

Erwin Glonnegger / Walter Diem

Das große Ravensburger® Spielbuch

Umfassend und übersichtlich informiert dieses Standardwerk über mehr als 400 Spielideen und Spielregeln für Kinder, Jugendliche und Erwachsene. Alte und bekannte Spiele zum Nachschlagen, längst vergessene Spiele zum Wiederentdecken und neue Spiele aus dem In- und Ausland regen zu abwechslungsreichen, spielerischen Aktivitäten an:

- Kinderspiele von Abzählreimen bis zu Ballspielen
- Ziel- und Treffspiele von Boccia bis Kegeln
- Sport- und Kampfspiele mit den Spielregeln der modernen Sportdisziplinen
- Mannschaftsspiele im Freien von der Schnitzeljagd bis zur Autorallye mit Quizfragen
- Spiele für die Reise, für die man wenig oder gar kein Spielmaterial braucht
- Spiele für fröhliche Feste vom Teekesselraten bis zur Hausmusik ohne Instrumente
- Spielregeln von klassischen Brettspielen mit Informationen über Herkunft, Entstehung und Geschichte
- Sämtliche Kartenspiele vom Quartett bis zum Skat
- Würfelspiele mit einem oder mehreren Würfeln
- Denkspiele mit einer großen Auswahl kniffliger Aufgaben
- Schreib- und Zeichenspiele vom Schiffe versenken bis zum Straßenkreuzung zerlegen
- Streichholzspiele mit berühmten und bekannten Streichholzknobeleyen

Auf den 360 Seiten verdeutlichen über 500 farbige Zeichnungen und Fotos die ausführlichen Beschreibungen von Spielablauf, Spielplänen und -feldern, von Spielphasen und Aufstellung der Teilnehmer und die Hinweise für Spieltaktik und -technik. Auf einen Blick kann man bereits erkennen, welches Spielmaterial man braucht und wie viele Personen mitspielen können.

Best.-Nr. 42.600

Otto Maier Verlag Ravensburg



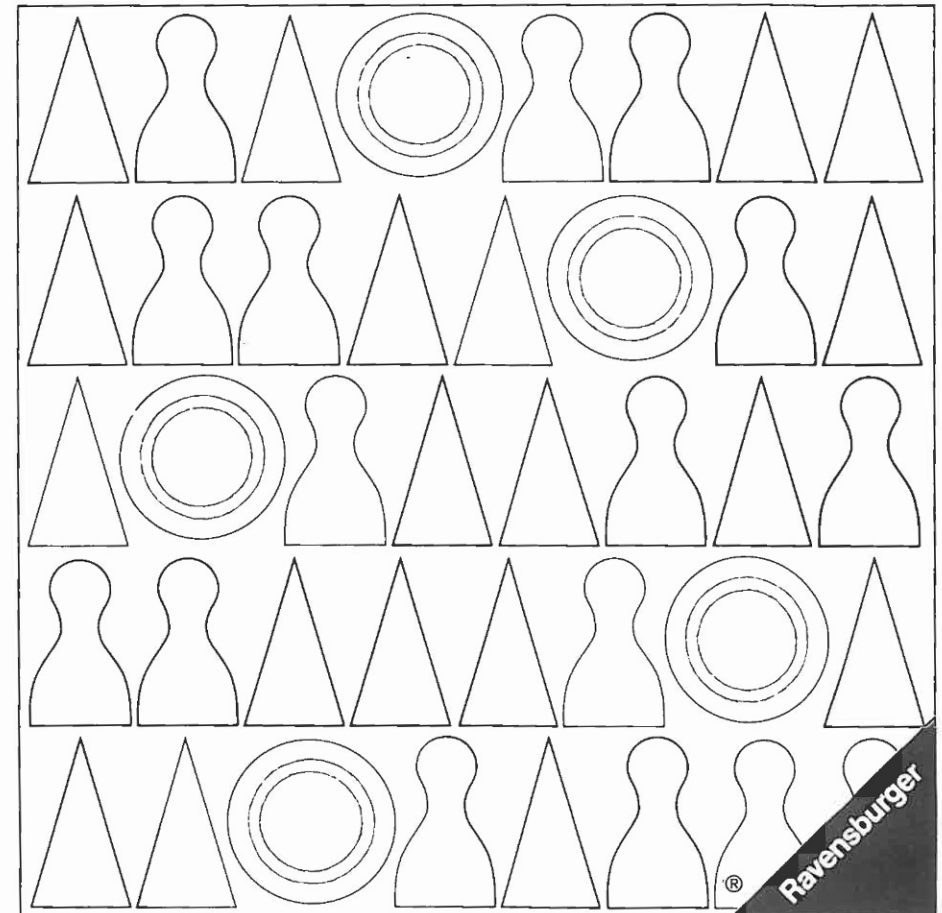
258 681

Ravensburger® Familienspiele

Memory®
Mühle
Mikado
Fang den Hut®
Pachisi®

Malefiz®
Dame
Halma

Knobelspiele
und zahlreiche
Spielvariationen



Inhaltsverzeichnis

Würfelspiele

Fang den Hut®	3
Pachisi®	5
Hütchen-Pachisi®	7
Malefiz®	9

Legespiel

Memory®	11
-------------------	----

Geschicklichkeitsspiel

Mikado	25
------------------	----

Knobelspiele

Spiele mit einem Würfel	26
Spiele mit zwei Würfeln	28
Spiele mit drei Würfeln	30
Spiele mit vier Würfeln	32

Streichholzspiele	33
------------------------------------	----

Brettspiele

Dame	13
Eckdame	14
Französische Dame	14
Englische Dame	15
Italienische Dame	15
Türkische Dame	15
Schlag-Dame	16
Blockade	16
Halma-Dame	16
Wolf und Schafe	16
Zöllner und Schmuggler	17
Pyramidenschieben	17
Altdeutsches Damespiel	18
Contract-Checkers	18
Mühle	19
Halma	20
Halma solo	21
Schnell-Halma	21
Treff-Halma	22
Zwei Katzen und 19 Mäuse	22
Gobang	22
Tippy	23
Rakado	24
Schachhalma	24

Spielpläne

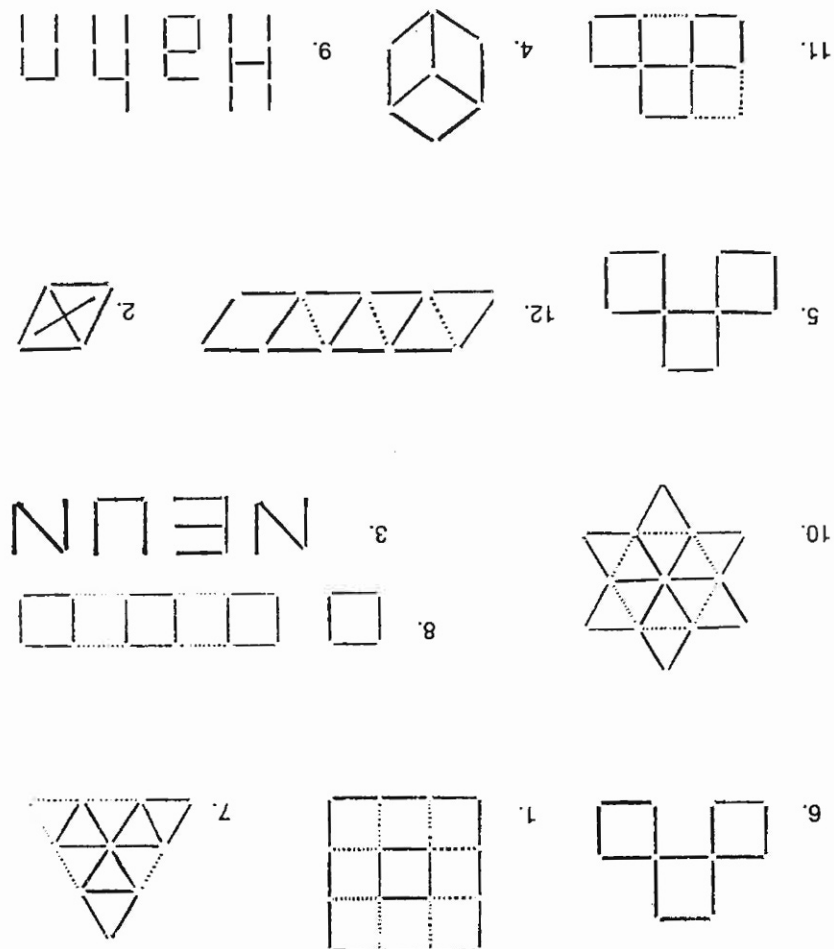
Fang den Hut®-Plan
Pachisi®-Plan
Malefiz®-Plan
Dame-Plan
Mühle-Plan
Halma/Karo-Plan

Spielmaterial

72 Memory®-Kärtchen
31 Mikado-Stäbchen
68 Halmakegel
17 Hütchen
2 x 16 Damesteine
11 Sperrfiguren
4 Würfel

Design-Änderungen vorbehalten

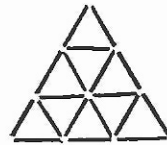
Streichholzspiele



Lösungen:

Wer noch viele andere Würfel- und Streichholzspiele kennenlernen möchte, dem empfehlen wir aus der Reihe „Ravensburger Spiel- und Spaßbücher“:
 Spiel und Spaß mit Köpfchen und Hölzchen von para
 Best.-Nr. 37 014
 Spiel und Spaß mit Würfeln von para, Best.-Nr. 37 035

7. Fünf Streichhölzer entfernen, so daß nur fünf Dreiecke übrigbleiben.



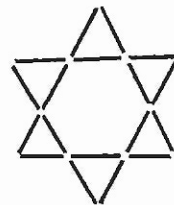
8. Aus diesen fünf Quadraten durch Umlegen von vier Streichhölzern vier neue, gleichgroße Quadrate bilden.



9. Durch Umlegen von vier Hölzchen ein Tier bilden.



10. Sechs Streichhölzer so umlegen, daß sechs gleichgroße Vierecke gebildet werden.



11. Durch Entfernen von drei Hölzchen drei gleichgroße Quadrate bilden.



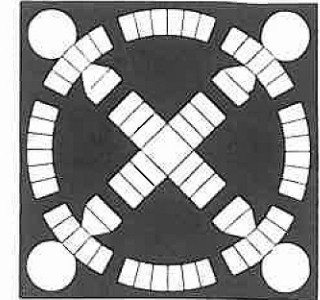
12. Drei Streichhölzer so umlegen, daß aus den sechs Dreiecken vier gleichgroße Vierecke entstehen.



Fang den Hut®

Würfelspiel für 2-4 Personen
ab 6 Jahren

Spielmaterial: Fang den Hut®-Plan
je 4 Hütchen in vier Farben
1 goldener Hut
1 Würfel



Im Jahre 1927 wurde dieses Spiel zum ersten Mal im Otto Maier Verlag herausgebracht. Heute gehört es zu den beliebtesten und spannendsten Würfelspielen, Dank der geschickten, überaus spannenden Verbindung von Zufall und Überlegung.

Grundregel

Zu Beginn nimmt sich jeder Spieler die Hütchen einer Farbe und setzt sie auf das runde Feld (Versteck) seiner Farbe. Von hier aus starten die Hütchen und dorthin werden Gefangene gebracht. Im Versteck, das nach dem Verlassen nur wieder mit gefangenen Hütchen betreten werden darf, kann man nicht gefangen werden, ebenso nicht auf den dunklen Feldern (Ruhebänkchen) des Spielplans.

Es wird reihum gewürfelt. Entsprechend der Punktzahl können die Hütchen weiterrücken, dabei ist die Richtung nicht vorgeschrieben. Innerhalb eines Würfelwurf kann nicht gleichzeitig vor und zurück gezogen werden. Es steht den Spielern frei, mit welchem ihrer Hütchen sie ziehen wollen, doch darf bei jedem Würfelwurf nur mit einem Hütchen gezogen werden. Den Spielern bleibt es überlassen, ob sie gleich zu Anfang alle Hütchen ins Spiel bringen wollen.

Ziel des Spieles ist es, die Hütchen der anderen Farben zu fangen und zurück in das eigene Versteck zu bringen. Gefangen ist ein Hütchen, wenn ein anderes Hütchen mit einem Würfelwurf auf dasselbe Feld kommt. Man stülpt einfach sein eigenes Hütchen über das gefangene. Auf einem Feld können mehrere Hütchen der gleichen Farbe stehen. Trifft aber ein Hütchen einer anderen Farbe auf dieses Feld, so kann es alle dort stehenden Hütchen gefangen nehmen.

Ein Spieler, der mit einem oder mehreren gefangenen Hütchen unterwegs ist, kann noch weitere Hütchen einfangen, wenn er durch einen entsprechenden Wurf ein besetztes Feld erreicht. Gefangene Hütchen, die nicht auf einem Ruhebänkchen stehen oder in einem Versteck sichergestellt sind, können wieder befreit werden. Dieses Abjagen ist dann möglich, wenn der beraubte Spieler mit einem Würfelwurf auf

das gleiche Feld gelangt. Er setzt dann sein Hütchen auf das des Gegners mit allen darunter befindlichen Hütchen und versucht, mit seiner Beute so schnell wie möglich in sein Versteck zu gelangen. Dort kann er sein gefangenes Hütchen befreien und wieder verwenden, während alle übrigen Gefangenen sichergestellt werden.

Das Versteck muß nicht im direkten Wurf erreicht werden. Beispiel: Man steht zwei Felder vor dem Versteck und wirft 5 Augen. Mit zwei Punkten zieht man in das Versteck, das man als Feld mitzählen muß, und setzt dort die Gefangenen ab. Mit den übrigen Punkten darf wieder ein Hütchen vom Versteck auf das Spielfeld gesetzt werden.

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:

a) Angriffspartie: Gewinner ist, wer am meisten der gegnerischen Hütchen gefangen hat. Die Partie ist beendet, wenn sich nur noch Hütchen einer Farbe auf dem Plan befinden.

b) Verteidigungspartie: Gewinner ist, wer zuletzt noch eigene Hütchen auf dem Spielfeld hat, wenn alle Hütchen der Gegner gefangen sind. Die Zahl der gefangenen Hütchen spielt dabei keine Rolle.

2. Regel

Wir spielen wie bei der Grundregel, doch mit folgender Ausnahme: Bei 4 Personen können je 2 eine gemeinsame Partei bilden. Dabei würfelt jeder Spieler für sich und wendet seine Würfe auch nur auf seine eigenen Hütchen an. Die Spieler aber, die sich zusammengeslossen haben, schlagen nur die Hütchen der anderen Partei. Jeder Spieler kann nicht nur seine eigenen, sondern auch die Hütchen seines Partners befreien und diese ihm übergeben. Gewinner ist dann nicht ein einzelner Spieler, sondern die Partei.

3. Regel

Wir spielen wie bei Regel 2, nur mit dem Unterschied, daß jeder Wurf für irgendein beliebiges Hütchen der eigenen Partei genommen werden darf. Wenn z. B. Gelb und Blau eine Partei bilden, kann der Spieler von Blau auch mit einem gelben Hütchen ziehen.

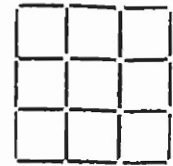
4. Regel

Wir spielen wie bei der Grundregel. Alle Hütchen aber, die aus dem Versteck auf den Spielplan gebrachten 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 das Spiel gewinnt.

Streichholzspiele

Aufgaben:

1. Acht Streichhölzer so entfernen, daß zwei Quadrate übrigbleiben.



2. Aus diesen sechs Streichhölzern vier Dreiecke bilden.



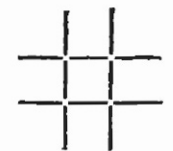
3. Sieben Streichhölzer so entfernen, daß neun übrigbleiben.



4. Von diesen neun Streichhölzern drei so umlegen, daß sie drei gleichgroße Vierecke bilden.



5. Drei Streichhölzer so umlegen, daß drei Quadrate entstehen.



6. Fünf Streichhölzer entfernen, so daß nur drei gleiche Quadrate übrigbleiben.



Spiele mit 4 Würfeln



Pärchen

Dieses Spiel wird mit einem weißen und einem schwarzen Würfelpaar gespielt. Die weißen sind die positiven, die schwarzen die negativen, das bedeutet: Augen der weißen Würfel zusammenzählen, davon die Augensumme der schwarzen Würfel abziehen. Jeder hat 5 Würfel; jedes Ergebnis wird aufgeschrieben und zusammengezählt. Gewonnen hat der Spieler, der die höchste Summe erreicht hat.

Nacktfrosch

Es kommt darauf an, aus seinem linken Nachbarn einen „Nacktfrosch“ zu machen. Das geht so vor sich: Man zählt die Augen seiner vier Würfel zusammen und zieht sie vom Ergebnis des nachfolgenden Wurfes seines linken Nachbarn ab. Kommt dabei eine 0 oder ein Minuswert heraus, ist der Nachbar „nackt“ und scheidet aus. Hat der Nachbar aber eine höhere Summe geworfen, scheidet man selbst als „Nackter“ aus. Nun versucht der Nachbar seinerseits, mit einem neuen Wurf aus seinem linken Nachbarn einen „Nacktfrosch“ zu machen. Am Schluß bleibt ein Spieler übrig, er ist Sieger. Das Spiel ist lustig und spannend zugleich.

Toto

Jeder Mitspieler schreibt die folgenden Zahlenreihen auf ein Blatt Papier:

rot	schwarz
12	12
23	23
34	34
45	45
56	56

Nun muß er mit einem Wurf versuchen, mit dem roten und dem schwarzen Würfelpaar eine der Doppelzahlen zu werfen, die er dann streichen darf. Gewinner ist, wer alle Zahlen in beliebiger Reihenfolge zuerst gestrichen hat. Jede richtige Würfel-Doppelzahl ist gültig, gleich, ob es mit einem oder beiden Würfelpaaren gleichzeitig gelingt.

Sonderregel mit dem goldenen Hut

Zu Beginn werden die Hütchen wie bei der Grundregel auf die runden Felder (Verstecke) gesetzt. Der goldene Hut wird auf das quadratische Mittelfeld des Spielplanes gesetzt. Man muß nun versuchen, zuerst den goldenen Hut zu fangen, ihn in das Versteck zu bringen und zu befreien. Wer den goldenen Hut besitzt, kann nach Herzenslust räubern, weil dieser Hut gegenüber den anderen Hütchen wesentliche Vorrechte hat:

1. Sein Besitzer kann mit ihm nicht nur die fremden Hütchen nach der Grundregel jagen; es ist ihm sogar erlaubt, auch auf den dunklen Feldern (Ruhebänkchen) zu räubern.
2. Der goldene Hut kann bei einem Wurf gleichzeitig vor- und zurückgehen. Wenn er z. B. eine 5 würfelt, so kann er 2 Felder vorgehen, dort ein Hütchen fangen, dann wieder 3 Felder zurückmarschieren, um dort nochmals ein anderes Hütchen zu fangen. So sind praktisch alle Hütchen im Umkreis von 6 Feldern um den goldenen Hut immer in größter Gefahr.

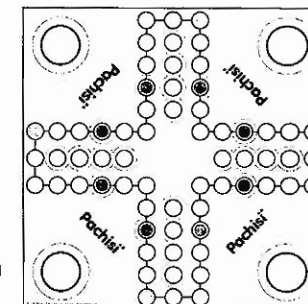
Doch auch der goldene Hut ist nicht unschlagbar: Er kann von jedem anderen Spieler wieder erobert werden und so seinen Besitzer wechseln.

Folgende Einzelausgaben „Fang den Hut“® sind erhältlich:
 Mittlere Ausgabe, Art.-Nr. 601 5 405 8 für 2-6 Spieler,
 24 Hütchen + 1 goldener Hut.
 Große Ausgabe, Art.-Nr. 601 5 406 6 für 2-6 Spieler,
 36 Hütchen + 1 goldener Hut.

Pachisi®

Würfelspiel für 2-4 Personen
 ab 6 Jahren

Spielmaterial: Pachisi®-Plan
 je 4 Spielfiguren in 4 Farben
 1 Würfel



Pachisi oder „Chauptur“ ist eines der ältesten Spiele überhaupt. Nach indischen Urkunden ist Pachisi wohl schon Tausende von Jahren alt und viele Spieleforscher meinen, daß Pachisi die Urform der meisten Brett- und Würfelspiele ist. Also der Spiele, bei denen Figuren von

einem Ausgangsfeld in ein Ziel zu bringen sind, wobei gegnerische Figuren blockiert oder geschlagen werden können. Zu den bekanntesten Nachfolgern gehört beispielsweise „Mensch ärgere Dich nicht“. Aber auch das Schach wird auf Pachisi zurückgeführt: Hier verzichtet man auf die Würfel und gibt vielmehr den einzelnen Figuren ganz charakteristische Bewegungsformen, die einzusetzen dem Spieler überlassen bleibt (und nicht vom Würfel bestimmt werden).

Man kennt noch sehr viele alte Spielpläne, die aus Indien oder aus anderen orientalischen Ländern stammen. In ganz grandioser Manier soll Pachisi von dem indischen Großmogul Akbar im 16. Jahrhundert gespielt worden sein. Der Kaiser saß mit seinen Spielern auf einer Erhöhung inmitten eines riesigen Plans aus Marmorfeldern. Als „Spielfiguren“ hatten 16 Sklavinnen – die in vier verschiedenen Farben gekleidet waren – sich über die Felder des Spielplanes zu bewegen, entsprechend den gewürfelten Zahlen.

Grundregel

Jeder Spieler erhält 4 Figuren einer Farbe. Davon setzt er 3 auf das Versteck, das der Farbe der Figuren entspricht und eine auf das davorliegende Startfeld. Aufgabe ist es, alle 4 Figuren durch Würfeln über die Felderreihen rings um den Spielplan als erster auf die Zielfelder der eigenen Farbe zu bekommen.

Die Regeln

Man würfelt mit einem Würfel reihum. Es beginnt der Spieler, der die höchste Augenzahl würfelt. Man rückt um so viele Felder vor, wie man Augen geworfen hat. Wer eine 6 wirft, darf in jedem Falle nochmals würfeln. Solange er noch Figuren in seinem Versteck stehen hat, darf er (er muß aber nicht) bei einer 6 immer wieder eine Figur auf das Startfeld stellen. Steht dort aber bereits eine seiner Figuren, muß er erst mit dieser weiterziehen. Trifft eine Figur auf ein bereits durch eine gegnerische Figur besetztes Feld, so schlägt diese den Gegner in dessen Ausgangsfeld (Versteck) zurück. Auf den besonders gekennzeichneten Feldern (Ruhebänken) aber ist man vor dem Heimschicken geschützt! Zwei Figuren auf einem Feld bilden eine Blockade, über die kein Spieler rücken darf (auch nicht der, der blockiert hat). Es steht dem Spieler frei, die Blockade so lange aufrechtzuerhalten, bis er mit seinen anderen Figuren nicht mehr weiterziehen kann. Die Blockade wird aufgegeben, sobald der Spieler mit einer der blockierenden Figuren weiterrückt. Auf Ruhebänken kann keine Blockade gebildet werden.

Spielende

In die 4 Zielfelder kann nur mit direktem Wurf eingerückt werden. Wer alle seine Zielfelder zuerst besetzt hat, ist Sieger.

Chicago

Jeder darf dreimal würfeln, er muß aber nicht, wenn er schon zuvor ein gutes Ergebnis erzielt hat. Bei diesem Spiel gilt die 1 = 100, 6 = 60 Augen. Wer im ganzen drei Einser wirft, hat „Chicago“ = 300. Die Augen 2 bis 5 zählen normal. Man darf auch manipulieren: Wer mit dem 1. Wurf zwei Sechsen wirft, darf eine 6 herumdrehen und als 1 = 100 werten. Wer mit dem 1. Wurf drei Sechsen wirft, darf zwei Sechsen herumdrehen und zählt statt 120 nun 200 seiner Summe hinzu. Hat ein Spieler mit dem 1. Wurf 1-4-3 geworfen, kann er die 1 stehen lassen und mit den beiden anderen Würfeln nochmals werfen, notfalls auch ein drittes Mal. Wer zuerst 1000 Augen erzielt hat, gewinnt das Spiel. Beispiele: 1-6-4 = 164, 6-4-2 = 66, 1-5-5 = 110, 1-1-6 = 260, 6-6-3 = 123, 5-4-5 = 14.

Das doppelte Lottchen

Jeder Spieler wirft einmal. Die Ergebnisse der einzelnen Würfe werden laufend zusammengezählt (es kommt also die Zahl des ersten zu der des zweiten Spielers usw.). Der Spieler, der zuerst die Zahl 66 erreicht oder überschreitet, verliert.

Zum Abschluß 2 Würfeltricks:

Würfelzauber

Ein Spieler würfelt mit zwei Würfeln. Wir zählen die obenliegenden Zahlen zusammen. Dazu zählen wir die gegenüberliegenden (nicht sichtbaren) Zahlen. Ergebnis: in jedem Fall 14. Warum? Bei allen Würfeln ergibt die Summe der einander gegenüberliegenden Augen immer die Zahl 7.

Würfelturm

Beide Würfel werden aufeinander gesetzt. Die Summe der drei zugedeckten Zahlen läßt sich leicht dadurch errechnen, daß die obenliegende Zahl von 14 abgezogen wird. Mit diesen beiden letzten Tricks kann man die Zuschauer oft sehr verblüffen. Man darf sie nur nicht allzuoft vorführen.

Spiele mit drei Würfeln



Gerneklein

Gespielt werden 5 Runden mit je einem Wurf. Die Ergebnisse jedes Wurfes werden aufgeschrieben, und zwar die Summe der Augen. Wer eine 5 oder 2 wirft, darf sie von der Summe abziehen. Wer am Schluß die niedrigste Summe aufweisen kann, ist der „Gerneklein“ und hat gewonnen.

Hohe Hausnummer

Es kommt darauf an, mit drei Würfeln eine möglichst hohe Zahl – die Hausnummer – zu werfen. Ergibt der 1. Wurf zum Beispiel 6-1-3, läßt man die 6 stehen und sagt dazu „vorne“, mit den beiden anderen Würfeln wirft man neu. Zeigt der 2. Wurf 2-4, läßt man die 4 stehen und sagt „Mitte“. Ergibt der 3. Wurf eine 3, kommt sie hinten hin. Die Hausnummer lautet nun 643. Man kann auch etwas riskieren, was das Spiel spannender macht, und stellt nach dem 2. Wurf die 4 „hinten“ hin.

Niedrige Hausnummer

Es ist das gleiche Spiel wie „hohe Hausnummer“ nur im umgekehrten Sinn: es gilt, eine möglichst niedrige Zahl zu würfeln. Ideal-Hausnummer ist hier 111.

Fünfzehn

Erlaubt ist nur ein Wurf, mit dem 15 erreicht werden soll. Dabei dürfen sämtliche Rechnungsarten angewandt werden, Hauptsache ist, er erzielt die 15. Etwa: $2 \cdot 6 - 3 = 2 \times 6 - 3 = 15$; $6 - 2 \cdot 5 = 6 - 2 \times 5 = 15$; $4 - 4 - 1 = 4 \times 4 - 1 = 15$.

Piefke

Rundenzahlen vereinbaren – am besten so viele Runden wie Mitspieler. Der 1. Spieler legt einen Wurf vor. Die anderen müssen versuchen, diesen Wurf völlig gleich zu wiederholen. Wem das nicht gelingt, wird „Piefke“ und muß für alle fehlenden Augen je ein Hölzchen oder eine Marke in die Kasse tun, für alle überzähligen Augen zwei Hölzchen. Wer den Wurf auf Anhieb schafft, ist heraus und spielt nicht mehr mit. Jeder Mitspieler hat einen Wurf. Die nächste Runde beginnt der 2. Spieler. Wer am meisten bezahlen muß, hat verloren.

Wenn nur 2 Personen spielen, kann jeder Spieler 2 Farben (also 8 Figuren) übernehmen. Dann wird das Spiel interessanter.

Spielregel für 2 gegen 2 Spieler

4 Spieler, jeder 4 Figuren. Die Spieler, die sich gegenüber sitzen, sind Partner. Jede Figur startet von dem vor dem jeweiligen Versteck liegenden Startfeld, zieht um das Kreuzfeld des Planes, bis sie das Zielfeld ihrer Farbe erreicht. Wer eine 6 wirft, darf mit einer Figur ins Startfeld. Nach jeder 6 darf man nochmals würfeln usw. Alle weiteren Regeln gleich wie Normal-Pachisi®.

Ausnahme

Ein Spieler kann, wenn er an der Reihe ist, auf seinen Wurf verzichten oder, wenn er schon geworfen hat, verzichten zu ziehen. Er kann dadurch evtl. dem Risiko des Geschlagenwerdens entgehen oder seinem Partner helfen, z. B. dann, wenn er mit seiner letzten Figur auf einer sicheren Ruhebahn steht.

Taktik beim Spiel mit Partner

Wenn der Partner eines Spielers noch weit zurückliegt, ist es gut, eigene Figuren zurückzuhalten, um evtl. gemeinsame Blockaden bilden oder gegnerische Figuren schlagen zu können. Beide Partner verlieren oder gewinnen zusammen, und wenn einer der beiden Partner alle Figuren im Zielfeld hat und damit ausscheidet, steht sein Partner allein gegen 2 Gegner. Deshalb ist es besser, wenn beide Partner von Anfang an sich ständig unterstützen. Es ist gestattet, daß zum Schluß, wenn einer der beiden Partner mit seiner letzten Figur vor dem Ziel steht, dieser mit seiner letzten Figur eine 2. Runde um das Spielfeld zieht, um nicht ausscheiden zu müssen.

Hütchen-Pachisi®

Würfelspiel für 2-4 Personen ab 6 Jahren

Spielmaterial: Pachisi®-Plan
je 4 Hütchen in 4 Farben
1 Würfel

Jeder Spieler erhält 4 Hütchen einer Farbe. Aufgabe ist es, alle 4 Hütchen durch Würfeln über die Felderreihen rings um den Spielplan als

erster auf die Zielfelder der eigenen Farbe zu bringen. Dabei gelten folgende Spielregeln:

Spielregel für 2-4 Personen

Der Spieler, der anfangs die höchste Zahl würfelt, beginnt. Man rückt jeweils um so viele Felder vor, wie man Augen gewürfelt hat. Wer eine 6 wirft, darf nochmals würfeln. Solange man noch keine Hütchen im Spiel hat, darf dreimal gewürfelt werden. 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 über das dort stehende und hat es damit gefangen. Gefangene Hütchen werden solange mitgeführt, bis man auf die letzte Ruhebank vor dem eigenen Ziel kommt. Dort werden sie freigegeben, d. h. wieder auf ihre Verstecke zurückgesetzt.

Wird man selbst gefangen, so eilt man dem Gegner mit einem anderen Hütchen der eigenen Farbe nach und versucht, das eigene Hütchen wiederum auf ihn und seine Gefangenen zu stülpen. Hierdurch befreit man aber nur seine eigenen Hütchen sofort, die wieder auf das Versteck zurückgesetzt werden dürfen, während man alle gegnerischen Hütchen als Gefangene weiter mitführt.

8 besonders gekennzeichnete Felder auf dem Spielplan stellen Ruhebänke dar, auf denen nicht gefangen werden darf. In die Zielfelder kann nur in direktem Wurf eingerückt werden. Wer alle Zielfelder zuerst besetzt hat, ist Sieger.

Spielregel für 2 gegen 2 Personen

4 Spieler, jeder hat 4 Hütchen einer Farbe. Die sich gegenüber sitzenden Spieler (Blau und Gelb, Grün und Rot) bilden je eine Partei. Es gelten die Regeln wie oben, jedoch mit folgenden Ergänzungen:

Man darf nicht nur die 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 kann man bei jedem Wurf wählen, ob man mit einem eigenen oder einem Hütchen seines Partners fahren will.

Sobald ein Partner seine Hütchen in den Zielfeldern untergebracht hat, darf er noch weiter würfeln und die Hütchen seines Partners dafür weiterführen bis auch diese ihr Zielfeld erreicht haben.

Es hat die Partei gewonnen, die zuerst alle ihre Hütchen in die entsprechenden Zielfelder gebracht hat.

Pünktchen rauf und runter

Gespielt werden zwei Durchgänge mit je 10 Runden. Immer wer die niedrigste Augenzahl wirft, malt ein Pünktchen vor sich hin (mit Kreide oder auf Papier). Im zweiten Durchgang darf der seine Pünktchen löschen, der jeweils die höchste Augenzahl geworfen hat. Verloren hat am Schluß, wer mit den meisten Pünktchen sitzen bleibt. Sieger ist, wer seine Pünktchen als erster löschen konnte, auch wenn es nur ein Pünktchen war. Wer überhaupt keine Pünktchen malen mußte, kann weder gewinnen noch verlieren.

König Pasch und Böse Sieben

Wer mit den wenigsten Würfeln den höchsten Pasch erzielt, wird Sieger und König Pasch. Er darf sich einen lustigen Hut aufsetzen, den er bei der anschließenden „Bösen Sieben“ weitergeben kann. „Böse Sieben“ ist derjenige, der als letzter eine Sieben wirft (aus $1 + 6$ oder $2 + 5$ oder $3 + 4$) und damit verloren hat.

Schnelle 100

Wer am schnellsten 100 erreicht, hat gewonnen. Jeder Wurf jedes Spielers wird notiert, damit es keine Irrtümer gibt. Wer einen Pasch wirft, kann die Augen beider Würfel malnehmen und seiner Summe hinzuzählen.

Händchen

Rundenzahl festlegen. Jeder hat einen Wurf. Gezählt werden nur die Fünfen = das „Händchen“ als 5 Augen. Wer einen Fünferpasch hat, darf $5 \times 5 = 25$ Augen seiner Summe hinzuzählen. Wer am Schluß die höchste Augenzahl hat, gewinnt das Händchenspiel. Auch mit 3 Würfeln spielbar.

Grad oder Ungrad

Vor dem Spiel bestimmen, ob Grad oder Ungrad gilt und wie viele Runden gespielt werden. Ist Grad an der Reihe, gelten nur die Würfe, bei denen 2, 4 oder 6 geworfen werden. Sind nur gerade Zahlen im Wurf, dürfen sie sogar miteinander multipliziert und zur Gesamtsumme hinzugezählt werden. Fällt ein Ungerader, zählen nur die Augen. Fallen nur Ungerade, ist der nächste an der Reihe. Die höchste Endsumme gewinnt.

Kuhschwanz

Als Spielmaterial benötigt man einen Würfel und 21 Streichhölzer für jeden Spieler.

Jeder Spieler legt seine Streichhölzer zu einem „Kuhschwanz“ aus: In die erste Reihe werden 6 Hölzchen gelegt, in die zweite darunter 5, in die dritte 4 ... usw. und dann wird gewürfelt: Jeder kann dann die der Augenzahl des Wurfs entsprechende Reihe wegnehmen. Ist die betreffende Reihe aber schon abgeräumt, kann man natürlich nichts wegnehmen. Sieger ist der Spieler, dessen Kuhschwanz zuerst vollständig abgeräumt ist.

Spiele mit zwei Würfeln



Xanthippe

Jeder kann beliebig oft, doch immer mit 2 Würfeln werfen. Das Ziel ist eine 7, die sich aus $6 + 1$ oder $5 + 2$ oder $4 + 3$ ergibt. Wer die wenigsten Würfe dazu braucht, hat das Spiel gewonnen.

Todessprung

Der 1. Spieler nennt eine Zahl unter 30. Der 2. Spieler würfelt. Zu seinem Wurf wird der Wurf des 3., 4. Spielers und so weiter zugezählt, und zwar so lange, bis die genannte Zahl erreicht oder übersprungen ist. Diesem Unglücklichen ist der „Todessprung“ nicht gelungen, er scheidet aus wie alle übrigen, denen gleiches Unglück widerfährt. Sieger ist der Überlebende.

Himmel und Hölle

Zuvor die Rundenzahl festlegen. Jeder hat einen Wurf. Bei jedem Wurf werden die obenliegenden Augen (Himmel) als Zehner, die unten liegenden (Hölle) als Einer gerechnet. Hat jemand 5 und 3 gewürfelt, so wird gezählt: 5 oben = 50, 2 unten = 2, zusammen 52; 3 oben = 30, 4 unten = 4, zusammen 34. Ergebnis des 1. Wurfes = 86. Wer nach der festgesetzten Rundenzahl das höchste Ergebnis hat, der gewinnt.

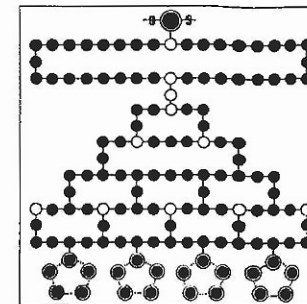
Elf hoch

Jeder gibt 5 Spielmarken in die Kasse. Wer genau 11 Augen wirft, darf die Kasse leeren; wer aber 12 wirft, muß ihren Inhalt verdoppeln. Wer unter 11 bleibt, muß die Differenz zwischen seiner Augenzahl und 11 in die Kasse geben.

Das Malefizspiel®

Würfelspiel für 2-4 Personen
ab 6 Jahren

Spielmaterial: Malefiz®-Plan
je 5 Halmakegel pro Spieler
11 Sperrfiguren
1 Würfel



Dies ist ein ganz junges Spiel, 1960 erstmals im Otto Maier Verlag als „Ravensburger® Originalspiel“ erschienen. Inzwischen hat es seinen Siegeszug durch die ganze Welt angetreten (auch unter den Bezeichnungen „Barricade“®, „Tjuv och Rackarspel“, „Hit the Beach“). Malefiz® ist eines der ganz wenigen Würfelspiele mit einer wirklich grundlegend neuen Idee. Es bietet bei einfacher Spielweise die interessantesten Möglichkeiten für einen abwechslungsreichen Wettkampf, bei dem es mehr auf die Phantasie und die Geschicklichkeit der Spieler ankommt als auf das Würfelglück. Es ist für Erwachsene wie für Kinder ein ungemein spannender Zeitvertreib.

Aufstellen der Figuren

An dem Spiel können 2, 3 oder 4 Personen teilnehmen. Jeder Spieler erhält 5 Figuren einer Farbe, die vor Spielbeginn auf die Ausgangsfelder gleicher Farbe gestellt werden. Die 11 Sperrfiguren werden gleichzeitig auf die 11 besonders hervorgehobenen Felder gestellt. Wer als erster mit einer seiner Figuren das den Ausgangsfeldern gegenüberliegende Ziel erreicht, gewinnt das Spiel.

Spielbeginn

Man würfelt mit einem Würfel reihum. Wer die höchste Augenzahl wirft, beginnt mit dieser Zahl zu ziehen. Die Punkte der Ausgangsfelder werden nicht mitgezählt, d. h. die Figuren starten jeweils vom ersten Punkt aus, der vor den Ausgangsfeldern liegt.

Ziehen

Man zieht so viele Felder, wie man Augen gewürfelt hat. Bei einer 6 darf nicht noch einmal gewürfelt werden. Alle Figuren können vorwärts, rückwärts und seitwärts ziehen, jedoch darf innerhalb eines Wurfes nur in einer Richtung (also nicht vor und zurück) gezogen werden. Man darf nach und nach alle Figuren ins Spiel bringen. Fremde und eigene Figuren (ausgenommen Sperrern) dürfen übersprungen werden.

Schlagen

Es gibt verschiedene Wege zum Ziel, die beliebig eingeschlagen werden können. Auf jedem Feld darf nur eine Figur stehen. Kommt eine Figur auf ein Feld, auf dem eine gegnerische Figur steht, so wird diese geschlagen und auf ein beliebiges Ausgangsfeld ihrer Farbe zurückgestellt.

Sperren

Die zu Beginn auf den besonders bezeichneten Feldern stehenden Sperren können nicht übersprungen werden, sondern man muß sie zuerst entfernen! Dazu muß man durch Würfeln mit einer Figur genau auf das von der Sperre besetzte Feld kommen. Dann kann der betreffende Spieler die Sperre aufheben, und nun muß er sie sofort wieder auf ein beliebiges Feld oberhalb der untersten Spielfelderreihe setzen. Dadurch kann er sowohl gegnerische Figuren aufhalten, als auch seine Figur nach hinten abschirmen.

Spielende

Das Spiel ist beendet, wenn eine Figur mit direktem Wurf das Ziel genau erreicht hat.

Taktik im Spiel

Es empfiehlt sich, mit mehreren Figuren gleichzeitig vorzugehen, weil so die Sperren schneller überwunden werden. Den Gegner hält man am nachhaltigsten auf, wenn es durch geschicktes Sperrenlegen gelingt, ihn so zu fesseln, daß er nur mit einer 1 vorwärtskommen kann. Beispiel: ○●○●○●○●○→ Ziel. Im Gegensatz dazu zeigt das nachfolgende Beispiel, daß von einer zusammenhängenden Figurenreihe die Sperren wesentlich leichter überwunden werden: ○○○○●●●●→ Ziel. (In diesem Fall fällt mit jedem Wurf von 1 bis 4 eine Sperre).

Erreicht ein Spieler als erster das letzte Rechteck vor dem Ziel, dann empfiehlt es sich, diesem alle verfügbaren Sperren – also mehrere Sperren hintereinander – vor die „Füße“ zu legen. Dieser Spitzenkandidat ist dann naturgemäß der Feind aller. In diesen Lagen sind unverbindliche Absprachen der anderen Spieler untereinander erlaubt. Eine solche Absprache kann zum Inhalt haben, sich an bestimmten Stellen gegenseitig nicht hinauszuerwerfen, sondern sich zunächst gemeinsam an den Spitzenkandidaten heranzuarbeiten. Dieser wird dann seine anderen Figuren als reine Kampffiguren einsetzen und die herankommenden Gegner durch Sperren aufzuhalten versuchen.

Man kann auch für die letzte Spielreihe vor dem Ziel absoluten Schlagzwang vereinbaren. Sollte es einmal gelingen, alle Figuren eines Spielers so zu fesseln, daß er überhaupt nicht ziehen kann, dann bleiben

dann erhält der Werfer einen Minuspunkt. Am Schluß gewinnt die höchste Summe.

Filzlaus

Jeder würfelt zehnmal hintereinander. Wirft er eine 1, hört er auf und merkt sich die Zahl seiner Würfe. Wer die 1 am frühesten wirft, gewinnt.

Schaukel

Spielregel: Jeder macht 7 Würfe hintereinander. Die Augen des 1. und 2. Wurfes werden zusammengezählt, die des 3. Wurfes abgezogen, Wurf 4 dazugezählt, Wurf 5 abgezogen, Wurf 6 dazugezählt und Wurf 7 abgezogen. Wer am Schluß die meisten Augen übrigbehält, ist der Sieger.

Die böse Drei

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

Stumme Jule

Jeder Mitspieler hat einen Wurf je Runde, zwölf Runden dauert das Spiel. Es kommt darauf an, mit möglichst wenig Würfeln die Augen von 1 bis 6 hinaufzuwerfen. Die 1 muß zuerst fallen, dann die 2, dann die 3 und so weiter bis zur 6 mit mindestens 6 Würfeln. Haben alle die 6 erreicht, geht es umgekehrt wieder von der 6 zur 1 hinunter. Alle Ergebnisse schriftlich festhalten! Gewinner ist, wer zuerst, also mit den wenigsten Würfeln, beide Richtungen durchlaufen hat. Ein Haken ist dabei: Es darf bei diesem Spiel nicht gesprochen werden; denn es heißt ja „Stumme Jule“. Wer es dennoch tut, muß alle bereits erreichten Stationen wiederholen.

Scheiterhaufen

Dazu braucht man neben einem Würfel noch 6 Streichhölzer für jeden Spieler.

Es gelten nur die Augen 1, 2 und 3 auf dem Würfel: Wer eine 1 würfelt, gibt dem Nachbarn zur Linken ein Streichholz; wer eine 2 würfelt, muß dem rechten Nachbarn 1 Streichholz geben. Wenn man eine 3 gewürfelt hat, legt man 1 Streichholz in die Mitte, auf den „Scheiterhaufen“. Auch wenn ein Spieler sein letztes Streichholz weggegeben hat, bleibt er im Spiel: Er kann ja von einem seiner Nachbarn wieder eines bekommen. Gewonnen hat der Spieler, der die letzte 3 würfelt und das letzte Streichholz auf den Scheiterhaufen legt.

Knobelspiele

Man kann Würfelspiele als die *echtsten Glücksspiele im ursprünglichen Sinne* bezeichnen. Denn hier sind *tatsächlich alle Spieler gleichberechtigt, weil sie gleich machtlos sind. Keiner hat Vorteile einem anderen gegenüber. Niemand kann aufgrund größerer Erfahrung und durch die Beherrschung bestimmter Tricks das Spiel manipulieren. Die Würfel verschaffen keinem von vornherein Vorteile.*

Das Würfeln oder Knobeln ist *darum besonders für das Miteinanderspielen von Erwachsenen und kleineren Kindern geeignet. Denn hier ist das Kind nicht auf die Großzügigkeit des Erwachsenen angewiesen, wenn es auch einmal gewinnen will. Das Kind hat vielmehr die gleiche echte Chance wie der Erwachsene.*

Übrigens: *Woher eigentlich die Würfel kommen, wann und wo sie erfunden wurden – das ist unbekannt. Wohl werden in griechischen und römischen Texten häufiger Würfel erwähnt, doch ist man nicht sicher, ob der Mittelmeerraum tatsächlich der Ursprung der Sechseckwürfel ist. Allerdings spricht manches dafür.*

Spiele mit einem Würfel



Macao

Jeder Spieler muß dreimal würfeln: Es gilt, dabei 12 Augen zu würfeln. Wer mehr als 12 Augen hat, ist tot; wer darunter bleibt, kann versuchen, durch einen 4. Wurf das Resultat zu verbessern.

Die 21. Eins

Jeder Mitspieler hat einen Wurf. Immer geht der Würfel reihum, dabei werden alle Einser gezählt. Wer die 21. Eins wirft, der ist Sieger und darf das nächste Spiel bestimmen. Man kann aber auch Teilsiege ausmachen: die 7. Eins mit einem Punkt, die 14. mit 2 Punkten, die 21. mit 5 Punkten.

Nackter Spatz

Zuerst die Rundenzahl vereinbaren. Jeder hat nur einen Wurf, und der gilt dem linken Nachbarn. Ihm werden die Augenzahlen gutgeschrieben. Serviert man den Nachbarn eine 1 – den „nackten Spatzen“ –

seine Figuren unverändert so lange stehen, bis er, wenn er wieder an der Reihe ist, sich durch einen neuen Wurf befreien kann.

Steht ein Spieler direkt vor dem Ziel und er hat keine andere Figur, die er bewegen kann, so muß er, falls er mehr als eins wirft, sich um die geworfene Augenzahl wieder vom Ziel wegbewegen, falls er daran nicht durch irgendwelche Sperren gehindert wird.

Von diesem Spiel sind Einzelausgaben erhältlich. Verlangen Sie das Malefizspiel® für 2-4 Spieler „Ravensburger Spiele“®, Art.-Nr. 601 5 402 3
das Malefizspiel® für 2-6 Spieler „Ravensburger Spiele“®, Art.-Nr. 601 5 403 1

Memory®

Bilder-Legespiel für beliebig viele Spieler
ab 3 Jahren

Spielmaterial: 72 Legekärtchen

Memory® ist ebenfalls ein Ravensburger® Originalspiel, das erstmals im Jahre 1959 erschien. Inzwischen gehört es zu den beliebtesten Spielen der Welt, das in zahlreichen Versionen und Sprachen erscheint.

Spielgedanke

Aus den verdeckt auf dem Tisch liegenden Kärtchen müssen die Spieler versuchen, möglichst viele Bildpaare, d. h. 2 Kärtchen mit gleichen Bildern, aufzuspüren. Dazu ist Konzentration und Geschicklichkeit erforderlich. Gewinner ist, wer die meisten Kartenpaare gesammelt hat.

Vorbereitung

Die Legekärtchen werden gut gemischt und verdeckt (Bildseite nach unten) auf dem Tisch ausgebreitet. Die Rückseite jedes Kärtchens muß voll sichtbar sein.

Spielverlauf

Der erste Spieler deckt nacheinander 2 Kärtchen auf, und zwar so, daß alle Mitspieler diese Bilder genau sehen können. Zu Beginn zeigen diese Kärtchen in der Regel verschiedene Bilder. Der Spieler muß

deshalb die Kärtchen wieder umdrehen und an ihren Platz zurücklegen. Alle Mitspieler aber merken sich die Lage dieser Bilder.

In derselben Weise decken nacheinander alle Spieler reihum, je 2 Kärtchen auf. Nun wird bald der Augenblick kommen, in dem ein Spieler als erstes Kärtchen ein Bild aufdeckt, das er schon an anderer Stelle gesehen hat. Er wird versuchen, sich daran zu erinnern, wo das dazugehörige Kärtchen liegt und dieses dann aufdecken. Wenn ihm dies gelungen ist, darf er das Kartenpaar behalten und nochmals 2 Kärtchen aufdecken. Solange ein Spieler immer wieder 2 zusammengehörende Kärtchen aufdecken kann, darf er weiterspielen. Gelingt ihm das nicht mehr, kommt der nächste Spieler an die Reihe.

Wichtig

Wenn ein Spieler beim Aufdecken des zweiten Kärtchens sich an das dazugehörige Bild erinnert, darf er dieses nicht auch noch aufdecken. Er würde ja dazu das „dritte“ Kärtchen benötigen. In diesem Falle merkt er sich die Lage der beiden Kärtchen gut, um sie dann wegzunehmen, wenn er wieder an der Reihe ist. Oft aber kommen ihm die Mitspieler, die gut aufgepaßt haben, zuvor.

Die Kärtchen müssen, solange sie auf dem Tisch liegen, immer an den gleichen Platz zurückgelegt werden.

Spielende

Das Spiel ist beendet, wenn alle Kartenpaare aufgedeckt wurden. Gewonnen hat der Spieler, der die meisten Kartenpaare gesammelt hat.

Als „Ravensburger Spiele“[®] sind noch folgende Memory[®]-Spiele erschienen:

Original-Memory[®] mit 126 Kärtchen, ab 4 Jahren,
Art.-Nr. 605 5 750 0

Natur-Memory[®] mit 126 Kärtchen, ab 6 Jahren,
Art.-Nr. 605 5 752 7

Junior-Memory[®] mit 72 Kärtchen, ab 3 Jahren,
Art.-Nr. 605 5 751 9

1 x 1 Memory[®] mit 120 Frage- und Antwortkärtchen, ab 8 Jahren,
Art.-Nr. 605 5 753 5

Lese-Memory[®] mit 144 Kärtchen, ab 6 Jahren,
Art.-Nr. 605 5 755 1

Verkehrszeichen-Memory[®] mit 120 Kärtchen, ab 5 Jahren,
Art.-Nr. 605 5 756 X

In der Reihe der Traveller-Serie mit besonderem Schwierigkeitsgrad für Erwachsene:

Traveller-Memory[®] mit 120 Kärtchen, Art.-Nr. 602 5 310 2

Spieler alle ihre Figuren möglichst rasch aus der Ausgangsstellung entfernen müssen. Es darf kein Kegel absichtlich zurückbehalten werden.

Halma ist auch als Einzelausgabe (Vorderseite Karoplan, Rückseite Sternplan) lieferbar.
Verlangen Sie „Ravensburger Spiele“, Art.-Nr. 602 5 270 X

Mikado

Geschicklichkeitsspiel für beliebig viele Teilnehmer
ab 6 Jahren

Spielmaterial: 31 Mikado-Stäbchen. **Vorsicht! Bei unsachgemäßer Handhabung können die Stäbchen zu Verletzungen führen.**

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 und zählt seine Gewinnpunkte zusammen, die vom Spielleiter notiert werden. Nun kommt der nächste Spieler mit seinem Wurf 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.

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

Wenn alle 15 Figuren gesetzt sind oder keine Einschließungen mehr möglich sind, ist das Spiel beendet. Gewonnen hat der Spieler, der mehr Figuren von dem oder den Gegenspielern erobert hat als er selber verloren hat.

Rakado

Brettspiel für 2 Personen ab 10 Jahren

Spielmaterial: Halma-Plan
Je 16 Halmakegel in 2 Farben
1 Würfel

Die Spieler setzen ihre Figuren auf die gegenüberliegenden Grundlinien des Spielplanes. Dan wird ausgewürfelt, wer beginnen darf: Wer die höchste Zahl wirft, beginnt. Er würfelt noch einmal und rückt dann eine Figur um die entsprechende Zahl von Feldern vorwärts. Dann würfelt der Gegner und bewegt ebenfalls eine Figur. Wer eine 6 würfelt, darf noch einmal würfeln.

Das Ziel ist es, die eigenen Figuren auf die Grundlinie des Gegners zu bringen. Auf dem Weg dahin dürfen – oder vielmehr müssen – gegnerische Figuren geschlagen werden, wenn die eigene Figur genau mit der gewürfelten Zahl von Schritten ein Feld erreicht, auf dem eine gegnerische Figur sitzt. Übersieht dabei ein Spieler, daß er hätte schlagen können, darf ihm der Gegner die betreffende Figur abnehmen.

Auch das Ziel kann nur dadurch erreicht werden, daß man genau die benötigte Zahl von Schritten würfelt. Ist man 3 Schritte vom Ziel entfernt und würfelt man eine 4, muß man eben warten, bis man eine 3 würfelt. Wer das Ziel erreicht hat, kann weder schlagen noch geschlagen werden.

Schachhalma

Brettspiel für 2 Personen ab 8 Jahren

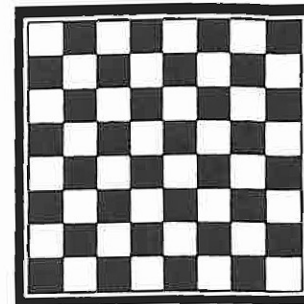
Spielmaterial: Dame-Plan
Je 8 Halmakegel in 2 Farben

Das normale Halmaspiel nimmt oft viel Zeit in Anspruch. Wer Lust auf eine kürzere Partie hat, kann auch auf dem Dameplan mit 8 Kegeln spielen. Zu Beginn des Spieles stellt man in die Felder von zwei einander gegenüberliegenden Ecken je 8 Figuren. Dann gelten die Regeln des normalen Halmaspiels. Dabei ist zu beachten, daß beide

Dame

Brettspiel für 2 Personen
ab 10 Jahren

Spielmaterial: Dame-Plan
je 12 Steine in 2 Farben



Die Legende berichtet, Palamedes habe das Damespiel während der Belagerung von Troja erfunden, um die unglücklichen, in der Stadt eingeschlossenen Damen zu unterhalten.

Dame und Schach werden auf dem gleichen Plan mit 64 Feldern gespielt, dennoch sind diese beiden Spiele nicht zur selben Zeit entstanden. Schach ist sehr viel älter und wurde vermutlich im Orient entwickelt. Dame ist dagegen in Europa entstanden, und zwar wohl erst im Mittelalter.

Dame ist ein Spiel, das sehr häufig gespielt wird – wenngleich häufig nur in der einen – der deutschen – Variante. Wir erklären neben dieser Spielform aber auch einige andere Dame-Regeln und empfehlen, diese nicht weniger interessanten Variationen aus anderen Ländern zu erproben.

Spielregel

Der Spielplan wird so gelegt, daß jeder Spieler auf seiner Grundlinie rechts ein weißes Feld hat. Jeder Spieler besetzt nun mit seinen 12 Steinen die dunklen Felder der vor ihm liegenden drei Reihen, so daß 2 Felderreihen in der Mitte des Planes frei bleiben.

Die Steine werden in schräger (diagonaler) Richtung um je 1 Feld nach vorwärts über das Brett bewegt; sie können also niemals auf ein helles Feld kommen.

Die Spieler ziehen immer abwechselnd einen Stein; wobei der Spieler mit den weißen Steinen beginnt. Dabei ist darauf zu achten, daß jeder Stein „Rückendeckung“ hat. Denn sobald man vor einem gegnerischen Stein steht und hinter sich ein freies Feld hat, kann man von diesem Stein durch Überspringen geschlagen werden. Dieser Stein wird dann aus dem Spiel genommen. In diesem Fall springt der Spieler, der am Zuge ist, um 2 Felder vorwärts und nimmt den geschlagenen Stein vom Brett. Es können auch mehrere Steine in einem Zug geschlagen werden, wenn dazwischen leere Felder liegen. Jeder Spieler wird also danach trachten, möglichst geschlossen vorzurücken. Das Schlagen ist

Pflicht. Der Gegner hat das Recht, den Stein, der nicht geschlagen hat, fortzunehmen. Dies gilt nicht als Zug. Sind mehrere Möglichkeiten zum Schlagen da, so steht die Wahl frei.

Wenn ein Stein auf der gegnerischen Grundlinie angelangt ist, wird ein zweiter gleichfarbiger Stein daraufgesetzt – und damit zur „Dame“ gemacht. Diese Dame hat das Recht, sich in diagonaler Richtung vor- und rückwärts zu bewegen und dabei beliebig viele leere Felder zu überspringen. Sie kann sich also von einer Brettseite bis zur entgegengesetzten bewegen und dabei auch solche Steine des Gegners schlagen, die nicht unmittelbar vor ihr stehen. Sie kann aber wie jeder andere Stein selbst geschlagen werden.

Spielende

Das Spiel ist beendet, wenn ein Spieler alle Steine verloren hat oder wenn er die noch vorhandenen Steine nicht mehr bewegen kann, weil sie eingeschlossen sind. Man kann natürlich auch aufhören, wenn beispielsweise nur noch je 1 Dame übrig ist und kein Spieler gewillt ist, seine Dame dem Gegenspieler zu opfern, d. h. so zu placieren, daß sie vom Gegner geschlagen wird.

Eckdame

Brettspiel für 2 Personen ab 10 Jahren

Spielmaterial: Dame-Plan
je 9 Steine in 2 Farben

Hier legen die beiden Spieler das Spielfeld so, daß sie eine Ecke vor sich haben. Die 9 Steine werden jeweils auf die schwarzen Felder gesetzt, indem man zunächst das Eckfeld besetzt, dann eine Dreier-Reihe und noch eine Fünfer-Reihe. Auch bei dieser Variante bewegt man jeweils einen Stein um je 1 Feld, darf sich dabei vorwärts und auch seitwärts bewegen. Man darf Gegnersteine überspringen – ohne sie aber zu schlagen. Über eigene Steine darf man nicht springen. Ziel des Spiels ist es, mit seinen Steinen in die anfänglich vom Gegner eingenommene Ecke zu gelangen. Wer dies zuerst erreicht, ist Sieger.

Französische Dame

Diese Spielweise ist eine kuriose Variante des deutschen Damespiels: Man setzt wiederum 12 Steine, die nur vorwärts bewegt werden dürfen. Aber: Geschlagen werden darf nur rückwärts! Steine, die bis zur gegnerischen Grundlinie vorgedrungen sind, werden in Damen verwandelt, die wiederum vorwärts und rückwärts schlagen dürfen.

darauf zu achten, einerseits recht viele Möglichkeiten zur Reihenbildung zu bekommen, andererseits seine Gegner daran zu hindern. Bei geschicktem Spiel werden bald alle Steine gesetzt sein, ohne daß eine Reihe zustande gekommen ist. Dann darf durch Schieben (wie beim Damespiel) weitergespielt werden. Man darf abwechselnd nach allen Richtungen schieben, aber jedesmal nur um ein Quadrat weiterrücken. Wer zuerst fünf Steine in eine Reihe bringt, hat gewonnen.

Bei diesem Spiel darf man seine Mitspieler nie aus dem Auge verlieren und sich nicht auf einen einzigen Plan verlassen. Sobald ein Gegner drei Steine in einer Reihe hat, muß man ihm das Weiterlegen in der gleichen Reihe unmöglich machen; sonst ist das Spiel verloren. Rasches Spiel erhöht den Reiz.

Übrigens können beim Spiel zu 4 Personen sich auch je 2 Bundesgenossen zusammenschließen. Dann bekommt jeder nur 6 Kegel und je 2 Bundesgenossen haben die gleiche Farbe.

Folgende Einzelausgaben Go + Gobang sind lieferbar:
Go + Gobang „Ravensburger Spiele“, Art.-Nr. 604 5 102 8
aus der beliebten Traveller-Serie Go + Gobang,
Art.-Nr. 602 5 307 2

Tippy

Brettspiel für 2-4 Personen ab 10 Jahren

Spielmaterial: Halma-Plan
Je 15 Halmakegel pro Spieler

Der Stammvater von Tippy ist ohne Zweifel das japanische „Go“. Man kann es ebenso wie das Gobang als „Go für Anfänger“ bezeichnen. Es wurde in Amerika zu seiner heutigen Form entwickelt.

2, 3 oder 4 Personen beteiligen sich am Spiel; jeder verfügt über 15 Halmakegel. Die Spieler setzen nun abwechselnd eine Figur auf die Kreuzungspunkte des Spielplanes, wobei sie versuchen, gegnerische Steine vollkommen einzuschließen, d. h. man setzt seine Kegel so um das Feld eines gegnerischen Steines, daß dieser völlig von 4 Kegeln anderer Spieler eingekreist ist. Jeder spielt gegen jeden. Wer mit seinem Kegel einen solchen Einschluß vollzieht, darf den gefangenen Stein wegnehmen und behalten. Das freigewordene Feld kann wieder besetzt werden. Dadurch ändert sich die Spielsituation ständig, und es ergeben sich immer wieder neue, überraschende und reizvolle Möglichkeiten.

Treff-Halma

Diese Variante kann allein, zu zweit, zu dritt oder zu viert gespielt werden: Jeder Spieler markiert die im hintersten Feld stehende Figur mit einem dünnen Bändchen (einem Wollfaden) und versucht, diese Figur dann auch wieder in das gegenüberliegende Endfeld zu bringen. Natürlich müssen auch die anderen Figuren mitgeführt und placiert werden.

Zwei Katzen und 19 Mäuse

Brettspiel für 2 Personen ab 8 Jahren

Spielmaterial: Halma-Plan
2 und 19 Halmakegel

Ein Spieler nimmt 2 Kegel als Katzen und stellt diese auf die Mitte des Halmaplanes. Der andere Spieler nimmt 19 Kegel als Mäuse und verteilt diese nach seinem Belieben auf dem Plan.

Nun können Katzen und Mäuse von einem Feld zum andern ziehen, und zwar beliebig nach allen Richtungen. Dabei können die Katzen (sie müssen aber nicht) ungedeckte Mäuse durch Überspringen schlagen und vom Spielplan entfernen. Die Katzen dagegen können von den Mäusen nicht geschlagen werden.

Die Mäuse müssen versuchen, die Katzen so einzuschließen, daß diese bewegungsunfähig sind. Umgekehrt haben die Katzen gewonnen, wenn es ihnen gelingt, so viele Mäuse zu fangen, daß sie selbst nicht mehr eingeschlossen werden können.

Gobang

Brettspiel für 2-4 Personen ab 10 Jahren

Spielmaterial: Halma-Plan
Je 12 Halmakegel pro Spieler

Gobang ist ein japanisches Spiel und sollte eigentlich Goban (go = fünf, ban = Brett) geschrieben werden. Es ist eine Variante des Go-Spieles, das als das meistgespielte Brettspiel der Welt gilt, und von dem die Kenner sagen, es sei auch das interessanteste aller Spiele.

Spielregel

Jeder Spieler erhält 12 Kegel. Aufgabe ist es, fünf in einer Richtung (waagrecht, senkrecht oder schräg) nebeneinanderliegende Felder zu besetzen. Es wird abwechselnd je ein Kegel gesetzt. Jeder Spieler hat

Englische Dame

Die Spielregel schreibt hier vor, daß die Dame nicht nur vorwärts und rückwärts auf den schrägen Linien, sondern auch geadeaus, rechts und links auf den geraden Linien schlagen darf.

Italienische Dame

Wie bei der deutschen Dame werden bei dieser Variante, die Ende des 16. Jahrhunderts bekannt wurde, je 12 Steine gesetzt. Die Steine werden nur vorwärts bewegt. Das besondere bei dieser Spielweise ist aber:

1. Die Damen können nur von Damen, nicht aber von einfachen Spielsteinen, geschlagen werden.
2. Das Schlagen ist Pflicht, doch ist die Wahl nicht frei, wenn mehrere Möglichkeiten vorhanden sind. In diesem Fall muß immer der Weg gewählt werden, bei dem man die meisten gegnerischen Steine schlagen kann.

Türkische Dame

Brettspiel für 2 Personen ab 10 Jahren

Spielmaterial: Dame-Plan
je 16 Steine in 2 Farben

Bei dieser Version spielt man, ohne Rücksicht auf die Farbe der Felder, auf den hellen und dunklen Feldern des Planes gleichzeitig. Man benötigt je 16 weiße und schwarze Steine, die zu je 8 nebeneinander auf die 2. und 3. Reihe des Planes gestellt werden. Es bleibt demnach zu beiden Seiten des Planes jeweils die erste Reihe frei, ebenso die beiden Reihen in der Mitte des Planes.

Spielregel

1. Jeder Stein kann ein Feld vorwärts oder seitwärts, aber nicht schräg ziehen.
2. Jeder Stein, der die letzte (zu Beginn freie) Reihe des gegnerischen Feldes erreicht, wird zur Dame gemacht.
3. Ein Stein wird dann geschlagen, wenn hinter ihm ein Feld frei ist, durch das der Gegner durch einen Sprung vorwärts oder seitwärts (aber nicht schräg!) springen kann. Es können mehrere Steine hintereinander geschlagen werden.
4. Eine Dame kann vorwärts, seitwärts und rückwärts beliebig viele freie Felder ziehen und dabei gegnerische Steine schlagen.
5. Der Spieler, der entweder sämtliche gegnerischen Figuren schlägt oder blockiert oder so reduziert, daß der Gegner nur noch mit einem Stein gegen eine Dame kämpft, gewinnt.

Schlag-Dame

Bei dieser Variante des Damespiels gewinnt der Spieler, der zuerst alle seine Steine verloren hat. Es ist gewissermaßen ein umgekehrtes Damespiel und wird auch Dame-ab genannt.

Blockade

Brettspiel für 2 Personen ab 10 Jahren

Spielmaterial: Dame-Plan
Je 12 Steine in 2 Farben

Die Aufstellung der Steine ist dieselbe wie bei Dame. 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 seine Steine verliert, hat das Spiel verloren.

Halma-Dame

Diese Regel ähnelt dem vorher beschriebenen Spiel. Halma-Dame wird aber nur mit 8 Steinen gespielt – und die Figuren dürfen sich nur vorwärts bewegen. Ziel ist es wiederum, möglichst rasch mit allen Steinen die beiden gegnerischen Grundlinien zu erreichen.

Wolf und Schafe

(oder Hase und Hunde
oder Fuchsjagd)

Brettspiel für 2 Personen ab 8 Jahren

Spielmaterial: Dame-Plan
4 weiße Steine
1 schwarzer Stein

Ein Spieler hat nur einen Stein: Er ist der Wolf oder der Hase oder der Fuchs – während der Gegner mit 4 Steinen spielt: Er hat also die Hasen, die Hunde oder die Jäger.

Das Ziel des Spielers mit den 4 Steinen ist es, den gegnerischen Stein einzukreisen und ihn bewegungsunfähig zu machen. Er stellt die 4

Spielregel

Bei 2 Spielern besetzt jeder mit 19 Kegeln eine dem Gegner diagonal gegenüberliegenden Hof (19 abgegrenzte Felder). Bei 4 Spielern besetzt jeder einen kleinen Hof mit 13 Kegeln (13 innerhalb des großen Hofes abgegrenzte Felder). Jeder Spieler hat die Aufgabe, seine Steine in den gegenüberliegenden Hof des Gegners zu bringen.

Es wird abwechselnd mit je 1 Stein um ein Feld gezogen, und zwar gerade oder über Eck in beliebiger Richtung, also auch rückwärts. Ist ein Seite an Seite oder über Eck anliegendes Feld von einer eigenen oder fremden Figur besetzt, so kann es übersprungen werden, wenn das in gerader Richtung dahinterliegende Feld frei ist. Es können in dieser Weise auch mehrere Figuren übersprungen werden – und das gehört natürlich zur Taktik, daß man sich solche „Leitern“ anlegt, über die man eine Figur möglichst weit führen kann – ohne daß auch der Gegner diese Leiter benutzen kann. Man wird dabei Abzweigungen anlegen. Und wer aufmerksam ist, findet für fast jede Figur einen günstigen Weg – auch wenn dabei die Figur unter Umständen seitwärts oder gar rückwärts hüpfen muß.

Gewonnen hat der Spieler, der seine Figuren zuerst vollständig in den gegnerischen Hof geführt hat.

Halma solo

Brettspiel für 1 Person ab 10 Jahren

Spielmaterial: Halma-Plan
19 Halmakegel in 1 Farbe

Es wird ein Hof mit 19 Steinen besetzt. Dann versucht man, diese mit möglichst wenig Zügen oder Sprüngen in den gegenüberliegenden Hof zu bringen. Bei jeder Partie wird die dazu notwendige Anzahl der Sprünge und Züge gezählt. Der Spieler muß bestrebt sein, immer neue, günstigere Möglichkeiten herauszufinden und dadurch mit immer weniger Zügen das Ziel zu erreichen.

Schnell-Halma

Bei dieser Abart des großen Halma werden die 6 Felder zwischen den farbigen Linien, durch die die Höfe abgegrenzt sind, mit Kegeln besetzt. Bei 2 Spielern besetzt man die sich gegenüberliegenden Linien, bei 4 Spielern alle 4 Hofumrandungen. Man spielt nach der Regel des großen Halma auf den quadratischen Feldern. Wer seine Kegel als erster in die gegenüberliegenden Linien gebracht hat, ist Sieger.

Öffnen eine zweite schließt. Zu einer Zwickmühle gehören also 5 Steine, von denen einer den beiden einfachen Mühlen gemeinsam ist.

Sobald ein Spieler nur noch 3 Steine im Spiel hat, darf er springen, d. h. er kann sich auf jeden freien Punkt setzen, ohne schrittweise ziehen zu müssen. Die Bildung einer Mühle und das Sperren einer offenen gegnerischen Mühle wird dadurch erleichtert. Gelingt es jedoch dem Gegner, eine Mühle zu schließen, so nimmt er die 3 letzten Steine weg und hat gewonnen, und zwar auch dann, wenn diese 3 Steine eine Mühle bildeten.

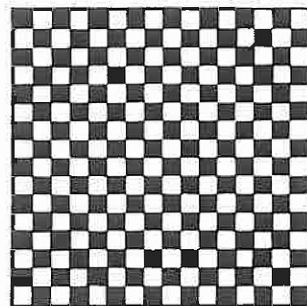
Zur Taktik des Spiels gehört es, die gegnerischen Steine einzuschließen: Man wird zu verhindern suchen, daß der Gegner eine Mühle, die er gesetzt hat, nachher öffnen kann – oder daß er überhaupt einen Stein ziehen kann: Denn bei Bewegungsunfähigkeit eines Spielers ist das Spiel auch beendet. Es kann durchaus passieren, daß das Spiel schon beendet ist, wenn alle Steine gesetzt sind: Weil ein Spieler nun überhaupt keine Möglichkeit hat, mit einem Stein zu ziehen.

Die beiden Spiele Dame/Mühle sind auch als Einzelausgabe erhältlich (Vorderseite „Dame“ / Rückseite „Mühle“)
Verlangen Sie „Ravensburger Spiele“ Art.-Nr. 604 5 101 X

Halma

Brettspiel für 2 oder 4 Personen
ab 8 Jahren

Spielmaterial: Halma-Plan
Halmakegel



Halma auf dem Karo-Plan ist erstmals gegen 1880 in England unter dem Titel „Hoppity“ bekannt geworden. Eine andere Version trägt den Titel „Grasshopper“. Der englische Name trifft das Charakteristische dieses Spiels, das Hüpfen der Figuren von Feld zu Feld, viel schöner. Halma ist weniger kampfbetont als manch anderes Brettspiel: Es gilt nicht so sehr, den Gegner zu schlagen oder bewegungsunfähig zu machen – als vielmehr, die eigenen Figuren möglichst günstig zu führen, wobei man sich natürlich auch die Position gegnerischer Figuren zu-nutze macht.

Steine auf 4 helle Felder des Plans. Vom Gegenspieler wird der schwarze Stein auf einem beliebigen hellen Feld aufgestellt. Er beginnt und beide Spieler machen abwechselnd je einen Zug.

Der Spieler mit dem einen Stein darf vorwärts und rückwärts immer diagonal ziehen; die 4 Steine dürfen nur vorwärts bewegt werden. Sobald der eine Stein eine Lücke zwischen den 4 Steinen findet, durch die er durchschlüpfen kann, ist das Spiel mit dem Sieg des Wolfes (des Hasen oder des Fuchses) beendet.

Zöllner und Schmuggler

(oder Indianer und Trapper)

Brettspiel für 2 Personen ab 10 Jahren

Spielmaterial: Dame-Plan
Je 12 Steine in 2 Farben

Die 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 Zickzacksprung) 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.

Pyramidenschieben

Brettspiel für 2 Personen ab 8 Jahren

Spielmaterial: Dame-Plan
Je 10 Steine in 2 Farben

Man setzt seine Steine in Pyramidenform auf das Damebrett, und zwar auf die Punkte A 1, C 1, E 1, G 1, B 2, D 2, F 2, C 3, E 3 und D 4 die schwarzen Steine und auf B 8, D 8, F 8, H 8, C 7, E 7, G 7, D 6, F 6 und E 5 die weißen Steine. Nun können die Steine in jeder Richtung auf den schwarzen Feldern vorwärts bewegt werden, um die Pyramide auf der gegenüberliegenden Seite des Brettes wieder aufzubauen. Man darf dabei um einzelne Felder vorrücken oder eigene Steine oder gegnerische Steine überspringen, und zwar in einem Sprung oder einer Serie von Sprüngen. Übersprungene Steine verbleiben auf dem Brett. Sieger ist, wer zuerst seine Pyramide wieder aufgebaut hat.

Altdeutsches Damespiel

Brettspiel für 2 Personen ab 10 Jahren

Spielmaterial: Dame-Plan
Je 16 Steine in zwei Farben

Dies ist die älteste bekannte Regel für das Damespiel: Die Steine werden auf die dunklen und hellen Felder der beiden ersten Reihen des Planes gestellt, so daß in jeder Reihe 8 Steine nebeneinanderstehen.

Spielregel

1. Die Steine ziehen immer auf Feldern der Farbe, auf der sie zu Beginn stehen.
 2. Die Steine ziehen in schräger (diagonaler) Richtung um je ein Feld nach vorwärts.
 3. Schlagen ist Zwang, und es müssen soviele gegnerische Steine geschlagen werden wie möglich ist. Der normale Stein kann jedoch nicht nur schräg vorwärts, sondern auch gerade vorwärts und seitwärts nach links und rechts (also nach 5 verschiedenen Richtungen) schlagen.
 4. Ein Stein, der die letzte gegnerische Reihe erreicht, muß dort anhalten um zur Dame gemacht zu werden.
 5. Eine Dame kann nicht nur diagonal, sondern nach allen 8 Richtungen nach Belieben ziehen und schlagen.
- Die übrigen Regeln stimmen mit den Regeln des normalen Damespiels überein.

Contract-Checkers

Brettspiel für 2 Personen ab 10 Jahren

Spielmaterial: Dame-Plan
Je 14 Steine in 2 Farben

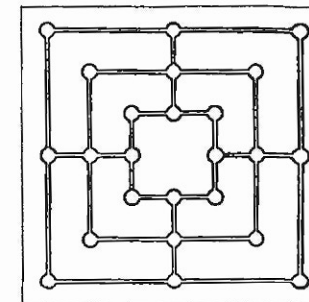
Im Jahre 1934 wurde diese Variante in Chicago entwickelt.

Jeder Spieler beginnt mit 12 Steinen, die er wie bei der deutschen Dame setzt. Es gelten auch sonst die Regeln des deutschen Damespiels: Nur kann man hier noch einen 13. und 14. Stein ins Spiel bringen und zwar dann, wenn ein vorher vereinbartes Feld auf der Grundlinie frei geworden ist. Z. B. Feld 4 auf beiden Seiten: Dieses Feld kann dann mit einem neu ins Spiel genommenen Stein besetzt werden, sobald das Feld frei geworden ist.

Mühle

Brettspiel für 2 Personen
ab 8 Jahren

Spielmaterial: Mühle-Plan
Je 9 Steine in 2 Farben



Mühle ist ein sehr altes Brettspiel. Durch wichtige Funde kann dies belegt werden: Das älteste Mühle-Feld wurde in Ägypten, auf der Dachplatte eines Tempels in Kurne gefunden, der etwa um 1400 v. Chr. gebaut worden war. Mehr als 3000 Jahre ist also dieses Beispiel alt. Tausend Jahre jünger ist ein schriftlicher Hinweis: Ovid spricht vom Mühle-Spiel in seiner „Ars amatoria“. Ceylon, Irland oder Norwegen sind weitere Länder, in denen man sehr alte Hinweise auf das Mühle-Spiel gefunden hat. In Norwegen war ein Mühle-Plan aus Holz gar als Grabbeigabe in der Grabstätte für einen Wikinger-König gefunden worden.

Der besondere Vorzug dieses Spiels liegt darin, daß es auch von ungeübten Spielern rasch erlernt werden kann.

Spielregel

Die Steine befinden sich zu Beginn des Spiels außerhalb des Spielbretts. Beide Spieler setzen abwechselnd je 1 Stein auf einen beliebigen Punkt des Spielfeldes. Sie trachten danach, eine „Mühle“ zu erhalten, d. h. drei Steine ihrer Farbe in eine Reihe zu bringen. Der Gegner sucht dies durch Dazwischensetzen zu verhindern.

Wenn eine Mühle gelingt, kann einen beliebigen Stein des Gegners vom Spielbrett nehmen; der Stein scheidet aus. Aus einer geschlossenen Mühle darf kein Stein genommen werden. Stehen alle Steine im Spielfeld, so wird gezogen, und zwar abwechselnd mit einem Stein von Punkt zu Punkt. Auch beim Ziehen trachten die Spieler danach, Mühlen zu erhalten. Bestehende Mühlen werden geöffnet, indem ein Stein sich bis zum nächsten Punkt bewegt, und geschlossen, indem er wieder zu seinem Ausgangspunkt zurückkehrt. Beim Schließen wird ein gegnerischer Stein genommen. Beim Öffnen der Mühle ist darauf zu achten, daß kein gegnerischer Stein den verlassenen Punkt besetzt. Neben der einfachen Mühle suchen die Spieler eine sogenannte Klapp-, Zwick- oder Doppelmühle zu erhalten, dadurch, daß sie 2 weitere Steine so setzen, daß der öffnende Stein der ersten Mühle beim