

---

**Spielregeln  
Règle du jeu  
Regole del gioco**

---

**Spielmagazin**  
**35** **Spiele  
Jeux  
Giochi**

---



# Inhaltsverzeichnis SPIELMAGAZIN

## Brettspiele mit Würfeln

Eile mit Weile	4
Das Partnerspiel	4
Hütchen – Eile mit Weile	4
Zwei gegen zwei	5
Fang den Hut	5
Das Parteienspiel	6
Das totale Parteienspiel	6
Das Turmrennen	6
Gänsepiel	6
Das Glückshaus	7
Leiterlspiel	8

## Brettspiele ohne Würfeln

Dame	8
Französische Dame	8
Englische Dame	8
Italienische Dame	9
Schlag-Dame	9
Eck-Dame	9
Blockade	9
Zöllner und Schmuggler	9
Gobang	9
Gomoku	10
Halma	10
Halma Solo	10
Mühle	11
Springer-Mühle	11
Reversi	11
Solitaire	12
Wolf und Schafe	13

## Geschicklichkeitsspiele

Flohspiel	13
Mikado	13

## Knobelspiele mit Würfeln

Chicago	14
Die böse Drei	14
Elfer hoch	15
Spekulation	15

## Kartenspiel

Schwarzer Peter	15
-----------------	----

# Sommaire JEUX REUNIS

## Jeux de dés

Hâte-toi lentement	16
Leu jeu des partenaires	16
Petits chapeaux – Hâte-toi lentement	16
Deux contre deux	17
Chapeau... chapeau!	17
Le jeu des partis	18
Le jeu intégral des partis	18
La course à la tour	18
Jeu de l'oie	18
La maison du bonheur	19
Jeu des échelles	20

## Jeux de société

Jeu de dames	20
Jeu de dames français	20
Jeu de dames anglais	20
Jeu de dames italien	20
A bas les dames!	21
Dames de coin	21
Blocus	21
Douaniers et contrebandiers	21
Gobang	21
Gomoku	22
Halma	22
Halma en solitaire	22
Moulin	23
Moulin à sauts	23
Reversi	23
Solitaire	24
Loup et agneaux	25

## Jeux d'adresse

Jeu de puces	25
Mikado	25

## Jeux de hasard

Chicago	26
Sacré trois	26
Vive le onze!	27
Spéculation	27

## Jeu de cartes

Pierre noir	27
-------------	----

# 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 einen Stein 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 ein Stein auf ein Feld, das von einem feindlichen Stein besetzt ist, so wird dieser geschlagen und auf sein Heimfeld zurückgestellt. Auf den dunklen Feldern, den Bänkchen, darf kein Stein geschlagen werden.

Stehen zwei Steine 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 keinem anderen Stein mehr einen Zug hat.

Hat ein Spieler seine Steine um die ganze Spielbahn herumgebracht 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 Steine, 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 zurückliegt.

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:**

Plan Eile mit Weile  
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 dreimal 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 be-

setztes 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 Ruhebank 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 gefangengenommen, 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 wie nach den obenstehenden 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 dasselbe 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 übriggebliebenen 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 grauen 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 Perso-

nen 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.

---

## Gänsespiel

Würfelspiel für beliebig viele Spieler ab 4 Jahren

### Spielmaterial:

Spielplan

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, beginnt.

Und nun aufgepasst, denn auf folgenden Feldern passiert etwas:

- 5: Um die gewürfelte Augenzahl zurückziehen.

- 6: Die Brücke führt schneller ans Ziel und ausserdem bleiben die Füße trocken: weiter bis 12.
- 9: Um die gewürfelte Augenzahl zurückziehen.
- 14: Um die gewürfelte Augenzahl vorrücken.
- 18: Um die gewürfelte Augenzahl vorrücken. Wenn die Gans dabei auf Feld 23 kommt: dort einmal aussetzen.
- 19: Die Übernachtung in der Herberge kostet Geld: zweimal aussetzen.
- 23: Um die gewürfelte Augenzahl zurückziehen.
- 27: Um die gewürfelte Augenzahl vorrücken.
- 31: Ein kühler Schluck Wasser bringt Erfrischung: noch einmal würfeln.
- 32: Um die gewürfelte Augenzahl vorrücken.
- 36: Um die gewürfelte Augenzahl vorrücken.
- 41: Um die gewürfelte Augenzahl zurückziehen.
- 42: Wer sich in diesem Labyrinth verirrt, muß auf Feld 30 zurückziehen.
- 45: Um die gewürfelte Augenzahl zurückziehen.
- 50: Um die gewürfelte Augenzahl vorrücken. Wenn die Gans dabei auf Feld 54 kommt, dort einmal aussetzen.
- 52: Die Gefängnisstrafe lautet: zweimal aussetzen.
- 54: Um die gewürfelte Augenzahl zurückziehen.
- 58: Die Gans ist vom Dach des Gänsestalls gefallen: nochmals von vorne beginnen.
- 59: Schnell um die gewürfelte Augenzahl vorrücken.
- 63: Das Zielfeld muss mit direktem Wurf erreicht werden. Der erste Spieler, der dies schafft, gewinnt und ist Gänsekönig. Wer darüber hinaus wirft, muss um die gewürfelte Augenzahl vom Königsfeld zurückziehen.

## Das Glückshaus

Würfelspiel für möglichst viele Teilnehmer ab ca. 6 Jahren

### Spielmaterial:

Spielplan

2 Würfel

Spielmarken

(«Flöhe», Spielmünzen, Halmakegel o. ä.)

Die Spieler würfeln der Reihe nach rundum mit **zwei Würfeln**. Wer 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10 oder 11 Punkte würfelt, muss eine Spielmarke auf das entsprechend nummerierte Feld legen. Liegt schon etwas auf

diesem Feld, muss der Spieler nicht einzahlen, sondern darf den Inhalt des Feldes an sich nehmen.

### Ausnahmen:

- Wer eine Sieben würfelt, muss einzahlen, darf aber nichts wegnehmen.
- Wer eine Zwei würfelt, braucht nichts zu zahlen, sondern darf alle Felder leeren, mit Ausnahme des Siebener-Feldes.
- Wer eine Zwölf würfelt, ist «König» und gewinnt die Einsätze auf **allen Felder**.

Die Spieler vereinbaren, wie lange sie spielen wollen.

# Leiterlenspiel

Würfelspiel für beliebig viele Spieler  
ab 4 Jahren

## Spielmaterial:

Spielplan, 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. Nr. 3 rückt vor auf	Nr. 36
Nr. 51 geht zurück auf	Nr. 33
Nr. 104 geht zurück auf	Nr. 98

Wer zuerst auf der Schlussnummer ankommt, ist Gewinner.

---

# Dame

Brettspiel für 2 Personen  
ab 10 Jahren

## Spielmaterial:

Spielplan, 2 x 12 Steine

Die Spieler sitzen einander gegenüber. Jeder besetzt mit seinen Steinen die schwarzen 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: gelbe Spielfelder bleiben immer frei. Eigene Steine werden nicht übersprungen. Gegnerische Steine hingegen überhüpft und schlägt man zugleich, vorausgesetzt, das schräg dahinterliegende schwarze Feld ist frei zum «Landen». Liegt nach einem ersten Sprung ein weiterer gegnerische 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 draufsetzt. «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 gegenerische 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 schwarzes Feld als Eckfeld haben. Sie füllen also, da nur die schwarzen 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 gegenerische Ecke zu erreichen. Dabei darf man:

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

### **Blockade**

Je 12 Steine werden aufgestellt wie beim Damespiel. Die Steine ziehen nur auf den schwarzen 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:**

Dame-Plan  
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:**

Dame-Plan  
64 zweifarbige Reversi-Chips

## **Ziel des Spiels**

Jeder Spieler versucht, als erster eine Fünferreihe, d. h. fünf Steine der gleichen Farbe in einer Reihe nebeneinanderliegend, 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 Personen  
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 «Zwischenlandplatz», 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 plaziert 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 gegenüberliegende 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 Personen  
ab 10 Jahren

**Spielmaterial:**  
Spielplan, 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 zusammentreffen, 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 hinwegspringen. 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:**  
Dame-Plan  
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 ver-

wandeln. 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 Einschlusses 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

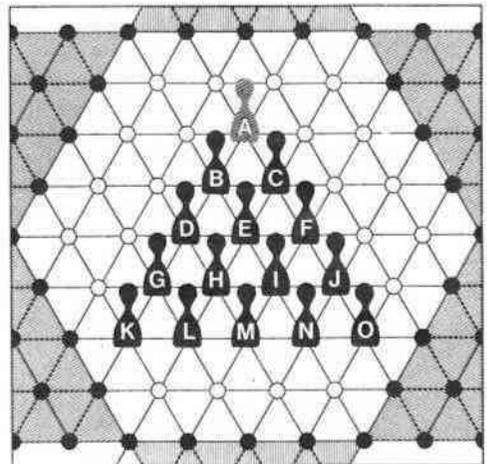
### Spielmaterial:

Spielplan mit sechseckigem Stern  
15 gleichfarbige Spielfiguren

Die 15 Spielfiguren werden in fünf Reihen untereinander in der Mitte des Halmplanes 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 übrigbleibt.

Um die Lösung zu veranschaulichen, versehen wir die Figuren auf unserer Zeich-

nung 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:

Dame-Plan  
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.

Gespielt wird auf den dunklen Feldern des Dame-Plans. 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.

---

# 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 mehrere 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 kleinen und, hopp, schon hüpft er in die Höhe und

landet im Becher oder, bei falscher Einschätzung der Distanz, daneben!

## Spielregel I

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 II

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 Teilnehmer  
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 **einzel**n 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 Augwürfel  
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 Einsen) 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 beliebige Anzahl Spieler  
ab 10 Jahren

### Spielmaterial:

2 Würfel, Spielmarken

Jeder Spieler erhält gleich viele Spielmarken und bezahlt zu Spielbeginn fünf Spielmarken in die Kasse, dann wird ge-

würfelt. 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 Siebenerwurf 4 Spielmarken). Jedesmal, 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 Augwürfel, 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 ge-

worfenen 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.

$$\begin{array}{r} 3 \times 3 = 9 \\ 4 \times 15 = 60 \\ 5 \times 8 = 40 \\ 6 \times 9 = 54 \\ 7 \times 12 = 84 \\ 8 \times 7 = 56 \\ \hline 303 \end{array}$$

---

## 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 Augenbrauenstift schminken wir ihm einen dicken Schnurrbart.