehen ist erlaubt, jedoch nicht das Verlassen des Platzes.

Nachdem alle Stäbchen aufgenommen worden sind, ist die Runde beendet. Die Spieler zählen ihre Gewinnpunkte zusammen, die vom Spielleiter notiert werden.

Ein Spiel besteht in der Regel aus 5 Runden. Gewinner ist, wer dann die meisten Punkte erreicht hat.

## Chicago

Würfelspiel für beliebig viele Spieler ab ca. 10 Jahren

### Spielmaterial:

3 Augenzwürfel

Spielmarken («Flöhe», Bierdeckel o. ä.)

Für dieses beliebte Würfelspiel gibt es eine besondere Augenbewertung: Die Eins zählt = 100, die Sechs zählt = 60; die übrigen Werte gelten entsprechend ihrer Augenzahl.

Der jüngste Spieler beginnt und wirft mit drei Würfeln. Ist er mit der geworfenen Augenzahl zufrieden, lässt er den Wurf stehen und meldet die gewürfelte Zahl. Er darf aber auch wahlweise mit einem, zwei oder drei Würfeln noch ein zweites oder drittes Mal

würfeln. Dabei bleiben die nicht mehr benutzten Würfel stehen, dann wird zusammengezählt.

### Beispiel:

Ein Spieler würfelt Zwei – Fünf – Sechs. Er wird die Sechs stehen lassen und mit zwei Würfeln ein zweites Mal werfen. Würfelt er nun Eins und Fünf, so erzielt er 165 Punkte. (Der Spieler hätte auch ein drittes Mal mit dem Fünfer-Würfel spielen können, in der Hoffnung, eine weitere Eins oder Sechs zu würfeln, aber lesen wir doch den nächsten Abschnitt!)

Die andern Spieler dürfen nicht öfters werfen als der Erste!

Wer in einer Spielrunde die niedrigste Punktzahl erreicht, ist Verlierer. Er erhält einen Bierdeckel (oder eine andere Spielmarke).

Die höchste Punktzahl, also 300 (drei Einser) heisst «Chicago».

## Die böse Drei

Würfelspiel für beliebig viele Spieler ab ca. 7 Jahren

### Spielmaterial:

1 Würfel

Jeder darf beliebig oft würfeln, doch wer eine 3 wirft, scheidet aus. Wer es auf die höchste Augenzahl bringt, ist der Gewinner.

## Elfer hoch

Würfelspiel für beliebig viele Spieler ab ca. 10 Jahren

### Spielmaterial:

2 Würfel

Spielmarken

Jeder Spieler erhält gleich viele Spielmarken und bezahlt zu Spielbeginn fünf Spielmarken in die Kasse,

dann wird gewürfelt. Wer 11 Augen wirft, darf den Inhalt der Kasse einstreichen. Wer aber 12 wirft, muss den Kasseneinhalt verdoppeln. Wer weniger als 11 Augen wirft, muss jeweils die Differenz zwischen seiner Augenzahl und 11 bezahlen (z. B. kostet ein Siebnerwurf 4 Spielmarken). Jedermal, wenn ein Spieler die Kasse geleert hat, zahlen alle Spieler wieder je 5 Marken nach. Gespielt wird, je nach Abmachung, entweder eine bestimmte Zeit oder bis ein Spieler bankrott ist.

# Spekulation

Würfelspiel für beliebig viele Spieler ab ca. 9 Jahren

## Spielmaterial:

3 Augenwürfel  
Spielmarken

---

## Vorbereitung

Jeder Spieler schreibt auf ein Papier die Zahlen von 3 bis 8 untereinander.

## Das Spiel

Der Reihe nach wird mit drei Würfeln gewürfelt.

Es gibt sechs Spielrunden. Nach jedem Wurf zählt der Spieler die geworfenen Augen zusammen und setzt sie hinter eine beliebige Zahl der vorderen Kolonne. Er multipliziert dann beide Zahlen miteinander und schreibt das Ergebnis auf. Gewonnen hat, wer nach sechs Runden am meisten Punkte erreichen konnte.

$$3 \times 3 = 9$$

$$4 \times 15 = 60$$

$$5 \times 8 = 40$$

$$6 \times 9 = 54$$

$$7 \times 12 = 84$$

$$8 \times 7 = 56$$

---

$$303$$

---

---

# Schwarzer Peter

Kartenspiel für beliebig viele Spieler ab 4 Jahren

Wir mischen die Karten und verteilen sie gleichmässig an die Mitspieler. Wer 2 zusammengehörende Karten hat (gleiches Zeichen oben links), darf sie ablegen.

Der Spieler, der die meisten Karten hat, hält diese seinem Nachbarn zur Rechten so hin, dass nur die Rückseiten sichtbar sind. Der Nachbar zieht eine Karte und prüft, ob er ein Paar ablegen kann. So geht das Spiel reihum. Zuletzt hält ein Spieler den Schwarzen Peter in der Hand. Mit Mamas Augenbrauentift schminken wir ihm einen dicken Schnurrbart.