

# Förderverein Brandenburgisches Freilichtmuseum Altranft e. V.

Vorstand: Beate David  
Werner Groth  
Christel Meier

Kontakt: Förderverein  
Brandenburgisches Freilichtmuseum Altranft e. V.  
Wriezener Str.25  
16259 Bad Freienwalde  
E Mail: [FV-Meier@web.de](mailto:FV-Meier@web.de)

Tel.: 03344/426796 Frau Meier  
Tel.: 03344/32455 Frau David

Spendenkonto: 3401218530  
Bankleitzahl 17054040  
Sparkasse MOL

Inhaber: Förderverein  
Brandenburgisches Freilichtmuseum Altranft e. V.

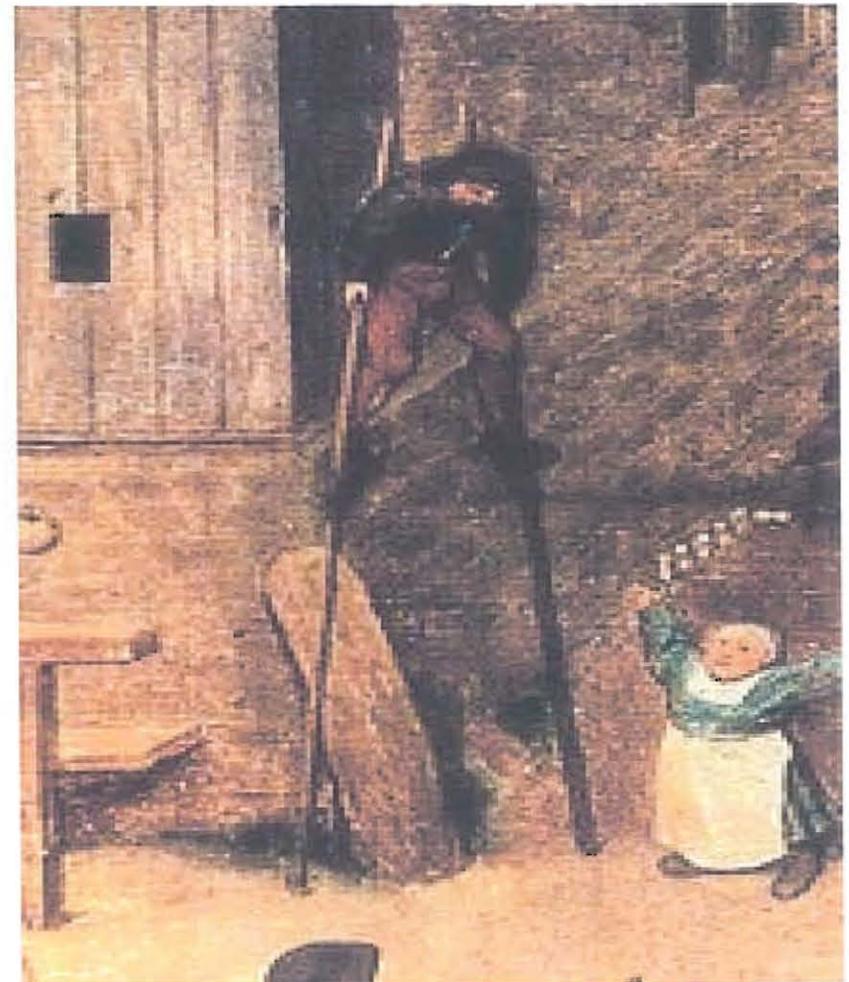
Werden auch Sie Mitglied des Vereins und leisten Sie einen  
Beitrag zur kulturellen Entwicklung des Freilichtmuseums.  
Der Beitrag beträgt jährlich 35,00€ pro Person  
17,50€ Rentner/ Studenten/  
Lehrlinge/  
arbeitslose Personen

Antragsformulare erhalten Sie:

- an der Information des Freilichtmuseums Altranft  
oder
- an der oben genannten Adresse



## Historische Geschicklichkeitsspiele



## Kniffel

### Geschichte

1956 wurde Kniffel oder Yahtzee genannt von E. S. Lowe vertrieben; 1973 kaufte Milton Bradley die E. S. Lowe Company. Bis dahin wurden weltweit bereits 40 Millionen Yahtzee-Spiele verkauft. Da Hasbro 1984 MB übernommen hat, wird Yahtzee nun von Hasbro vertrieben. Laut Hasbro werden zurzeit jährlich 50 Millionen Yahtzee-Spiele verkauft. Kniffel wird seit 1972 von Schmidt Spiele vertrieben.



### Spielregeln

Jeder Spieler hat einen kleinen Zettel, wo er seine Ergebnisse eintragen muss. Gewinner ist, wer am Ende die höchste Summe auf seinen Zettel zu stehen hat.

Gespielt wird mit fünf Würfeln. Es wird reihum gewürfelt.

In jeder Runde darf man bis zu drei Mal hintereinander würfeln. Dabei darf man „passende“ Würfel zur Seite legen und mit den verbliebenden weiter würfeln. Spätestens nach dem dritten Wurf muss man sich für ein freies Feld auf seinem Spielzettel entscheiden, welches nun mit dem Ergebnis des Wurfes bewertet wird. Auf dem Zettel werden folgende Eintragung gezählt:

**Oberer Block**

Wenn man beim Sammeln in der Summe mindestens 63 Punkte bekommen hat, gibt es einen Bonus von 35 Punkten.

**Unterer Block**

Wenn man ein Ergebnis in ein Feld einträgt, bei dem die Bedingung nicht erfüllt ist, dann wird das Feld gestrichen oder die Punktzahl „0“ eingetragen.



## 17 und 4

### Geschichte

Zu Zeiten Ludwig des XV. am französischen Hof sehr beliebt: Das Kartenspiel 17 und 4. Auch unter dem Namen „Vingt et un“, Pontoon oder Twenty One bekannt feiert es schon seit langer Zeit als „**Black Jack**“ in allen Live- und Online Casinos dieser Welt seinen Siegeszug. 17 und 4 ist ein Spiel mit langer Geschichte. Bereits im 18. Jahrhundert wurde es als Nachfolger des älteren „Trente un“ (31) in Frankreich gespielt. Später entwickelte sich aus 17 und 4 dann das beliebte Casino Spiel Black Jack. 17 und 4 zu spielen ist nicht schwer, jedoch muss man zunächst einmal die Regeln kennen und da gibt es kleine Unterschiede zum Black Jack.



### Spielregel

In diesem Spiel müssen Sie möglichst nahe an die magische Punktzahl 21(17 und 4) kommen und keineswegs darüber.

17 und 4 wird mit einem Skatblatt gespielt und ist sozusagen das deutsche Black Jack. Die Karten zählen hier ein wenig anders: Bildkarten zählen nur 1 Punkt und das As immer 11. Sie ziehen eine Karte nach der anderen, und versuchen möglichst viele Punkte zu erreichen. Dabei dürfen Sie aber nicht über 21 Punkte kommen, weil Sie das Spiel dann sofort verlieren. Wenn sie genau 21 Punkte erreichen, haben Sie sofort gewonnen. Auch zwei Asse gewinnen sofort.

Wenn sie meinen, genügend Punkte zu haben, sagen Sie „Stop!“ und der nächste Spieler ist an der Reihe und zieht seine Karten.

Wer näher an die 21 dran ist, hat gewonnen.



## Schwarzer Peter



### Geschichte

Erste Versionen des Spiels können bis in die Biedermeierzeit zurückverfolgt werden, wobei das älteste noch erhaltene Spiel aus dem Jahre 1830 stammt.

### Spielregeln

Das Spiel Schwarzer Peter beginnt dadurch, dass die Spielkarten gemischt und an die Spieler ausgeteilt werden. Dabei ist es erforderlich, dass jeder Spieler die gleiche Anzahl an Karten erhält. Anschließend beginnt das so genannte Kartenziehen. Dabei beginnt ein Spieler eine Karte aus dem Kartenstapel jenes Spielers zu ziehen, der sich im Uhrzeigersinn betrachtet, links von ihm befindet. Falls es dem Spieler gelingt mit der zusätzlichen Karte ein Paar zu kombinieren, dann darf er dieses ablegen. Das abgelegte Kartenpaar nimmt darauf hin nicht mehr am Spiel Schwarzer Peter teil. Danach wird das Spiel dadurch fortgesetzt, dass der nächste Spieler beginnt, Karten aus dem Stapel des nachfolgenden Spielers zu ziehen. Das Ziel des Spiels ist es, die eigenen Karten so schnell wie möglich abzulegen. Letztlich bleibt nur noch der Schwarze Peter im Spiel. Jener Spieler, der den Schwarzen Peter in der Hand hält, hat verloren.

Würfelspiele sind ganz simpel und machen seit Jahrtausenden allen Altersgruppen Spaß. Alle Würfelspiele sind Glücksspiele, die auf ein bestimmtes Ergebnis der Würfelaugen abzielen.

Meist werden dazu Würfel mit sechs Augen genutzt. Schon in der römischen Antike wurde die Faszination der Würfel geschätzt und auch dazu genutzt, um mit wertvollen Einsätzen zu spielen.

Auch die alten Germanen ließen gern die Würfel über den Zufall entscheiden. Schon damals erkannte man aber das hohe Suchtpotential der pfiffigen Glücksspiele, da einige Spieler sogar die eigene Freiheit einsetzten.

Im Mittelalter wurden Würfelspiele daher oft verboten.

In Mailand war das Würfelspiel etwa im 14. Jahrhundert nicht mehr erlaubt. Wer trotzdem um sein Glück würfelte, musste Strafe zahlen oder die Stadt verlassen.

Im alten England machten sich schließlich sogar die Behörden auf ihren Weg durch die Spielhallen und zogen alle Würfel ein.

Der anwesende Würfelschlucker versuchte bei einer Razzia, so viele Würfel wie möglich zu schlucken und vor den Behörden in Sicherheit zu bringen.

Auch im arabischen Kulturkreis wird gern gewürfelt.

Heute sind Würfel natürlich ganz legal erhältlich und bieten vielfältige Spielmöglichkeiten.

Zu den Würfelspielen gehören unter anderem Glückshaus, Paschen und Elf Hoch.

Immer wieder haben Spieler versucht, das Spiel mit den Würfeln mit gezinkten Würfeln zu beeinflussen.

Die normale Chance besteht bei sechs Augen ja bei eins zu sechs. Mit Einlagen aus Blei fielen Würfel oft im Sinne ihres Spielers. Im Fachhandel werden heute bunte und einfache Würfel mit und ohne Becher angeboten. Die Spiele machen Spaß – haben allerdings auch einen hohen Suchtfaktor, der nicht zu unterschätzen ist.

Er gibt dem nächsten Spieler nun vorsichtig die Würfel weiter, so dass sie dabei nicht verändert werden. Dabei kann er als erster Spieler natürlich bei der Wahrheit bleiben, da er niemanden überbieten muss. Es macht also auch für den zweiten Spieler nur wenig Sinn das Ergebnis sofort anzuzweifeln. Wenn der zweite Spieler nun mehr würfelt, als zuvor angesagt wurde, hat er Glück gehabt, wenn nicht, muss er lügen.



So geht es immer weiter, bis ein Spieler das Ergebnis seines Nachbars anzweifelt. Darauf hin wird der Deckel abgenommen und die Würfelzahl gezeigt, stimmt sie, muss der Zweifler die fest gelegte Strafe erfüllen und das Spiel fängt bei ihm von neuen an. Stimmt sie nicht, fällt die Strafe an den Spieler der gewürfelt hat und es wird bei der Person nach ihm begonnen.

Kommt es soweit, dass ein Spieler Mäxchen ansagt, muss der nachfolgende Spieler anzweifeln, da er keine höhere Zahl mehr würfeln kann. Je nachdem ob es wirklich ein Mäxchen ist, wird danach wie bei jeder anderen Zahl verfahren.

Häufig werden in den Spielablauf auch einige Zusatzregeln eingebaut, wie zum Beispiel ein Richtungswechsel bei bestimmten Zahlen. Oder eine Strafe für alle Spieler wenn ein Mäxchen gewürfelt wird.

Besonders beliebt auch, wenn Mäxchen als Trinkspiel gespielt wird, ist eine „doppelte Strafe“, in der Regel also ein doppelt so großes Glas, wenn die Würfel versehentlich fallen gelassen werden, ein Mitspieler nicht merkt, dass er an der Reihe ist, oder eine Zahl nicht überboten wird.

## Quartett

### Geschichte

Das erste Autoquartett wurde 1952 von der deutschen Firma ASS herausgegeben.

### Spielregeln

Ein Quartettspiel besteht aus Karten mit Bildern und technischen Daten verschiedener Kategorien, beispielsweise Leistung, Hubraum und Geschwindigkeit.

Meist wird nach folgenden Spielregeln gespielt : Die Karten werden gemischt und gleichmäßig verteilt. Jeder Spieler hält seine Karten so, dass er nur die oberste Karte sehen kann. Der Startspieler wählt einen beliebigen Wert auf der obersten Karte aus und sagt ihn an. Die Mitspieler vergleichen diesen mit dem entsprechenden Wert auf ihrer Karte. Der Spieler mit dem höchsten Wert in dieser Rubrik bekommt die Karten der Mitspieler. Sieger ist der Spieler, der alle Karten gesammelt hat.



## Dosenwerfen

### Geschichte

Dosenwerfen ist ein eher im deutschsprachigen Raum verbreitetes Unterhaltungsspiel.

In Großbritannien nutzt man leere Kokosnussschalen auf Stangen zum Abwerfen. Dort ist es bereits im Oxford English Dictionary als Coconut shy im Jahre 1903 erwähnt.

### Spielverlauf

Um Dosenwerfen zu spielen, werden mehrere Dosen pyramidenförmig übereinandergestapelt; entweder 3-2-1 oder 5-4-3-2-1

Anschließend wird die Dosenpyramide mit etwa tennisballgroßen Bällen aus Stoff beworfen.

Jede Dose, die nicht mehr steht, gibt es einen Punkt. Die Werfer haben 3 Bälle zur Verfügung.



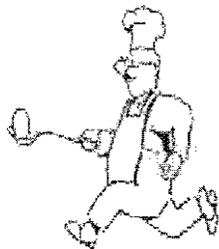
## Kartoffellauf

Bei diesen Spiel können entweder immer zwei Kinder gegeneinander laufen oder auch alle gleichzeitig.

Dazu benötigt man nur einen Esslöffel und Kartoffeln.

Die Kinder stellen sich an einer Startlinie auf, legen die Kartoffel auf den Löffel und müssen diese bis zum Ziel bringen.

Fällt einem Kind die Kartoffel herunter, fängt es beim Start wieder an. Sieger ist derjenige, der als erster mit Kartoffel im Ziel ankommt.



## Hufeisenwerfen



Dieses Wurfspiel wird draußen gespielt. Dabei wird das Hufeisen so geworfen, das es einen freistehenden Stab umschlingt oder ihm näher liegt als der gegnerische Wurf.

Das Umschlingen des Stabs zählt 3 Punkte, das dem Stab am nächsten liegende Eisen 2 Punkte, das zweitnächste 1 Punkt.

## Ringlein, Ringlein du musst wandern

Ein Kurzfilm von Julius Pinschewer macht 1933 mit diesen Worten Werbung für die Sparkasse.

Die Mitspieler sitzen oder stehen in einem Kreis und halten ihre geschlossenen Hände auf Brusthöhe vor sich.

Ein Spieler erhält den Ring, den er in seinen verschlossenen Händen hält.

Er geht von einem Mitspieler zum anderen und legt seine verschlossenen Hände über dessen Hände.

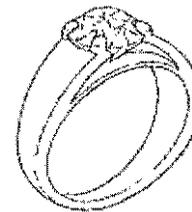
Während des Vorgangs singen alle den Vers:

„Ringlein, Ringlein du musst wandern, von dem einen Ort zum andern.

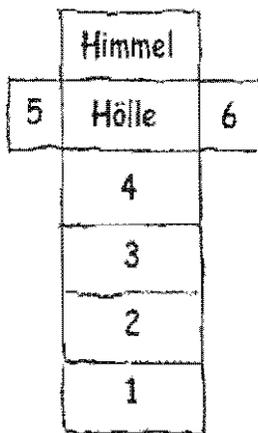
O wie schön, o wie schön, lass das Ringlein nur nicht seh'n.“

Das Kind das den Ring weitergegeben hat, fragt eines der Kinder, wo der Ring nun ist.

Errät das Kind richtig, darf es selbst den Ring weiterwandern lassen..



## Himmel und Hölle



Male das Spielfeld wie auf dem Bild auf die Erde. Nun hüpfst du von einem Feld zum nächsten auf nur einem Bein. Die Linien dürfen nicht berührt werden. Wenn du einen Fehler machst, ist der Nächste an der Reihe. Wer als Erster ohne Fehler gehüpft ist, hat gewonnen.

Schwieriger wird es, wenn du ein Steinchen auf ein Feld wirfst.

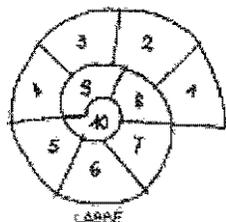
Dieses Feld musst du dann überspringen. Je mehr also mithüpfen, desto schwieriger wird es.

## Schnecke

Du malst eine große Schnecke mit zehn Feldern auf die Erde.

Nun hüpfst du von einem Feld zum nächsten. Dabei darfst du keine Linie berühren.

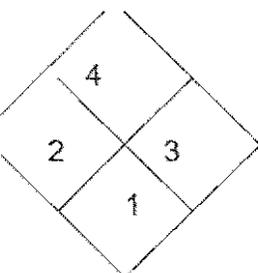
Schwieriger wird es noch, wenn du versuchst, ein kleines Steinchen vor dir her zu schmeißen, ohne dass es auf einer Linie liegen bleibt. Wer als Erster fehlerfrei hin- und wieder zurück gehüpft ist, hat gewonnen.



## Vier- Hinkepott

Für dieses Spiel mal man vier gleich große Vierecke mit Kreide auf die Erde.

Spring mit beide Füße in das erste Feld, dann mit je einem Fuß in Feld 2 und 3 und wieder mit beiden Füßen in das 4. Feld. Hüpf zurück mal rückwärts.



## Hula Hoop



Hierzu brauchst du einen Hula Hoop-Reifen. Du steigst in den Reifen und hältst ihn auf der Höhe deines Bauchnabels fest.

Nun gibst du dem Reifen einen kleinen Schwung und bewegst gleichzeitig deine Hüften im Kreis. Jetzt tanzt der Reifen um deinen Bauch.

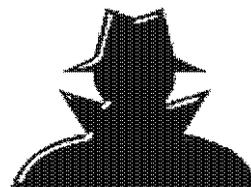
## Kinderknoten

Für dieses Spiel brauchst du viele Freunde, je mehr, desto besser! Ihr stellt euch ganz dicht zusammen und macht die Augen zu. Fasst mit euren Händen nach zwei anderen Händen. Aber nicht blinzeln. Erst wenn jeder zwei andere Hände gefunden hat, macht ihr wieder die Augen auf. Versucht euch zu entknoten, ohne dass einer loslässt.



## Schwarzer Mann

Ein Kind wird zum schwarzen Mann erklärt und stellt sich auf die eine Spielfeldseite. Auf der anderen Seite steht die Gruppe. Das Kind ruft: "Wer hat Angst vorm schwarzen Mann?", die Gruppe ruft: "Niemand" und rennen anschließend auf die andere Seite. Der schwarze Mann muss versuchen so viele Kinder wie möglich abzuschlagen. Wer abgeschlagen wurde, der hilft in der nächsten Runde dem schwarzen Mann beim Fangen.



Gewonnen hat das Kind, welches übrig bleibt und nicht abgeschlagen wurde.

Vorstand: Beate David  
Werner Groth  
Christel Meier

Kontakt: Postadresse:  
Förderverein  
Brandenburgisches Freilichtmuseum Altranft e.V.  
Wriezener Str. 25  
16259 Bad Freienwalde  
e- Mail: FV-Meier@web.de

Tel.: 03344 / 42 67 96 Frau Meier  
Tel.: 03344 / 32 45 5 Frau David

Spendenkonto: 34 01 21 85 30  
Bankleitzahl 17 05 40 40  
Spk. MOL  
Inhaber: Förderverein Brandenburgisches  
Freilichtmuseum Altranft e.V.

Werden auch SIE Mitglied des Vereins und leisten Sie  
einen Beitrag zur kulturellen Entwicklung des  
Freilichtmuseums,

DANKE.

Der Beitrag beträgt jährlich 35,00 € pro Person  
17,50 € Rentner/  
Studenten/Lehrlinge/  
arbeitslose Personen

Antragsformulare erhalten Sie:  
an der Information des Freilichtmuseums Altranft  
unter unserer Postadresse  
telefonisch 03344 / 42 67 96  
per e-mail FV-Meier@web.de

Förderverein  
Brandenburgisches  
Freilichtmuseum Altranft



Brandenburgisches  
Freilichtmuseum  
Altranft

Mensch ärgere Dich nicht

Schlangen und Leitern

Backgammon

Scrabble

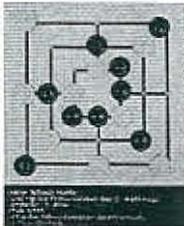
Mancala

Schach

Dame

Mühle

Gänsespiel



Viel Spass beim Spielen!!!

# Mensch frger Dich nicht



## Geschichte

Das Spiel geht zurück auf ein altes indisches Spiel namens Pachisi, das bis heute bekannt ist. In seiner heutigen Form wurde es in den Wintermonaten 1907/1908 von Josef Friedrich Schmidt (Schmidt Spiele) in Anlehnung an das englische Spiel Ludo in München in einer Werkstatt im Stadtteil Giesing erfunden. Das 1910 erstmals erschienene und dann seit 1914 in Serie produzierte Spiel gilt als populärstes Gesellschaftsspiel Deutschlands.

## Spielregeln

Wer eine Sechse würfelt, muss eine eigene Spielfigur aus der Startposition heraus auf sein Startfeld des Spielfeldes stellen (auch wenn er mit einer anderen Figur einen ihm nützlicheren Zug machen könnte). Danach darf er erneut würfeln und mit der Figur entsprechend viele Felder vorrücken. Das Startfeld muss so bald wie möglich wieder freigemacht werden. Hat er aber keine Figur mehr in der Startposition, so steht es ihm frei, die erwürfelten sechs Felder mit einer Figur seiner Wahl vorzurücken. Auch dann darf er erneut würfeln und einen weiteren Zug machen. Kommt beim Umlauf eine Spielfigur auf ein Feld, das bereits von einer gegnerischen Spielfigur besetzt ist, gilt die gegnerische Figur als geschlagen und muss zurück auf ihre Startposition. Eigene Figuren können nicht geschlagen werden - steht eine eigene Figur auf dem Zielfeld, ist der Zug unausführbar. Hat ein Spieler mehrere Spielfiguren im Umlauf, kann er entscheiden, mit welcher er ziehen möchte. Ein Würfelwurf darf allerdings nicht aufgeteilt werden. Hat ein Spieler überhaupt keine Figur auf dem Spielfeld (was bei Spielbeginn natürlich alle Spieler betrifft), so hat er in jeder Runde drei Versuche, die nötige Sechse zu würfeln, um eine Figur ins Spiel zu bringen. Wer mit einer gewürfelten Zahl eine gegnerische Figur schlagen kann, muss dies tun (Schlagzwang). Übersicht er es und zieht eine andere eigene Figur, so dürfen die Gegner eine Figur des Spielers „puslen“, d. h. zurück in die Startposition stellen. Eine weitere Variante erlaubt als Ausnahme zu der Regel, dass man seine eigenen Figuren nicht schlagen kann, das Errichten von Barrieren: Kommt man mit einem Zug auf ein Feld, auf dem bereits eine eigene Figur steht, so bilden diese beiden Figuren nun mehr eine Barriere, welche von keiner Figur übersprungen werden kann, insbesondere auch nicht von den eigenen. Die Figuren, die die Barriere bilden, können nicht geschlagen werden. Die Barriere kann so lange aufrecht erhalten werden, bis ein Zugzwang entsteht.

## Scrabble



## Geschichte

1931 erfand der amerikanische Architekt Alfred Mosher Butts die Urform des Spiels, das er zunächst „Lexico“ nannte. Laut Firmengeschichte war es Butts Ziel, ein Spiel zu schaffen, das zur Hälfte von den Fähigkeiten der Spieler und zur anderen Hälfte durch Glück beeinflusst wird. Die Grundregeln des Spiels waren bereits in der Urfassung „Lexico“ dem heutigen „Scrabble“ vergleichbar (unterschiedliche „Buchstabenwerte“, ungleichmäßige Verteilung des Buchstabenvorkommens, etc.). Es wurde jedoch nicht auf einem Brett gespielt, sondern Punkte wurden ausschließlich anhand der Länge und Buchstabenzusammensetzung der Wörter vergeben.

Das Spiel erfreute sich großer Beliebtheit am Hofe und verbreitete sich in der Folge über ganz Europa. So lässt sich im Jahre 1597 ein gewisser John Wolfe in London das Spiel unter dem Titel The newe and most pleasant game of the case registrieren [7]. Im 17. Jahrhundert war es vor allem in Spanien, Frankreich, Italien und den Niederlanden sehr populär und wurde nicht selten auch um hohe Einsätze gespielt. Ende des 19. Jahrhunderts wandelte sich das Spiel zum „harmlosen“ Kinderspiel. Zu dieser Zeit kamen auch die ersten kommerziellen Versionen des Gänsespiels auf, das bis in die Gegenwart in immer neuen Auflagen erschienen ist.

## Spielregeln

Alle Spieler starten von Feld 1 am äußeren Rand des Spielbretts, würfeln reihum mit zwei Würfeln (üblicherweise beginnt der jüngste Spieler) und rücken ihre Gänse (Spielsteine) die entsprechende Anzahl von Feldern Richtung Ziel in der Mitte vor. Wer als erster den „Gänsegarten“ (Feld 63) erreicht, hat gewonnen. Dabei kommt es jedoch darauf an, dieses Feld exakt zu erreichen - wer eine höhere Zahl würfelt, muss zum Anfang zurückkehren und die überzähligen Schritte von hier aus erneut loslaufen. Landet eine Gans am Ende ihres Zuges auf einem der Spezialfelder, d.h. einem Gänse- oder Ereignisfeld, gelten folgende Sonderregeln, die sich von Spielvariante zu Spielvariante oder Land zu Land (zieht untersecheiden können):

- Die Gänsefelder (Felder 5, 9, 14, 18, 23, 27, 32, 41, 45, 50, 54 und 59): Eine Gans, die auf eines dieser Felder kommt, darf die gewürfelte Augenzahl noch einmal weiterziehen. Gelangt sie dabei wiederum auf ein Gänsefeld, darf sie abermals vorrücken usw.
- Die Brücke (Felder 6 und 12): Landet eine Spielfigur auf Feld 6, so kann sie direkt zu Feld 12 weiterziehen, landet sie umgekehrt auf Feld 12, muss sie sofort zu Feld 6 zurückkehren. In beiden Fällen darf anschließend noch einmal gewürfelt werden.
- Die Herberge (Feld 19): Eine Runde aussetzen.
- Der Brunnen (Feld 31): Wer auf diesem Feld landet, muss so lange aussetzen, bis eine andere Gans genau auf diesem Feld zu stehen kommt und ihrerseits in den Brunnen fällt, während die gestellte Gans wieder normal weiter ziehen darf.
- Die Würfel (Felder 26 und 53): Landet eine Gans auf Feld 26, so kann sie direkt zu Feld 53 weiterziehen, landet sie umgekehrt auf Feld 53, muss sie sofort zu Feld 26 zurückkehren. In beiden Fällen darf anschließend noch einmal gewürfelt werden.
- Das Labyrinth (Feld 42): Zurückkehren zu Feld 30.
- Das Gefängnis (Feld 52): Drei Runden aussetzen.
- Der Tod oder Der Fuchs (Feld 58): Die Gans des Spielers wird getötet und muss in der nächsten Runde auf Feld 1 neu anfangen.

## Schlangen und Leitern



## Geschichte

Das erste westliche Leiterspiel wurde 1892 von der Spielzeugfirma von Frederick Henry Ayres in England mit einem kreisförmigen Spielbrett auf den Markt gebracht.

## Spielregeln

Jeder Spieler beginnt mit einer Spielfigur auf dem Startfeld. Üblicherweise wird reihum ein einzelner Würfel geworfen. Dessen Ergebnis gibt an, wieviele Felder sich die Spielfigur vorwärtsbewegen darf. Endet ihr Zug auf dem Anfangsfeld einer Leiter, wird sie auf deren Endfeld vorgesetzt. Endet er auf einer Schlange, wird sie auf deren Endfeld versetzt, das wieder näher am Anfangsfeld liegt. Sieger ist, wer zuerst das Zielfeld erreicht.

Nicht gütlich ist es jedoch seine gewaltigen Figuren zu "spielen". Der Spieler muss die jeweiligen Figuren verwenden, z.B.: Der Spieler würfelt eine 3 und eine 5. In diesem Falle ist es nicht möglich 6-er von mit dem einen, und 2 Figuren mit dem anderen ziehen zu ziehen. Man muss mit dem einen eine 5, mit dem anderen eine 3 ziehen.

## Mancala

### Geschichte

Der Ursprung der Mancala-Spiele ist unbekannt. Zu den ältesten Spielregeln (6.-7. Jahrhundert n. Chr.) gehören die Funde aus Malera und Ucha im Nordwesten Äthiopiens. Das Spiel selbst wurde erstmals im Kitab al-Fghani (Buch der Lieder) erwähnt, das im 10. Jahrhundert von 'Abu al-Farej von Isfahan geschrieben wurde. Ob ältere Mudadmen (in der Archäologie "cup marks" genannt), die z.B. in Ägypten, Sri Lanka und Zypern gefunden wurden, Spielregeln sind, ist nicht bekannt. Selbst wenn diese Mudden zum Spiel dienen, weiß man nicht, was darauf tatsächlich gespielt wurde. Mudadmen viel später als die Bauwerke entstanden, auf denen sie sich befinden. Trotzdem wird immer wieder von Leuten und Spielproduzenten behauptet, dass Mancala das älteste Spiel der Welt sei, "5000 Jahre alt". Mit dem Sklavenhandel kamen westafrikanische Mancala-Varianten um 1640 nach Westindien (außer Puerto Rico und den Bahamas), die Üst (Louisiana) und Teile Südamerikas. Durch die Ausbreitung des Islam gelangten diese Spiele auch nach Zentralasien, Indien, die Malediven, Südeuropa, Malaysia und Indonesien. Von dort verbreiteten sie sich schließlich nach Sri Lanka, auf die Philippinen und die Marianen. In Europa sind traditionelle Mancala-Varianten im Balkanraum, in den nördlichen Provinzen des früheren Ostdeutschlands (Pommern bis Ostpreußen), in Bosnien und auf der griechischen Kykladeninsel Fighra beschrieben worden. Im Schloss Welkersheim, Baden-Württemberg, stehen zwei Mancala-Tische aus dem frühen 18. Jahrhundert.



### Spielregeln

Zu Beginn des Spiels liegen in jeder Spielmulde sechs Bohnen. In jedem Zug entleert ein Spieler eine seiner Spielmulden und verteilt dann den Inhalt einzeln, Bohne für Bohne, gegen den Uhrzeigersinn in die folgenden Spielmulden. Die Bohnen werden dabei zuerst in die eigenen, dann in die gegnerischen Spielmulden gelegt. Die Schatzhöhe des Spielers ergibt. Es kann sowohl auf der eigenen letzten Bohne eine Spielmulde auf zwei, vier oder sechs Bohnen auffällig, ist ihr gesamter Inhalt, einschließlich der letzten verteilten Bohne, gefangen. Befinden sich in einer ununterbrochenen Folge "dahinter" (bei Mancalaspielen ist damit gegen die Zugrichtung gemeint; hier also: im Uhrzeigersinn) weitere Spielmulden mit zwei, vier oder sechs Bohnen, so wird auch ihr Inhalt geschlagen. Die gefangenen Bohnen werden in die Schatzhöhe des Spielers gelegt. Es kann sowohl auf der eigenen Bruchhälfte, als auch auf der gegnerischen Seite geschlagen werden. Die Partie endet, wenn ein Spieler nicht mehr ziehen kann. Die Bohnen, die noch auf dem Brett sind, gehören dem Spieler, auf dessen Seite sie liegen. Jeder Spieler versucht mehr Bohnen zu fangen als sein Gegner. Es es insgesamt 72 Bohnen gibt, ziehen 37 zum Gewinn der Partie. Fängt jeder Spieler 36 Bohnen, endet das Spiel remis. Es ist üblich, die Mudden von 1 bis 12 durchnummerieren, um eine Partie zu notieren. Dabei liegen die Mudden 1-6 auf der Seite des Spielers, der die Partie beginnt.

### Gänzspiel

### Geschichte

Der „modernen“ Ursprung des Gänzspiels – wie man es heutzutage kennt – muss man jedoch im Europa des 15. Jahrhunderts bis 16. Jahrhunderts ansiedeln. So lautet eine Theorie, dass es erstmalig im Jahre 1471 in Deutschland in Erscheinung getreten ist (vgl. Bregel ist, dass um das Jahr 1560 Francesco de' Medici aus Florenz dem spanischen König Philipp II. eine besondere edel ausgestaltete



## Spielregeln

Zu Beginn des Spiels wird durch Ziehen eines Buchstabens die Reihenfolge bestimmt. Wessen Buchstabe im Alphabet an vorderster Stelle steht, beginnt zu legen. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Die Spieler ziehen nun nacheinander in der Reihenfolge sieben Buchstaben aus dem Beutel und legen sie so auf ihre jeweilige Reihenfolgebank, dass die Mitspieler sie nicht sehen können. Ziel ist es nun, mit den gezogenen Buchstaben ein Wort zu legen, das möglichst viele Punkte einbringt. Dabei muss der erste Spieler sein Wort in jedem Fall auf den Seiten, das möglichst viele Punkte einbringt. Die Wörter müssen einen Sinn ergeben. Möglich sind auch grammatikalische Ableitungen (beispielsweise Felder, legte, schönste). Nachdem das erste Wort gelegt wurde, fällt der Spieler sein Bänkchen wieder bis auf sieben Buchstaben auf. Nun ist der nächste Spieler an der Reihe und versucht ebenfalls, mit seinen Buchstaben eine hohe Punktzahl zu erreichen. Im Scrabble kann generell ein neues Wort gelegt oder ein bestehendes Wort durch Einfügen von Buchstaben erweitert werden, allerdings muss immer an einen Buchstaben des bestehenden „Wortgerüsts“ angelegt werden. Es wird immer die Punktzahl des gesamten neuen Wortes beziehungsweise aller neu entstandenen Wörter berechnet. Flussgenommen hiervon sind bereits belegte Bonusfelder. Für das Ablegen aller sieben Buchstaben gibt es 50 Bonuspunkte, sind alle Spieler einmal an der Reihe gewesen, ist die erste Runde abgeschlossen und die zweite Runde beginnt in der gleichen Reihenfolge. Falls ein Spieler mal nicht legen kann oder möchte, kann er auch passen und entweder keinen oder bis zu sieben Buchstaben austauschen. Es müssen jedoch noch mindestens sieben Buchstaben im Buchstabenvorrat vorhanden sein. Er darf dann erst wieder in der folgenden Runde ein neues Wort legen. Das Spiel ist beendet, wenn keine Buchstaben mehr im Beutel sind und ein Spieler keine Buchstaben mehr auf dem Bänkchen hat beziehungsweise alle Spieler einmal gepasst haben. Der Punktwert der auf dem Bänkchen verbliebenen Buchstaben wird abgezogen und demjenigen Spieler, der das Spiel durch Aufbrauchen des Buchstabenvorrats beendet, gutgeschrieben. Sieger ist der Spieler mit den meisten Punkten.

## Schach

### Geschichte

Der Vorfahr aller Spiele aus der Schachfamilie, also nicht nur des europäischen Schachs, sondern auch des Xiangqi, Shogi oder Makruds, entstand vermutlich in Nordindien aus einem Vierpersonenspiel. Dieses Urschach wurde Chalauranga genannt. Über Persien und nach dessen Eroberung durch die Araber in Folge der islamischen Expansion wurde das Schachspiel weiter verbreitet. Im 15. Jahrhundert kam es zu einer großen Reform der Spielregeln. In den folgenden Jahrhunderten trugen vor allem europäische Schachmeister zur Erforschung des Spiels bei. Im 19. Jahrhundert wurde das Schachspiel ein Bestandteil der bürgerlichen Kultur, was den Spielstil änderte und Turnieren und Schachpublizität prägte. Mit dem Turnier in London 1851 begann die Geschichte der modernen Schachturniere. Der Weltkampf zwischen den damals besten Spielern Wilhelm Steinitz und Johannes Zukertort im Jahr 1886 wird als erste Schachweltmeisterschaft angesehen, obwohl bereits zuvor einige Spieler durch Turnier- und Zweikampferfolge als die stärksten ihrer Zeit angesehen wurden. 1924 wurde in Paris der Welttschachbund FIDE gegründet.



### Spielregeln

Das Schachbrett wird so zwischen den Spielern positioniert, dass sich aus der Sicht eines jeden Spielers unten rechts ein weißes Feld befindet. Die Steine werden, wie im Bild gezeigt, zu beiden Seiten des Brettes aufgestellt, auf der vorderen Reihe die Bauern, auf der letzten Reihe die Figuren in der Reihenfolge (von links nach rechts für Weiß, für Schwarz umgekehrt): Turm, Springer, Läufer, Dame, König, Läufer, Springer, Turm. Dabei steht Dame bei beiden Seiten auf einem Feld ihrer eigenen Farbe. Eine lateinische Merkmals dazu lautet: Regina regit colorum, die Dame bestimmt die Farbe (des Feldes).

Die Spieler ziehen abwechselnd jeweils eine Schachfigur (Ausnahme: Rochade). Eine solche Spielbewegung wird üblicherweise Zug genannt. Allerdings wird in der Schachnotation immer eine weiße und eine schwarze Figurenbewegung zusammen nummeriert und als Zug bezeichnet. Aus dem Zusammenhang ist üblicherweise ersichtlich, welche Bedeutung des Wortes gemeint ist; sollte aber eine genaue Begriffsunterscheidung nötig sein, nennt man die Aktion des einzelnen Spielers Halbzug. Es besteht Zugpflicht, was zu Zugzwang-Situationen führen kann. Auf einem Feld darf immer nur ein Stein stehen. Er blockiert dabei das Feld für alle Steine der eigenen Farbe, nicht jedoch für die gegnerischen: Steht auf dem Zielfeld einer Schachfigur eine gegnerische, so wird diese vom Spielfeld genommen. Man sagt, sie wird geschlagen. Könnte eine Schachfigur im nächsten Zug geschlagen werden, so ist sie bedroht (allertümlich: sie steht en prise). Besteht die Möglichkeit, gegebenenfalls im darauf folgenden Halbzug die schlagende Figur zu schlagen, so ist die bedrohte Figur gedeckt. Ist einer der Könige bedroht, spricht man davon, dass er im Schach steht. Mit dem Ausruf „Schach!“ weist man früher den Spielpartner darauf hin; dies ist jedoch im Turnierschach nicht mehr üblich und in den FIDE-Regeln nicht vorgesehen. (Vergleiche auch Gardez für einen Angriff auf die Dame.) Ein Schachgebot muss stets pariert werden. Das Spielziel besteht darin, eine Situation auf dem Spielfeld herbeizuführen, in der der gegnerische König bedroht ist und der Gegner diese Bedrohung nicht beseitigen kann (Schachmatt).

## Zugregeln

### König

Der König ist beim Schachspiel die wichtigste Figur, da es Ziel des Spiels ist, den gegnerischen König Matt zu setzen, was die Partie sofort beendet. Matt setzen heißt, den gegnerischen König mit einer (oder mehreren) Figur(en) zu bedrohen, ohne dass die Bedrohung durch Wegziehen des Königs auf ein unbedrohtes Feld, Schlagen der angreifenden Figur oder Pazwischenziehen einer Figur abgewehrt werden kann. Es ist ein charakteristisches Merkmal des Schachspiels, dass der König selbst nicht geschlagen wird, sondern die Partie einen Zug, bevor dies unabwendbar geschehen würde, endet. Diese Besonderheit wird gelegentlich mit der Unantastbarkeit der königlichen Würde im Entscheidungskontext des Spiels begründet. (Als besondere Geste, dass man verloren hat oder aufgibt, kann man den eigenen König auf dem Schachbrett umkippen oder umlegen. Zugmöglichkeiten: Der König kann jeweils ein Feld in jede Richtung je Zug gehen. Die beiden Könige können nie direkt nebeneinander stehen, da sie einander bedrohen würden und ein König nicht auf ein bedrohtes Feld ziehen darf.

**Rochade:** Die Rochade ist der einzige Zug, bei dem es gestattet ist, zwei Figuren gleichzeitig zu bewegen, nämlich König und Turm. Dabei stehen beide noch in ihrer Ausgangsposition. Der König zieht zwei Felder in Richtung des Turms, und dieser springt auf jenes Feld, das der König überquert hat. Für detaillierte Erläuterungen siehe: Rochade. In der Eröffnung ist es in der Regel sinnvoll, den König durch eine baldige Rochade in Sicherheit zu bringen. Die Bauern der Rochadestellung sollen möglichst nicht gezogen werden. Auch im Mittelspiel ist eine sichere Position des Königs, wo er vor gegnerischen Angriffen geschützt ist, von Bedeutung. Im Endspiel kann der König eine große Wirkung entfalten. Im Gegensatz zu Eröffnung und Mittelspiel kommt dem König nicht selten eine aktive und spielentscheidende Rolle zu. Dazu ist es oftmals notwendig, den König zentral zu platzieren. Besonders in einem Bauernendspiel ist die Position des Königs entscheidend. Dabei ist das Erreichen der Opposition beider Könige oft spielentscheidend.

In der Eröffnung ist es in der Regel sinnvoll, den König durch eine baldige Rochade in Sicherheit zu bringen. Die Bauern der Rochadestellung sollen möglichst nicht gezogen werden. Auch im Mittelspiel ist eine sichere Position des Königs, wo er vor gegnerischen Angriffen geschützt ist, von Bedeutung. Im Endspiel kann der König eine große Wirkung entfalten. Im Gegensatz zu Eröffnung und Mittelspiel kommt dem König nicht selten eine aktive und spielentscheidende Rolle zu. Dazu ist es oftmals notwendig, den König zentral zu platzieren. Besonders in einem Bauernendspiel ist die Position des Königs entscheidend. Dabei ist das Erreichen der Opposition beider Könige oft spielentscheidend.

### Dame

Die Dame ist die stärkste Figur in einem Schachspiel. In der Praxis ist eine Dame im Zusammenspiel mit Turm, Läufer und Springer eine starke Angriffsfigur. Ihr Wert bemisst sich zu 9 oder mehr (nach Großmeister Larry Kaufman zu 9,5) Bauerneinheiten. Zugmöglichkeiten: Die Dame darf auf jedes freie Feld in jede Richtung (horizontal, vertikal und diagonal) ziehen, ohne jedoch über andere Figuren zu springen. Sie verleiht somit die Wirkung sowohl eines Turms als auch die eines Läufers in sich. Damit ist die Dame eine sehr wertvolle Figur. Sie ist, unter sonst gleichen Voraussetzungen, fast so stark wie zwei Türme zusammen. Im Persischen heißt diese Figur Berater (Wesir, Vazir / وزیر / „der königliche Berater und Hofstrateg“), was einer militär-strategischen Auslegung des Spiels eher entspricht.

## Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, alle eigenen Spielsteine in das Home-Board zu bringen und sie dann hinauszuwürfeln. Wer als erster keine Steine mehr am Brett hat, ist der Sieger.

Eine Möglichkeit, das Spiel vorzeitig zu beenden, besteht darin, über den Verdopplungswürfel ein Verdoppeln anzuzeigen (nur bei Turnierspielen oder wenn um einen Einsatz gespielt wird) und damit den Gegner zur Aufgabe zu bewegen. Nimmt der Gegner die Verdopplung an, wird das Spiel fortgesetzt.

## Spielablauf

Beim ersten Wurf verwendet jeder Spieler nur einen Würfel. Der Spieler, der die höhere Flugenzahl gewürfelt hat, beginnt. Er darf seine Steine um die eigene Flugenzahl und um die des Gegners vorrücken. Nach dem Eröffnungswurf würfeln beide Spieler abwechselnd mit je zwei Würfeln. Jeder Spieler setzt seine Steine entsprechend den gewürfelten Flugenzahlen. Die Flugenzahlen werden nicht zusammengerechnet, sondern einzeln gesetzt. Beide Flugenzahlen können jedoch mit demselben Stein gesetzt werden. Welche Flugenzahl zuerst gesetzt wird, ist dem Spieler überlassen (soweit es sich um einen zulässigen Zug handelt). Die Spielsteine werden vom Home-Board des Gegners aus über das Outer-Board zum eigenen Home-Board hin gezogen. Die Steine können nur auf Felder gesetzt werden, die noch offen sind, d. h. auf denen sich nicht mehr als ein gegnerischer Stein befindet. Felder, die bereits mit zwei oder mehr gegnerischen Steinen besetzt sind, können von den eigenen Steinen nicht benutzt werden. Wenn möglich, muss so gesetzt werden, dass beide Zahlen benutzt werden. Ist das nicht möglich, muss zuerst versucht werden, die höhere zu verwenden, dann die niedrigere. Kann keine der beiden Zahlen verwendet werden, so setzt der Spieler für diesen Zug aus.

## Pasch

Würfelt man einen Pasch, also zwei gleiche Zahlen (z. B. 6 und 6), so wird die gewürfelte Flugenzahl doppelt gezogen. In dem Beispiel also viermal die 6.

## Schlagen

Würfelt man einen Pasch, also zwei gleiche Zahlen (z. B. 6 und 6), so wird die gewürfelte Flugenzahl doppelt gezogen. In dem Beispiel also viermal die 6.

## Geschlagene Steine ins Spiel zurückbringen

Der Spieler würfelt wie in einem normalen Zug, setzt aber seine Steine gemäß der Flugenzahl in das Home-Board des Gegners. Hat der Spieler z. B. eine 3 und eine 5 gewürfelt, so muss er einen Stein auf das 3. oder 5. Feld setzen. Gezählt wird hierbei in der eigenen Spielrichtung. Kann kein Stein gesetzt werden, so verfällt der ganze Wurf und der Gegner ist am Zug. Würden mehrere Steine geschlagen, so müssen erst alle wieder ins Spiel gebracht werden, bevor der Spieler wieder ziehen kann.

## Würfeln

Die Würfel müssen beide glatt auf dem Brett aufliegen. Ist ein Würfel angekippt oder auf einem Stein gelandet, wird mit beiden Würfeln neu gewürfelt. Erst wenn der eine Spieler nach dem Setzen seine Würfel aufgenommen hat, ist der andere Spieler mit Würfeln (oder Verdoppeln) an der Reihe.

## Unzulässige Züge

Wenn ein Spieler einen Zug macht, der nach den Regeln nicht zulässig ist, kann der Gegner verlangen, dass ein legaler Zug gemacht wird, muss es aber nicht. Wenn es z. B. einen besseren und legalen Zug gibt, braucht er daher keine Korrektur zu verlangen.

Sobald jedoch der Gegner des Spielers, der den illegalen Zug gesetzt hat, gewürfelt hat, ist der illegale Zug gutgeheißen, und es kann keine Korrektur mehr gefordert werden.

## Auswürfeln

Befinden sich alle 15 Spielsteine im Home-Board, so darf mit dem Auswürfeln begonnen werden. Die Steine werden aus dem Home-Board entfernt, wenn sie über das letzte Feld des eigenen Home-Boards ins Feld „null“ ziehen können. Kann mit einem Wurf ein Stein nicht direkt ausgespielt werden, so muss der Wurf im eigenen Home-Board gezogen werden. Kann der Wurf nicht gezogen werden, weil nur noch auf niedrigeren Feldern Steine sind, so wird der höchste Stein ausgespielt. Beispiel: Beim Auswürfeln würfelt der Spieler eine 2 und eine 4. Auf Feld 2 befinden sich noch Steine, auf Feld 4 aber nicht. Befindet sich nun ein Stein auf Feld 5 oder 6, so muss dieser regulär gesetzt werden. Sind die Felder 5 und 6 dagegen ebenfalls leer, so wird statt von der Vier ein Stein vom nächstkleineren besetzten Feld herausgenommen. Gewinner ist der Spieler, der zuerst alle Steine herausgewürfelt hat. Beim Auswürfeln ist auch folgendes möglich: Sitzt z. B. auf dem Feld 6 ein einzelner Stein, so kann der Spieler, wenn er 6 und 1 gewürfelt hat, mit der 6 diesen Stein herausnehmen und dann mit einem anderen die Eins rücken. Er kann aber auch zuerst mit der Eins von

## Spiegelregeln

Das Spiel läuft in drei Phasen ab:

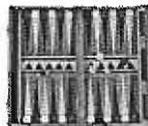
**Setzphase:** Die Spieler setzen abwechselnd je einen Stein, insgesamt je neun, auf Kreuzungs- oder Eckpunkte des Brettes

**Zugphase:** Die Spielsteine werden gezogen, das heißt, pro Runde darf jeder Spieler einen Stein auf einen angrenzenden, freien Knotenpunkt bewegen. Kann ein Spieler keinen Stein bewegen, so hat er verloren.

**Endphase:** Sobald ein Spieler nur noch drei Steine hat, darf er mit seinen Steinen springen, das heißt, er darf nun pro Runde mit einem Stein an einen beliebigen freien Knotenpunkt springen. Sobald ihm ein weiterer Stein abgenommen wird, hat er das Spiel verloren.

Sobald ein Spieler keinen gültigen Zug mehr ausführen kann, hat er ebenfalls verloren.

Drei Steine einer Farbe, die in einer Gerade auf Feldern nebeneinander liegen, nennt man eine „Mühle“. Wenn ein Spieler eine Mühle schließt, darf er einen beliebigen Stein des Gegners aus dem Spiel nehmen, sofern dieser Stein nicht ebenfalls Bestandteil einer Mühle ist. Die offiziellen Turnierregeln erlauben es auch in der Endphase nicht, Steine aus einer geschlossenen Mühle zu schlagen. Diese Regel ist allerdings regional verschieden und wird teilweise auch in kommerziell vermarkteten Produkten anders gehandhabt.



## Backgammon

### Geschichte

Der erste nahe Verwandte des modernen Backgammon findet sich im römischen Duodecim Scripta oder Ludus duodecim scriptorum (dt. etwa: Zwölflianienspiel). Kaiser Claudius war ein begeisterter Spieler und verfasste über dieses Spiel ein Buch, das leider verloren gegangen ist. In Pompeji wurde eine zweiteilige Wandmalerei entdeckt: im ersten Bild sieht man zwei diskutierende Römer beim Spielen, im zweiten Bild den Besitzer der Herberge, der die beiden gewaltsam aus seinem Haus wirft. Während und nach dem Dreißigjährigen Krieg erlebte Backgammon in ganz Europa wieder eine Zeit größter Beliebtheit, aus dieser Epoche stammen die französischen bzw. deutschen Varianten bzw. Namen Tric Trac und Puff. Im Englischen wurde das Spiel bis ins 17. Jahrhundert in Anlehnung an die lateinische Bezeichnung Tabula genannt. Der Name Backgammon wurde im Jahr 1650 erstmals literarisch erwähnt. Er setzt sich zusammen aus den Wörtern back und gammon (eine veraltete Form des Substantivs game = Spiel) und rührt daher, dass geschlagene Steine wieder zurück ins Spiel gewürfelt werden müssen. Der englische Spielexperte Edmond Hoyle verfasste im Jahre 1743 eine Broschüre, in der er die Regeln beschrieb und die Saeto festlegte. Die letzte entscheidende Veränderung war die Einführung des Verdoppelungswürfels. In den 1920er Jahren wurde in einem New Yorker Spielclub das Verdoppeln erfunden, was einseitig sehr die Erhöhung der Spannung und andererseits eine Einschränkung des Faktors Glück bewirkte.

### Spiegelregeln

#### Aufbau des Spiels

Das Spielbrett besteht aus 24 Dreiecken, Points oder „Zungen“ genannt, von denen sich jeweils 12 auf einer Seite befinden. Zwischen dem 6. und 7. Point auf jeder Seite werden die Points durch die so genannte Bar in das Home- und das Outer-Board aufgeteilt. Gespielt wird z. B. mit 15 weißen und 15 schwarzen Steinen, deren Aufstellung fest vorgegeben ist. Auf dem jeweils ersten Point (also in dem Bild für Weiß ganz rechts unten, für Schwarz ganz rechts oben) liegen zwei Steine, auf dem in Spielrichtung liegenden 12. Point (ganz links unten für Weiß und ganz links oben für Schwarz) jeweils fünf, dann auf dem 17. Point jeweils drei und auf dem 19. Point wieder jeweils fünf Steine (somit oben rechts von der Bar für Weiß und unten rechts von der Bar für Schwarz). Abgesehen von der Aufstellung der Steine ist dies aber nur ein Beispiel. Weder die Farben der Steine, noch die Zugrichtung noch die Position des Home-Boards sind vorgegeben. So kann das Home-Board für Weiß z. B. auch oben links oder unten rechts liegen, so dass weiß dann links herum spielen würde. Falls hierüber keine Einigung möglich ist, werden diese Regeln ausgewürfelt. Die Positionierung des Gegenspielers ergibt sich daraus aber immer zwingend: Wo der eine startet kann der andere auswürfeln.

## Turm

Der Turm ist die zweitstärkste Figur in einem Schachspiel. In den Ursprüngen des Spiels in Persien war der Turm wohl ein Kampfwagen, der als mehrfach gekerbter Holzklotz dargestellt wurde. Dies deuteten die Europäer als zinnenbewehrten Turm fehl. Der Turm wurde im Deutschen früher Roeh genannt; daher stammt auch die Bezeichnung Roehade. Man unterscheidet in der Grundstellung und in der Eröffnung zwischen Damenurm und Königsturm. Ersterer ist auf dem Damenflügel positioniert, der weiße steht auf dem Feld a1, der schwarze auf a8. Letzterer ist auf dem Königsflügel positioniert; der weiße steht auf dem Feld h1, der schwarze auf h8. Zugmöglichkeiten: Ein Turm darf auf Linien und Reihen in jeder Richtung beliebig weit ziehen, ohne jedoch über andere Figuren zu springen. Die einzige Ausnahme davon ist die Roehade, bei der Turm und König bewegt werden. Ein Turm hat eine nur durch den Spielfeldrand begrenzte Reichweite, und er kann alle Felder des Spielbretts erreichen. Es ist möglich, nur mit Turm und König den gegnerischen König matt zu setzen. Unter sonst gleichen Voraussetzungen ist der Turm deshalb erheblich stärker als ein Springer oder Läufer (allerdings nimmt er zu Beginn des Spiels, v. a. vor der Roehade, auf Grund seiner sehr eingeschränkten Beweglichkeit eine untergeordnete Rolle ein). Jedoch ist ein einzelner Turm etwas schwächer als zwei dieser Figuren. Den Wertunterschied zwischen einem Turm und einem Springer oder Läufer bezeichnet man als Qualität. Man spricht von Qualitätsgewinn, wenn man einen Turm unter Preisgabe eines Springers oder Läufers erobern kann, und von Qualitätsopfer, wenn man die Qualität zu Gunsten anderer Vorteile bewusst preisgibt. Im Unterschied zu Springer oder Läufer greift der Turm unabhängig von seiner Position (bei legrem Brett) immer 14 Felder an.

### Läufer

Zu Beginn einer Partie hat jede Partei jeweils einen weißfeldrigen und einen schwarzfeldrigen Läufer. Man unterscheidet auch zwischen Damenläufer und Königsläufer auf Grund ihrer Positionierung neben der Dame bzw. dem König. Ein Läufer ist meistens etwas mehr als drei Bauerneinheiten wert (nach Larry Kaufman Bauerneinheiten), oft wird jedoch der in der Regel etwas zu geringe Wert von drei Bauerneinheiten angegeben. Sehr wirksam ist das sogenannte Läuferpaar, das in der Regel in offenen Stellungen – also ohne blockierende Bauern – einem Springerpaar oder einem Läufer und Springer überlegen ist, da die beiden Läufer gut gemeinsam agieren können, d. h. sich niemals gegenseitig blockieren und zusammen alle Felder des Schachbrettes erreichen können. Nach Larry Kaufman kann man auch die Paarigkeit der Läufer mit einer zusätzlichen halben Bauerneinheit bewerten. Daraus folgt dann auch, dass zwei Läufer in etwa sieben Bauerneinheiten wert sind (zwei Mal 3 für die beiden Läufer und für das Läuferpaar), also etwa so viel wie Turm und zwei Bauern. Das Endspiel König und Läuferpaar gegen König ist gewonnen. Läufer sind langschrittige Figuren, die in einem Zug von einer Brettseite zur anderen gelangen können, wenn alle dazwischenliegenden Felder frei sind. Von ungleichfarbigen Läufern spricht man, wenn Weiß einen schwarzfeldrigen Läufer und Schwarz einen weißfeldrigen Läufer besitzt oder umgekehrt. Diese können sich nicht gegenseitig bedrohen.

Einen schlechten Läufer nennt man den Läufer, der durch mehrere eigene Bauern in seinen Bewegungsmöglichkeiten eingeschränkt ist. Zugmöglichkeiten: Läufer ziehen auf den Feldern der Farbe, auf der sie stehen, diagonal beliebig weit über das Brett. Über andere Figuren hinweg dürfen sie nicht ziehen. Läufer stehen oft wirkungsvoll, wenn sie auf viele Felder ziehen können und das Zentrum kontrollieren.

### Springer

Ein Schachpartie beginnt mit zwei weißen und zwei schwarzen Springern – die ältere Bezeichnung „Rössel“ wird heute nur noch im Zusammenhang mit dem Rösselsprung, einer Rätselart, gebraucht. Die Besonderheit der Springer ist es, über eigene und gegnerische Figuren und Bauern „springen“ zu können. Ein gutes Feld für einen Springer ist in der Regel ein möglichst zentrales Feld, von dem dieser viele Zugmöglichkeiten hat. Eine Warnung für Anfänger lautet: „Ein Springer am Rand bringt Kummer und Schand“. Die Praxis kennt freilich zahlreiche Ausnahmen. Zugmöglichkeiten: Die offizielle FIDE-Beschreibung lautet: Der Springer darf auf eines der Felder, die seinem Standfeld am nächsten, aber nicht auf gleicher Reihe, Linie oder Diagonale mit diesem liegen, ziehen. Das bedeutet: Der Springer bewegt sich vom Ausgangsfeld zwei Felder entlang einer Linie oder Reihe und dann ein Feld nach links oder rechts. Das Zielfeld hat immer eine andere Farbe als das Ausgangsfeld. Damit ist der Springer in der Lage, alle Felder des Brettes zu betreten, aber für ihn ist der Weg von einer Schachbrettseite zur anderen zeitaufwändig. In der Mitte des Brettes kann ein Springer auf maximal acht Felder ziehen, am Rand des Brettes oder in der Nähe des Randes kann die Zahl der in Frage kommenden Zielfelder auf zwei, drei, vier oder sechs beschränkt sein. Der Wert eines Springers entspricht mit etwas mehr als drei Bauerneinheiten (3 nach Larry Kaufman) in etwa dem eines Läufers. Die jeweilige Stärke der beiden Figuren hängt aber von der konkreten Situation, meistens der Bauernstruktur, ab.

### Bauer

Jeder Spieler hat zu Partiebeginn acht Bauern, die einen Wall vor den übrigen Figuren bilden. Wegen seiner begrenzten Zug- und Schlagmöglichkeiten gilt der Bauer als schwächster Stein im Schach. Im Unterschied zu den übrigen Figuren kann der Bauer sich nicht rückwärts bewegen, sondern nur nach vorne. Allerdings wird die Bedeutung der Bauern im Verlauf einer Schachpartie immer größer, weil die Möglichkeit besteht, beim Erreichen der gegnerischen Grundreihe in eine stärkere Figur, einen Offizier, umzuwandeln.

Der Weilschachverband FIVC bezeichnet in seinen offiziellen Satzungsbüchern auch den Bauer als „Figur“, trotzdem wird von Schachspielern zumeist zwischen Bauern und den übrigen Steinen unterschieden, und nur letztere werden als Figuren bezeichnet.

Zugmöglichkeiten:

In der Ausgangsstellung kann sich der Bauer wahlweise einen Schritt nach vorne bewegen, sofern das Zielfeld leer ist, oder aber einen Doppelschritt vornehmen, sofern das Feld vor dem Bauern und das Zielfeld leer sind. Befindet sich der Bauer nicht in der Ausgangsstellung (2. bzw. 7. Reihe), dann kann er sich nur um ein Feld nach vorne bewegen (wenn er nicht schlägt).

Der Bauer schlägt vorwärts diagonal. Er ist der einzige Spielstein, der in eine andere Richtung als die Zugrichtung schlägt.

Der Bauer kann sich nur vorwärts bewegen. Er ist der einzige Spielstein, der nicht auf ein bereits betretenes Feld zurückkehren kann.

Der Bauer kann en passant schlagen

Wenn ein Bauer die gegnerische Grundreihe betritt, so muss er als Bestandteil dieses Zuges in eine Dame, einen Turm, einen Läufer oder Springer der eigenen Farbe umgewandelt werden. Eine Umwandlung in eine andere Figur als eine Dame bezeichnet man als Unterverwandlung. Der Bauer wird aus dem Spiel genommen, und auf das entsprechende Feld wird die neue Figur gesetzt. Die Eigenschaften der neuen Figur treten sofort in Kraft, dies kann auch zum unmittelbaren Schachmatt führen. Die Umwandlung ist nicht davon abhängig, ob die ausgewählte Figur im Laufe des Spiels geschlagen wurde. Durch Umwandlung kann ein Spieler also mehr Exemplare einer Figurart bekommen, als in der Grundstellung vorhanden sind. Meist erfolgt die Umwandlung in eine Dame. Die gelegentlich geübte Praxis, eine umgewandelte Dame durch einen umgedrehten Turm darzustellen, ist in Turnieren regelwidrig; man muss sich, gegebenenfalls aus einem anderen Spielset, eine zusätzliche Dame besorgen.

Es ist in der Schachliteratur üblich, den Wert der Figuren Dame, Turm, Läufer und Springer in so genannten Bauerneinheiten zu messen. Ein Bauer hat demnach den Wert einer Bauerneinheit.

Im persischen Spiel wurde der Bauer als *Pyādāh* / *پياده نظام* / „Fußsoldat“ bezeichnet und als solcher dargestellt. Bauern sind dann besonders stark, wenn sie:

Beweglich sind, insbesondere nicht durch gegnerische Bauern auf derselben Linie blockiert sind und es keine gegnerischen Bauern auf benachbarten Linien gibt, die den Bauern schlagen könnten (Freibauer).

In Gruppen auftreten, dadurch gegnerische Figuren vor sich herziehen und einander dabei gegenseitig decken können (Bauernduo oder Bauernkette).

Weit vorgerückt sind, wodurch das Potenzial zur Umwandlung bedeutsamer wird.

Ende des Spiels

Es gewinnt der Spieler, der den gegnerischen König schachmatt (arabisch: *as-sāh māt* = „Der König ist besiegt!“)

setzt. Der Zug, mit dem der König geschlagen werden könnte, wird dabei nicht mehr ausgeführt.

Eine weitere Möglichkeit zum Spielgewinn ist die Aufgabe des Gegners, dies ist jederzeit während der Partie möglich. Im Turnierschach, bei dem mit einer festgelegten Bedenkzeit und Schachuhren (siehe unten) gespielt wird, verliert ein Spieler, wenn er seine zur Verfügung stehende Zeit überschreitet. Dies gilt nur, sofern sein Gegner noch durch eine regelgemäße Zugfolge mattsetzen kann; falls aber der Gegner selbst gegen ungeschicktestes Spiel nicht mehr mattsetzen könnte, also nicht einmal eine theoretische Möglichkeit zum Mattsetzen besteht, endet die Partie trotz Zeitüberschreitung mit einem Unentschieden (Remis).

Weitere Möglichkeiten eines unentschiedenen Spielausgangs ergeben sich zum Beispiel durch Bauerschach oder in sogenannten „toten Stellungen“, in denen beide Spieler selbst bei ungeschicktestem Gegenspiel keine Möglichkeit mehr haben, Matt zu setzen. Kann ein Spieler keinen regelgemäßen Zug mehr ausführen und steht sein König nicht im Schach, so spricht man von einem *Patt*, die Partie endet auch in diesem Fall remis.



## Dame

### Geschichte

Das Damenspiel hat seinen Ursprung wahrscheinlich im 10. oder 11. Jahrhundert in Südfrankreich; das Spielbrett wurde vom damals schon bekannten Schachspiel übernommen. Die Spielregeln stammen von *Alquerque* (auch als *Quirkal* bekannt).

Ursprünglich wurden die Steine *ferses* genannt, nach der Dame im Schachspiel. Zu jener Zeit konnte die Dame nur ein Feld weit ziehen. Die Neuerung war das aus *Alquerque* übernommene Überspringen und Wegnehmen gegnerischer Steine. Das Spiel wurde zu jener Zeit *Fierges* genannt.

Eine weitere Ähnlichkeit mit dem Schachspiel bestand früher darin, dass der Damenspieler verpflichtet ist, jede sich ihm bietende Gelegenheit zum Schlagen von gegnerischen Steinen auszunutzen. Um 1555 wurde dieses Schlagen obligatorisch. Verpasste ein Spieler die Gelegenheit dazu, wurde seine Figur zur Strafe vom Brett „gepuszt“, bzw. weggenommen. Diese neue Form nennt man *Jeu Force* die ältere „*Jeu Plaisant*“. Die heutige Standardversion ist *Jeu Force*.

### Spielregeln

Dame wird auf einem quadratischen Brett mit abwechselnd weißen und schwarzen Feldern gespielt.

In vielen Ländern (einschließlich Deutschland, Österreich und der Schweiz) hat das Spielbrett 8×8 Felder. Es entspricht also einem Schachbrett; allerdings werden die Felder bei Dame anders bezeichnet. International wird auf einem 10×10-Brett gespielt (Dame 100).

Als Spielfiguren dienen runde, flache Spielsteine, schwarze für den einen und weiße für den anderen Spieler. Diese sind gewöhnlich aus Holz oder Kunststoff gefertigt. Auf dem 8×8-Brett hat jeder Spieler 12 Steine, auf dem 10×10-Brett 20 Steine. Gespielt wird nur auf den dunklen Feldern. Die Steine ziehen ein Feld in diagonalen Richtung, aber nur vorwärts. Gegnerische Steine müssen übersprungen werden, sofern das dahinter liegende Feld frei ist. Wenn das Zielfeld eines Sprungs auf ein Feld führt, von dem aus ein weiterer Stein übersprungen werden kann, so wird der Sprung fortgesetzt. Alle übersprungenen Steine werden vom Brett genommen. Erreicht ein Spielstein die gegnerische Grundlinie, wird er zur Dame befördert. Dies wird kenntlich gemacht, indem ein zweiter Stein obenauf gesetzt wird. Eine Dame darf (nach den in Deutschland üblichen Regeln) auch beliebig weit rückwärts ziehen und springen. Beim Überspringen eines gegnerischen Steines muss die Dame auf dem unmittelbar dahinterliegenden Diagonalfeld aufsetzen. Falls sie von dem neuen Feld aus über andere Steine springen kann, muss sie das auch tun. Es gelten also die Sprungregeln für einfache Steine, mit der zusätzlichen Regel, dass die Dame über mehrere Felder vorwärts und eben auch rückwärts springen kann. Durch die Bedingung, dass eine Dame auf dem Feld hinter dem geschlagenen Stein aufsetzen muss, ist ein Endspiel von zwei Damen gegen eine einzelne gegnerische Dame gewonnen.

### Spielverlauf

Vor Spielbeginn werden die Steine so angeordnet, dass in den ersten drei Reihen (bei Dame 100 den ersten 4 Reihen) auf beiden Seiten des Spielbretts alle dunklen Felder belegt sind. Anschließend können die Spielsteine diagonal gezogen werden und auch andere Steine schlagen.

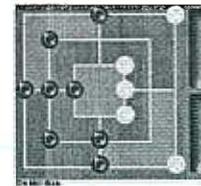
Es beginnt die Zeit mit den dunklen Steinen (meist rot oder schwarz).

Ziel des Spieles ist es, dem Gegner alle Zugmöglichkeiten zu nehmen, also alle gegnerischen Steine zu schlagen oder zu blockieren.

## Mühle

### Geschichte

Das Mühlespiel ist wesentlich älter als das Schachspiel. In Europa ist Mühle seit der Bronzezeit bekannt (Grabbeigabe in Cr Bri Chualann in Wicklow/Irland). In Deutschland wurden verschiedene Variationen von Mühle, wie etwa Neunermühle, Rad- oder Rundmühle, sowie Dreiermühle bei Ausgrabungen römischer Grenzbesiedlungen (siehe auch: *Limes*) entdeckt. Aber auch in China ist das Spiel seit etwa 2000 Jahren bekannt. Vermutlich gehört dieses Taktikspiel zu den ältesten Brettspielen überhaupt. Vom 12. bis zum 18. Jahrhundert gehörte das Mühlespiel zu den beliebtesten Brettspielen in Europa. Erst ab Anfang des 19. Jahrhunderts wurde Mühle vom Schachspiel nach und nach verdrängt.





Vorstand: Beate David  
Werner Groth  
Christel Meier

Kontakt: Postadresse:  
Förderverein  
Brandenburgisches Freilichtmuseum Altranft e.V.  
Wriezener Str. 25  
16259 Bad Freienwalde  
e- Mail: FV-Meier@web.de

Tel.: 03344 / 42 67 96 Frau Meier  
Tel.: 03344 / 32 45 5 Frau David

Spendenkonto: 34 01 21 85 30  
Bankleitzahl 17 05 40 40  
Spk. MOL  
Inhaber: Förderverein Brandenburgisches  
Freilichtmuseum Altranft e.V.

Werden auch SIE Mitglied des Vereins und leisten Sie  
einen Beitrag zur kulturellen Entwicklung des  
Freilichtmuseums,

DANKE.

Der Beitrag beträgt jährlich 35,00 € pro Person  
17,50 € Rentner/  
Studenten/Lehrlinge/  
arbeitslose Personen

Antragsformulare erhalten Sie:  
an der Information des Freilichtmuseums Altranft  
unter unserer Postadresse  
telefonisch 03344 / 42 67 96  
per e-mail FV-Meier@web.de



Kniffel

Mäxchen



Paschen

Quartett



Mau Mau

Rommé



Schummellieschen

# Kniffel



## Geschichte

Kniffel oder Yahtzee ist ein Würfelspiel, das von Schmidt Spiele und Hasbro angeboten wird. Da aber zum Spiel nur ein Würfelbecher mit fünf Würfeln und Schreibzeug erforderlich sind, wird es häufig ohne den vorgedruckten Block gespielt. Das Spiel ähnelt dem Würfelpoker, ist jedoch wesentlich jünger und wird mit herkömmlichen Spielwürfeln gespielt. 1956 wurde Yahtzee von E. S. Lowe vertrieben; 1973 kaufte Milton Bradley die E. S. Lowe Company. Bis dahin wurden weltweit bereits 40 Millionen Yahtzee-Spiele verkauft. Da Hasbro 1984 MB übernahm, wird Yahtzee nun von Hasbro vertrieben. Laut Hasbro werden zurzeit jährlich 50 Millionen Yahtzee-Spiele verkauft. Kniffel wird seit 1972 von Schmidt Spiele vertrieben.

## Spielregeln

Jeder Spieler hat einen kleinen Zettel, auf dem er seine Ergebnisse eintragen muss. Gewinner ist, wer am Ende die höchste Summe auf seinem Zettel erzielen kann. Gespielt wird mit fünf Würfeln. Es wird reihum gewürfelt. In jeder Runde darf man bis zu drei Mal hintereinander würfeln. Dabei darf man „passende“ Würfel zur Seite legen und mit den verbleibenden weiter würfeln. Spätestens nach dem dritten Wurf muss man sich für ein freies Feld auf dem Spielzettel entscheiden, welches nun mit dem Ergebnis dieses Wurfs bewertet wird.

Auf dem Zettel werden folgende Eintragungen gezählt:

Oberer Block („drinnen“ oder Sammeln):

Wenn man beim Sammeln in der Summe mindestens 63 Punkte (beispielsweise für jedes Feld drei Würfel) bekommen hat, gibt es einen Bonus von 35 Punkten (Jargon: man „kommt raus“, „man liegt im Soll“).

Unterer Block („draußen“):

Wenn man ein Ergebnis in ein Feld einträgt, bei dem die Bedingung nicht erfüllt ist (zum Beispiel wenn beim Feld Dreierpasch nicht drei Würfel gleich sind), dann wird das Feld gestrichen oder die Punktzahl „0“ eingetragen.

Wenn man bereits einen Kniffel unter „Kniffel“ mit 50 Punkten eingetragen hat und noch einen weiteren Kniffel erhält, dann kann dieser Kniffel in ein beliebiges freies Feld unter „Andere Spiele“ eingetragen werden mit 100 Punkten, unter „Sammeln“ mit 100 + den zu zählenden Würfeln wobei die 100 Punkte aber bei der Berechnung des Bonus nicht mitgezählt werden.

Ist der Spielzettel voll, so ist das Spiel beendet und die Punkte vom Sammeln und den anderen Spielen und eventuell der Bonus werden zusammengezählt. Es gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

## Varianten

a) Rommé mit Klopfen: Wer nicht an der Reihe ist, aber die oberste Karte des Abwurfstoßes gebraucht könnte, klopft auf den Tisch. Wenn der Spieler, der gerade an der Reihe ist, sein Einverständnis gibt, darf der Klopfer diese Karte nehmen. Zusätzlich muß er noch 2 Karten vom Talon ziehen. -- Um zu verhindern, daß laufend geklopft wird, sollte man festlegen: Der Klopfer muß die Karte vom Abwurfstoß offen und die beiden Talonkarten verdeckt vor sich ablegen. Wenn er dann an der Reihe ist, muß er die offene Karte sofort zusammen mit mindestens 2 Karten aus der Hand als Kombination auslegen können. Erst dann darf er die beiden Talonkarten in die Hand nehmen.

b) In Dreiersätzen ersetzt der Joker durch Festlegung des Spielers eine ganz bestimmte Karte. So kann man z. B. festlegen, daß im Satz T9, J, K9 der Joker die P9 ersetzt.

e) Folgen dürfen nicht "um die Ecke" gehen (vgl. Abschnitt 2.). Vor das 1s in 1, 2, 3, darf man also keinen König setzen und nach dem 1s in D, K, 11 nicht mit 2, 3 usw. fortsetzen.

d) Der Mindestwert für das erste Auslegen wird nicht mit 40, sondern mit 30 Punkten festgelegt.

e) Rommé mit 10: Man darf bereits „Rommé“ sagen, wenn die Karten in der Hand nur noch höchstens 10 Punkte zählen. Es wird dann noch eine Runde bis zum Ansager gespielt, bevor man abrechnet. Der Ansager selbst spielt nicht noch einmal. Seine Punkte werden nicht notiert, doch er muß sein Blatt zur Kontrolle vorzeigen.

f) Farbenrommé: Man darf „Rommé“ sagen und sofort Schluß machen, wenn man mindestens 10 beliebige Karten einer Farbe in der Hand gesammelt hat. Ihre Punkte werden natürlich nicht notiert.

g) Man darf auch Schluß machen, wenn man keine Karte auf den Abwurfstoß legen kann.

h) Wer bei der Abrechnung noch Joker in der Hand hat, bekommt seine Punkte als Verlust doppelt notiert.

i) 1s zusätzliche Belohnung werden dem Gewinner 10 Punkte von seinen Verlustpunkten der vorangegangenen Spiele gestrichen (hatte er bis dahin 113 Punkte, so hat er jetzt nur noch 103), bei Hand-Rommé sogar 20 Punkte.

j) Um bei nur 2 oder 3 Teilnehmern die Spiele zu verkürzen, muß jeder vom Talon 2 Karten ziehen, und zwar auch dann, wenn er eine Karte vom Abwurfstoß nimmt.

## Mäxchen



## Geschichte

Meiern, auch als Mäxchen, Meier und unter weiteren Bezeichnungen wie Mäx(ler), Lügenmax(-mäx), Schummelmax, Mexican, Mexico, Meterpeier, Mäxchen Meier, Lügen, Riegen, Einundzwanzig u.ä. bekannt, ist ein bekanntes Würfelspiel.

## Spielregeln

Rommé (Rummy) ist ein in zahllosen Varianten in aller Welt verbreitetes Kombinations- und Anlegenspiel. Die Unkompliziertheit seiner Regeln ließ es zu einem beliebten Familien- und Gesellschaftsspiel für jung und alt werden. Das Romméblatt besteht gewöhnlich aus 2x52 Karten und bis 6 Jokern. Es können 2 bis 6 Spieler teilnehmen. Im folgenden werden nur die Grundregeln dargestellt, die man durch zusätzliche Vereinbarungen abwandeln kann.

Ziel des Spieles ist es, die Handkarten zu bestimmten Kombinationen zu vereinigen und anzulegen. Die bei Spielende in der Hand verbliebenen Karten werden nämlich als Verlust angerechnet. Man unterscheidet Sätze und Folgen.

Satz 3 oder 4 gleichwertige, aber verschiedenfarbige Karten; z. B. KK, HK, PK, T2, K2, H2, P2.

Folge mindestens 3 gleichfarbige, in Wert aufeinanderfolgende Karten; z. B. in Kreuz 9, 10, B, D, K oder Herz 4, 5, 6, 7, 8, 9. In Folgen darf das As sowohl hinter dem König als auch vor der 2 stehen, z. B. D, K, A oder A, 2, 3. Folgen dürfen auch "um die Ecke" gehen, also etwa D, K, A, 2, 3. Joker (J) sind Universalkarten. Sie können beim Auslegen nach der Bestimmung des Besitzers jede beliebige Karte zum Bilden von Kombinationen ersetzen, z. B. K6, H6, J; Herz-5, -4, -5, J, -7, -8. Die Joker erleichtern das Anlegen und sind deshalb sehr begehrt.

Je nach Vereinbarung und Teilnehmerzahl bekommt jeder Spieler verdeckt und möglichst einzeln 10 bis 15 Karten. Der Rest kommt als Talon verdeckt in die Tischmitte.

Der links vom Geber sitzende Spieler zieht eine Karte vom Talon und legt dafür eine nicht benötigte Karte offen neben den Talon. Der nächste Teilnehmer kann nun diese offene oder die oberste Karte des Talons aufnehmen und muß dafür wieder eine Karte offen ablegen. So entsteht neben dem Talon ein Abwurfstoß. Der an der Reihe befindliche Spieler darf Sätze und Folgen offen vor sich auslegen, wenn sie zusammen mindestens 40 Punkte zählen. Hierbei rechnen As = 11 Punkte (aber nur 1 Punkt in der Folge ohne König), Bube, Dame, König = je 10 Punkte, 2 bis 10 = soviel Punkte, wie sie anzeigen, Joker = soviel Punkte wie die Karte, für die er eingesetzt ist. Jeder Spieler, der bereits 40 Punkte ausgelegt hat, darf, wenn er wieder an der Reihe ist,

- weitere Sätze und Folgen auslegen, auch wenn sie weniger als 40 Punkte zählen;
- passende Karten an bereits ausgelegte eigene und fremde Sätze und Folgen anlegen;
- ausgelegte Joker gegen diejenigen Karten in eigenen und fremden Kombinationen eintauschen, die durch die Joker ersetzt sind, z. B. aus der Folge H9, J, HB den Joker entnehmen, wenn dafür H10 eingezügt wird.

Gewinner ist, wer als erster seine Karten aus- und angelegt hat, dabei "Rommé" meldet und für die zuletzt vom Talon gezogene Karte eine Karte abwirft. Hand-Rommé erzielt der Spieler, der ohne vorheriges Auslegen alle Karten auf einmal aus- oder anlegt. Hierbei können die ausgelegten Karten weniger als 40 Punkte zählen. Falls der Talon im Spielverlauf aufgebraucht wurde, wird der Abwurfstoß gemischt und als Talon verwendet.

Nach Abschluß jedes Einzelspiels werden jedem Teilnehmer die in der Hand gehaltenen Flugen als Minuspunkte in einer Liste aufgeschrieben. Hierbei zählen As immer 11 Punkte, Joker 20 Punkte und alle anderen Karten wie unter 5. gesagt. Bei Hand-Rommé werden die Minus-punkte verdoppelt. Nach der Spielpartie werden die Punkte jedes Spielers zusammengerechnet und wie im folgenden Beispiel abgerechnet:

Spieler	A	B	C	D
Punktestand	220	360	140	490
	+ 140	&nbsp;- 140	+ 80	&nbsp;- 270
	&nbsp;- 80	&nbsp;- 220	+ 220	&nbsp;- 130
	+ 270	+ 130	+ 350	&nbsp;- 350
	+ 330	&nbsp;- 230	+ 650	&nbsp;- 750

Angenommen, der Punktwert ist mit einem Zehntelpfennig vereinbart worden, so hätten B 23 und D 75 Pfennig zu zahlen, während A 77 und C 65 Pfennig erhalten würden.

## Spielregeln

Gespielt wird mit zwei Würfeln und einem Würfelbecher mit Untersetzer. Gewürfelt wird reihum. Der Würfelnde darf den ersten Wurf verdeckt ansehen. Anschließend wird der Untersetzer mit den vom Würfelbecher verdeckten Würfeln an den nächsten Spieler weiter gegeben, wobei die gewürfelten Punkte angesagt werden müssen. Sofern der Spieler die Runde nicht begonnen hat, muss seine Ansage die vorher verkündete Punktzahl übertreffen. Die angesagte Punktzahl kann wahr sein oder gelogen.

Der nächste Spieler hat folgende zwei Möglichkeiten:

- er würfelt selbst wie oben beschrieben und muss eine höhere Punktzahl ansagen
- er kann die Ansage bezweifeln und schaut die Würfel an

Deckt ein Spieler auf, so bekommt entweder der enttarnte Lügner oder der zu Unrecht Zweifelnde einen Minuspunkt. Daraufhin beginnt der aufdeckende Spieler die nächste Runde. Bei der Variante als Trinkspiel muss für jeden Minuspunkt sofort eine vorgegebene Menge getrunken werden.

## Paschen



## Geschichte

Paschen von frz. Passe-dix, Knobeln, Knöcheln, Knoekeln oder einfach Würfeln ist eines der ältesten und verbreitetsten Hasardspiele und wird mit einem Becher (Würfelbecher) und drei Spielwürfeln in verschiedenen Varianten gespielt. Die folgende Beschreibung stützt sich auf Pierres Universallexikon von 185765 und das Brockhaus Konversationslexikon von 189496. Dasselbe Regel findet sich in Friedrich Anton's Enzyklopädie der Spiele von 1889 unter dem Namen Elf hoch. Elf hoch mit drei Würfeln wird auf der Liste verbotener Spiele des k.u.k. Justizministeriums von 1904 angeführt.

## Spielregeln

Ein Spieler, der Bankhalter, setzt einen bestimmten Betrag (das Banco), die anderen Spieler, setzen dagegen. Möchte ein Spieler alleine einen Einsatz in der Höhe der Banksumme tätigen, so ruft er „Banco“, die Einsätze der übrigen Spieler werden sodann zurückgewiesen. Will niemand Banco spielen, so darf die Vorhand, das heißt der Spieler zur Rechten des Bankhalters, als erster setzen. Setzen die Gegenspieler insgesamt mehr als in der Bank liegt, so werden die überschüssigen Einsätze zurückgewiesen.

Setzen die Gegenspieler jedoch insgesamt weniger als in der Bank liegt, so wird der überschüssige Betrag dem Bankhalter zurückerstattet. Sind die Einsätze gemacht, so wirft der Bankhalter drei Würfel

-Wirft der Bankhalter elf oder mehr Flugen, so gewinnt der Bankhalter, davon leitet sich der französische Name passe-dix (dt. überschrizt zehn) ab.

-Wirft der Bankhalter zehn oder weniger Flugen, so gewinnen die Gegenspieler im Verhältnis 1:1. Manchmal wird so gespielt, dass Würfel mit drei verschiedenen Flugen Zahlen nicht gewürfelt und wiederholt werden. Verliert der Bankhalter, so muss er die Bank an seinen rechten Nachbarn abgeben; es sei denn, er hat ein Tripel (Jungfernpasch) geworfen, in diesem Fall darf der Bankhalter, wenn er möchte, ein neues Banco setzen und die Würfel behalten. Gewinnt der Bankhalter, so darf er weiterhin die Bank halten, aber vorläufig nichts daraus entnehmen, es sei denn, er hat mit einem Tripel gewonnen. Gibt er jedoch die Bank ab, so gehört der Bankinhalt natürlich dem Bankhalter. Die Abwicklung der Wette ist derjenigen beim Baccara chemin de fer, Hazard bzw. dem privaten Craps sehr ähnlich.

# Mau Mau

## Geschichte

Eine eindeutige Ursprungung und eine Geschichte des Mau-Mau-Spiels ist noch nicht bekannt und unklar. Durch Überlieferung weiß man, dass die Spielregeln aus den 1930er Jahren stammen. Im Laufe der Zeit entstanden zahlreiche Weiterentwicklungen von Mau-Mau, die spezielle eigene Karten verwenden. Die bekanntesten Weiterentwicklungen sind UNO (von Malliel), Mio (von Pianik), Passaro (von Riss Rillenburg), SLOO (von Rimgo) und das nicht mehr erhältliche MFD-Kartenspiel (von Parker).



## Spielregeln

Mau-Mau ist ein Flusskartenspiel. Gewonnen hat, wer zuerst alle seine Karten abspielen konnte. Der Gewinn wird mit einem „Mau-Mau!“ Kund getan. Die übrigen Spieler spielen meist das Spiel zu Ende. Zu Beginn erhält jeder Spieler die gleiche Anzahl Karten (oft fünf oder sechs), die er verdeckt als Kartenfächer - auf seine Hand nimmt. Die restlichen Karten werden verdeckt als Talon (Slaepel) abgelegt. Die oberste Karte des Talons wird offen daneben gelegt. Reihum legt nun jeder Spieler eine seiner Karten offen auf die nebenliegende Karte - wenn dies möglich ist. Möglich ist dies, wenn die abzulegende Karte in Kartenwert oder Kartenfarbe mit der obersten offen liegenden Karte übereinstimmt. Für die Pik 10 darf also entweder eine andere Pik-Karte oder eine andere 10 gelegt werden. Kann oder will ein Spieler keine Karte ablegen, so muss er eine Karte vom Talon ziehen. Je nach Regel darf er anschließend diese Karte, wenn sie den angegebenen Bedingungen genügt, ablegen, oder muss warten, bis er genau an der Reihe ist. Ist der Talon irgendwann aufgebraucht, so werden die abgelegten Karten, außer der obersten sich übernehmenden, erneut als Talon ausgelegt. Oft werden sie vorher noch gemischt.

## Schummelregeln

## Geschichte

Dieses Spiel kennt weder Autor noch eine bestimmte Jahreszahl seines Ursprungs. Zeitzeugen bestätigen, dass es bereits lange vor dem Zweiten Weltkrieg gespielt wurde. Die Regeln sind frei und in diversen Spielbüchern veröffentlicht.



## Spielregeln

Ein normales Spiel oder Rommehall ohne Joker wird gleichmäßig unter allen Mitspielern aufgeteilt. Sind mehr als 5 Mitspieler vorhanden, es können beliebig viele sein, werden 52 Karten oder bei Bedarf auch zwei Kartenspiele verwendet. Die Spieler nehmen ihre Karten auf und ordnen diese in der Hand. Das Spiel beginnt, indem eine beliebige Karte vom ersten Spieler aufgedeckt wird und abwechselnd diese Farbe oder Figur nun verdeckt „bedeckt“ wird, indem diese Farbe ansagt und eine Karte auf die erste gelegt wird. Das Ziel ist, als erster alle Karten loszuwerden, muss man schummeln. Wenn ein Spieler vermute, diese Karte sei „regulär“ abgelegt, antworte also nicht der angesagten Farbe, ruft er schummelgeschrien oder klopf auf den Tisch und die letzte Karte wird aufgedeckt. Hatte der Spieler Recht mit seiner Vermutung, muss der Schummler den gesamten Schlaepel aufnehmen. Hat er sich geirrt, bleiben die Karten bei ihm selbst. Alle Schummelregeln sind erlaubt, so dürfen auch mehrere Karten abgelegt werden. Wird ein Spieler beim Mogseln erwischt, so muss er die auf dem Tisch liegenden Karten auf die gegenseitige Hand nehmen.

# Quartett

## Geschichte

Quartett ist ein vor allem bei Kindern beliebtes Kartenspiel. Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Quartette, das sind Sätze von vier zusammengehörigen Karten, zu sammeln. Quartett ist unter den Namen Klappi Familis (Großbritannien), Jeu de familles (Frankreich), Giooco delle famiglie (Italien), Fluhors (Großbritannien) und Ustfi) bekannt. Das erste Fluhorquartett wurde 1952 von der deutschen Firma Riss herausgegeben. Neben Fluhorquartetten gibt es Karten mit Fahrzeugen aller Art, wie Motorädern, Schiffen und Flugzeugen. Beliebte Themen werden verschidene Wissensgebiete für die Gestaltung von Quartettkarten herangezogen, wie etwa bei Südsiequartetten. Die in den Ustfi übliche Bezeichnung Fluhors hat ihren Ursprung in einem weit verbreiteten Schriftsteller-Quartett. Ebenso gibt es Quartettkarten mit den Bildern von Päpsten oder bekannten Fußballspielern. Zu den Kuriosa unter den Quartettspielen zählen ein Bierquartett, aber auch ein Diktatorquartett oder ein Massenmörderquartett.



## Spielregeln

Quartett wird klassisch mit einem Paket traditioneller Spielkarten zu 32 Blatt gespielt, meistens aber mit speziellen Quartettkarten. Ein Paket Quartettkarten besteht meistens aus acht Quartetten, d.h. aus 32 Karten. Zunächst werden die Karten gemischt und einzeln an die Spieler verteilt. Dabei erhalten unter Umständen einige Spieler eine Karte mehr als andere. Der Spieler links vom Kartengeber beginnt das Spiel und legt einen beliebigen Mitspieler nach einer eindeutig bezeichneten Karte, die ihm zur Bildung eines Quartetts fehlt; z.B. „Eva, hast du den vier-König?“ oder „Michael, hast du die Karte E3?“ Ein Spieler darf nur dann nach einer bestimmten Karte fragen, wenn er von dem befragenden Quartett mindestens eine Karte in der Hand hat. Hat der befragte Mitspieler die gesuchte Karte, so muss er sie dem Fragenden herausgeben, und dieser darf weiterhin von seinen Mitspielern ihm fehlende Karten fordern. Wenn jedoch ein Befragter die gewünschte Karte nicht besitzt, dann ist dieser an der Reihe nach Karten zu fragen. Sobald ein Spieler ein vollständiges Quartett, z.B. vier Könige, besitzt, legt er dieses offen vor sich auf den Tisch. Hat ein Spieler keine Karten mehr in der Hand, so ist er aus dem Spiel, und sein linker Nachbar darf als nächster nach Karten fragen. Wer bis spielende die meisten Quartette sammeln kann, gewinnt.

# Rummé

## Geschichte

Kartenspieleregeln unterliegen einem steten Wandel. Somit gibt es auch bei Rummy keine genauen Kenntnisse über Ursprung und Herkunft des Spiels. Immerhin kann zumindest im 20sten Jahrhundert genauer nachvollzogen werden, wie sich Rummy/Rommé entwickelte hat.

