

**175 x**  
**Spaß**  
**mit Würfel**  
**und Karten**



## INHALT

### KARTENSPIELE

1. Poker .....	1
2. „Die Schwarze Katze“ oder „Die schleichende Johanna“ .....	7
4. Schnapsen .....	8
5. Kreuzschnapsen .....	9
6. Rufschnapsen .....	9
7. Bauernschnapsen .....	9
8. Hölzeln (Stichansagen) .....	11
9. Spitz, pass auf! .....	11
10. Herz As – Herz 10 .....	11
11. Herzeln .....	12
12. Schnipp, Schnapp, Schnurr .....	12
13. Alte Jungfer .....	12
14. Mogeln .....	13
15. Brandeln .....	13
16. Meine Tante – Deine Tante .....	13
17. Elfern .....	14
18. Kartendomino .....	14
19. Mau-Mau .....	14
20. Fünf dazu .....	15
21. Rot und Schwarz .....	15
22. Siebzehn und Vier .....	15
23. Trouper .....	16
24. Leben und Tod .....	16
25. Hund .....	17
26. Einundfünfzig .....	17
27. Päckchen wenden .....	17
28. Schlafmütze .....	18
29. Poker mit Joker .....	18
30. Landsknecht .....	18
31. Macao .....	18
32. Ecarté .....	19
33. Rummy .....	19
34. Rummy mit 10 .....	20
35. Räuber-Rummy .....	20
36. Gin-Rummy .....	20
37. Rummy mit Einkaufen .....	21
38. Schwimmen .....	21
39. Canasta .....	21
40. Kontrakt Bridge-Punktetabelle .....	23
41. Krambambuli .....	24
42. Zwickern .....	24

### PATIENCESPIELE

43. Das Kreuz .....	26
44. Schrägpaare .....	26
45. Die Berlinerin .....	27
46. Die Königspatience .....	27
47. Die kleine Bismarck-Patience .....	28
48. Der Hochzeitszug .....	29
49. Der Zopf .....	29

50. Die Königin oder Die Schlangenkette .....	30
51. Das Grundkartenspiel .....	31
52. Die Harfe .....	32
53. Die Große Patience .....	32
54. Das Grabmal des Pharao .....	33
55. Surprise .....	34
56. Schikanös .....	35
57. Valentin-Patience .....	36
58. Das Regiment .....	37
59. Der Rangierbahnhof .....	37
60. Der Stern .....	38
61. Der Dämon .....	39
62. Klondike .....	39
63. Die Spinne .....	39
64. Die (kinderleichte) Uhr .....	40
65. Die glücksbringende Dreizehn .....	40
66. Die große Napoleon-Patience .....	41
67. Canfield .....	41
68. 4 Jahreszeiten .....	42
69. Der Scheidungsgrund .....	42

### ZAUBERTRICKS MIT SPIELKARTEN

70. Fortissimo .....	43
71. Für starke Nerven .....	43
72. Herzschlag einer Karte .....	44
73. Unfassbar .....	44
74. 4-mal die Könige .....	45
75. Geheimnisvolle Gedankenübertragung .....	45
76. Die magische 7 .....	45
77. Einer allein .....	46
78. Fingerspitzengefühl .....	46

### SPIELE MIT 1 WÜRFEL

79. Justitia .....	47
80. Auf und Ab .....	47
81. Kuhschwanz .....	47
82. Ochsenchwanz .....	47
83. Fünfzig gewinnt .....	47
84. Zeppelin .....	47
85. Toto .....	48
86. Sieben Würfe .....	48
87. Mathematik .....	48
88. Plus-Minus .....	48
89. Sultan .....	48
90. Hölzchen .....	48
91. Käfer .....	48
92. Das Rad .....	49
93. Läuse würfeln .....	49
94. Häuser zeichnen .....	49
95. Marienchen von vorne .....	49
96. Marienchen von hinten .....	49
97. Filzlaus .....	49

98. Einundzwanzig .....	49	138. Fichte .....	55
99. Macao .....	49	139. Fichte mit Raubbau .....	55
100. Über 9 ist tot .....	49	140. Die faule Sechs .....	55
101. 22 .....	50	141. Blaue Augen .....	56
102. Siebzehn gewinnt .....	50	142. Graue Augen .....	56
103. Verputzen .....	50	143. Pasch .....	56
104. Die Leiter .....	50	144. Fünfzehn .....	56
105. Magische Zahl .....	50	145. Matrosen-Eins .....	56
106. Bis 100 aber keine 1 .....	50	146. Chicago .....	56
107. Nackter Spatz .....	50	147. Kirchenfenster .....	56
108. Schieben .....	51	148. Zellenfenster .....	56
109. Papst und Nachbar .....	51	149. Bauernfenster .....	56
110. Geben und Nehmen .....	51	150. Fensterkombinationen .....	57

### **SPIELE MIT 2 WÜRFEL**

111. Verbotene Zahl .....	51	151. Alle Fenster .....	57
112. Verbotene Zahl zurück .....	51	152. Diagonale .....	57
113. Punktelöschen .....	51	153. Hoher Türke .....	57
114. Elf hoch .....	51	154. Niedriger Türke .....	57
115. Lustige Sieben .....	52	155. Eins und Eins ist Zwei .....	57
116. Teure Sieben .....	52	156. Die gute Zehn .....	57
117. Die böse Sieben .....	52	157. Pentagramm .....	57
118. Die goldene Hundert .....	52	158. Sequenzen .....	57
119. Die tolle Hundert .....	52	159. Troika .....	57
120. Köpfchen .....	53	160. Rentmeister .....	58
121. Tolpatsch und Xanthippe .....	53	161. Rentmeister mit Schikane .....	58
122. Neun Hölzer .....	53	162. Eins ist Schwein .....	58
123. Lotto .....	53	163. Dreizehn .....	58
124. Zwei Würfe .....	53	164. Zweihunderteins .....	59
125. Einmaleins .....	53	165. Würfelmarken .....	59
126. Gerade oder Ungerade .....	53		
127. Spinne .....	53		
128. Um den Stern .....	54		
129. Sterne .....	54		
130. Sieben hoch .....	54		
131. Craps .....	54		
132. Unter oder über Sieben .....	54		

### **SPIELE MIT 3 WÜRFELN**

133. Höchste Hausnummer .....	54
134. Niedrigste Hausnummer .....	55
135. Hausnummer mit Schikane .....	55
136. Hoch oder niedrig verliert .....	55
137. Streichwürfel .....	55

### **SPIELE MIT 4 WÜRFELN**

166. Ponton .....	59
167. Macke .....	59
168. Berliner Macke .....	59

### **SPIELE MIT 5 WÜRFELN**

169. Yatzee .....	59
170. Würfelpoker .....	60

### **SPIELE ALLERLEI**

171. Käsekisten .....	61
172. Das Nullenspiel .....	61
173. Sim .....	61
174. Gefüllte Leberwurst .....	61
175. Buchstabensalat .....	62

# KARTENSPIELE

## 1. POKER

**Ein Glücksspiel mit 52 Karten für 2–8 Personen** (falls Spiel nur 32 Blatt aufweist, Spielregel unverändert gültig. Wahrscheinlichkeitsangabe der Kartenkombinationen nur für 52 Blatt gültig!).

### Allgemeines:

Poker unterscheidet sich im wesentlichen von anderen bekannten Kartenspielen. Es gibt weder Stiche noch werden Kartenkombinationen abgelegt. Bei Poker spielt jeder Teilnehmer für sich. Es wird ein Bankhalter bestimmt, der die Grundeinsätze sowie Erhöhungen abstimmt und kontrolliert.

### Die Karten:

Es gibt vier Farben à 13 Blatt: Pik ♠, Karo ♦, Treff ♣, Herz ♥. Alle Farben sind gleichrangig, auch wenn dies in manchen Regelbüchern anders behauptet wird.

### Die Rangordnung der Spielkarten:

2 (niederste), 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, Bube, Dame, König, As (höchste). Das As hat eine Doppelfunktion, weil es auch als „Eins“ (niederste Karte) verwendet werden kann.

### Die Kartenkombinationen:

Je seltener eine Kombination vorkommt, desto höher wird sie bewertet. Bei vollkommen gleichen Kombinationen wird die Kasse geteilt.

1. ROYAL FLUSH – die allerhöchste Kombination, besteht aus den fünf höchsten Karten einer Farbe (z. B. Herz 10 bis Herz As).

Die Chance, dieses Blatt beim Teilen zu bekommen, beträgt 1:649.740.

2. STRAIGHT FLUSH – 5 aufeinanderfolgende Karten **einer Farbe** (aber nicht mit dem As als höchste, z. B. Karo 6 bis Karo 10). Von zwei Kombinationen dieser Art ist jene höher, welche die höhere Karte an der Spitze hat.

Chance: 1:72.193.

3. POKER – besteht aus 4 Karten gleichen Ranges. (Z. B. Pik Bube, Karo Bube, Herz Bube, Treff Bube und eine beliebige fünfte Karte.)

Chance: 1:4.165.

Bei Aufeinandertreffen von zwei Vierlingen gewinnt jener, der sich aus den höheren Karten zusammensetzt.

4. FULL HAND – besteht aus einem Drilling (= 3 Karten gleichen Ranges) und einem Paar (= 2 Karten gleichen Ranges), z. B. 3 Damen + 2 Achter.

Die Höhe dieser Kombination wird vom Drilling bestimmt. 3 Assen, 2 Buben sind höher als 3 Könige und 2 Damen.

Chance: 1:694.

5. FLUSH – 5 beliebige Karten der gleichen Farbe: z. B. Treff König, Bube, 7, 5 und 2.

Stoßen zwei oder mehrere Flush aufeinander, so gewinnt jenes Blatt, das die höhere Karte enthält: ist diese gleich, entscheidet die zweithöchste usw.

Chance: 1:509.

6. STRAIGHT – besteht aus 5 aufeinanderfolgenden Karten, die nicht die gleiche Farbe haben: z. B. Herz Bube, Pik 10, Pik 9, Treff 8, Karo 7. Der wertvollste Straight ist jener mit As als höchste Karte, der niederste mit As als „eins“.

Chance: 1:255.

7. DRILLING – das sind 3 Karten gleichen Ranges mit zwei verschiedenen Beikarten; z. B. Karo 7, Treff 7, Pik 7, Herz König, Treff 6.

Chance: 1:47.

8. TWO PAIRS – besteht aus 2 Karten gleichen Ranges mit 2 Karten eines anderen Ranges und einer nicht dazu passenden fünften Karte; z. B. 2 Buben, 2 Neuner und 1 Achter.

Beim Aufeinandertreffen von zwei Paaren gewinnt wie folgt:

- a) Das Blatt mit dem höchsten Paar.
- b) Enthalten zwei Blätter das gleiche (höhere) Paar, entscheidet das zweite höhere Paar.
- c) Enthalten zwei Blätter gleiche Paare, entscheidet die höhere fünfte Karte.

Die Chance auf die höchste Kombination dieser Kategorie (2 Asse, 2 Könige): 1:21.

9. ONE PAIR – ist die niederste Kombination. Sie besteht aus 2 Karten gleichen Ranges und 3 beliebigen ungleichen Karten. Enthalten zwei oder mehrere Blätter ein Paar, gewinnt das höchste Paar. Bei gleichen Paaren entscheidet die höchste Beikarte, ist diese auch gleich, die zweithöchste usw. Chance: 2:5.

10. NO PAIR – 5 Karten, welche nicht zusammenpassen. Sollten in einem Spiel solche Blätter aufeinandertreffen, so entscheidet die höchste bzw. zweithöchste Karte usw.

Die bisher genannten Kombinationen sind die klassischen Pokerhände. Sie haben stets Gültigkeit in der angegebenen Reihenfolge – mit einer Ausnahme: **werden Karten ausgetauscht, rangiert Flush höher als Full Hand.**

### Das Setzen:

Vor dem Teilen gibt jeder Spieler einen Chip bzw. vorher festgelegten Einsatz in die Kasse (Tasse in der Mitte des Tisches, auch „Pot“ genannt). Der Teiler läßt die Karten beim rechten Nachbar abheben und gibt sie einzeln im Uhrzeigersinn aus, wobei er beim linken Nachbarn beginnt. Dieser Spieler wird Vorhand genannt. Jeder Spieler erhält 5 Karten. Der Rest wird zum späteren Gebrauch auf die Seite gelegt. Jeder Spieler begutachtet sein Blatt, welches er verdeckt in der Hand hält. Der Vorhandspieler hat also als erster das Recht zu sprechen. Er kann entweder „checken“ oder „eröffnen“. Im ersten Fall setzt er keinen Betrag auf sein Blatt, kann dies aber später nachholen. Im zweiten Fall setzt der Spieler einen bestimmten Betrag (Chips), den er in den „Pot“ einbringt. Hat der Vorhandspieler nicht eröffnet, geht das Recht auf seinen linken Partner über usw. Wenn alle Spieler „checken“, wird das Blatt zusammengeworfen, die Einsätze bleiben im „Pot“. Der nächste linke Nachbar kommt zum Teilen, er muss den vereinbarten Betrag in den „Pot“ geben, und es wiederholt sich der gleiche Vorgang. Sobald ein Spieler eröffnet hat, kann ein nach ihm Sitzender nicht mehr „checken“.

Er hat drei Möglichkeiten:

1. **Aussteigen** – er legt seine Karten weg. Er kann diesen „Pot“ nicht mehr gewinnen.
2. **Halten** – er legt den gleichen Einsatz in den „Pot“ wie jener Spieler, der den höchsten Einsatz gemacht hat.
3. **Erhöhen** – damit ist gemeint, dass er den unter Punkt 2 festgelegten Betrag überbietet. Alle anderen Spieler müssen nun mit ihrem Einsatz gleichziehen, erhöhen oder aussteigen.

Die Phase des Setzens dauert so lange, bis alle Wetten egalisiert sind. Das ist dann der Fall, wenn die Reihenfolge wieder an jenen Spieler kommt, der den höchsten Einsatz gemacht hat und alle anderen Spieler entweder ausgestiegen sind oder gehalten haben. Für das Erhöhen ist meist ein Limit festgesetzt.

### Kartentausch:

Sobald die erste Wettphase egalisiert ist, beginnt der Kartentausch. Der Teiler nimmt das Kartenpaket und fordert die im „Pot“ befindlichen Spieler auf, abzuwerfen.

Der oder die betreffenden Spieler legen nun eine oder mehrere (höchstens vier) Karten ab, und erhalten dafür die gleiche Anzahl vom Kartenstoß. Wünscht ein Spieler keine Karte, meldet er „serviert“ (Er hat entweder ein volles Blatt oder er blufft!). Man behält jene Karten, welche erfolversprechend erscheinen bzw. bereits vorhandene Kombinationen. Es darf nur einmal getauscht werden. Sollten zu wenig Karten zum Tauschen übrigbleiben, werden vom Teiler die abgelegten Karten gesammelt, gemischt, vom linken Nachbar abgehoben und vom Teiler ausgeteilt.

### Das Aufdecken:

Alle aktiven Spieler müssen ihre Blätter aufdecken. Jener Spieler, welcher als letzter gesteigert hat, deckt als letzter auf. Sollte ein Spieler als einziger die Wettrunde überstanden haben, kann er den „Pot“ kassieren, ohne seine Karten aufdecken zu müssen. Jener Spieler, der beim Aufdecken die

höchste Pokerhand zeigen kann, hat den „Pot“ gewonnen. Von Vorteil ist es, wenn die Spieler ihre Blätter ansagen. Es ist jedoch unfair, eine falsche bzw. Teilansage zu machen. Gültigkeit hat jedoch stets das vorhandene Blatt und nicht die falsche bzw. teilweise gemachte Ansage.

## **2. „DIE SCHWARZE KATZE“ oder „DIE SCHLEICHENDE JOHANNA“**

1. Am Spiel müssen mindestens 3 Personen teilnehmen; je mehr Personen, um so lustiger das Spiel.
2. Man spielt mit 52 Karten (ohne Joker); jeder Spieler erhält die gleiche Blattanzahl, nachdem vorher gut gemischt wurde. So bleiben z. B. bei 9 Spielern 7 Karten übrig. Man legt daher vor Spielbeginn die 7 niedrigsten Karten zur Seite, jedoch keine Herz-Karten, in diesem Fall also Treff 2, Karo 2, Pique 2, Treff 3, Karo 3 und Treff 4; Herzkarten dürfen niemals entfernt werden.
3. Der Spieler links vom Geber beginnt das Spiel, er kann beliebig ausspielen, jedoch kein Herz; Herzkarten dürfen erst dann ausgespielt werden, wenn der Spieler keine andere Farbe mehr in der Hand hat.
4. Es besteht unbedingter Farbzwang, jedoch kein Stichzwang. Hat ein Spieler die ausgespielte Farbe nicht, so kann er, falls er die Pique-Dame hat, diese zugeben, oder er gibt eine Herzkarte zu, da diese Minuspunkte bedeuten; wenn keine von diesen erwähnten Karten vorhanden sind, eine beliebig andere.
5. Es sticht immer die höchste Karte einer Farbe. Wer sticht, spielt zum nächsten Stich aus.
6. Das Spiel endet, wenn alle Stiche gemacht sind. Ein Spieler, der überhaupt keinen Stich gemacht hat, erhält 50 Gutpunkte. Ein Spieler der nur solche Stiche macht, in denen weder die Pique-Dame noch die Herzkarten enthalten sind, erhält weder Gut- noch Schlechtpunkte. Jener Spieler, welcher Stiche mit Herzkarten oder mit der Pique-Dame macht, erhält Schlechtpunkte nach folgender Berechnung:

**Pique-Dame** (die „schleichende Johanna“) – 40 Punkte

**Herz-As, -König, -Dame, -Bub, -Zehner** je 10 – 50 Punkte

Alle übrigen Herzkarten den Wert laut ihrer Zahl – 44 Punkte

Dies ergibt insgesamt pro Spiel 134 Schlechtpunkte.

7. Die Anzahl der Spiele, die insgesamt gespielt werden sollen, wird zu Beginn vereinbart (meistens 5–10 Spiele). Wer am Ende die wenigsten Schlechtpunkte hat, ist Sieger, die weitere Reihenfolge ergibt sich aus der Anzahl der Schlechtpunkte.

## **3. PRÉFÉRENCE**

wird von drei Spielern mit 32 Karten gespielt.

Farbenrangfolge: Treff (1), Pik (2), Karo (3) und Herz (4).

Kartenrangfolge: Sieben, Acht, Neun, Zehn, Bube, Dame, König, As. Der Kartengeber wird ausgelost, setzt 10 Zündhölzer ein, mischt, läßt abheben und gibt zunächst jedem Mitspieler drei Karten, legt dann zwei Karten verdeckt auf den Tisch und gibt nochmals je vier und je drei Karten, so dass jeder Spieler zehn Karten hält.

Jeder Spieler prüft sein Blatt und stellt fest, ob er spielen kann – dann muss er mindestens sechs Stiche machen – oder ob er lieber nur „mitgehen“ (mitspielen) soll – dann muss er mindestens zwei Stiche der insgesamt zehn möglichen machen. Vorhand paßt also entweder oder sagt zu bzw. meldet „Eins“, d. h. ein Spiel in der Einserfarbe Treff (Kreuz). Mittelhand kann ebenfalls passen oder muss überbieten („Zwei“). Der Kartengeber hat das gleiche Recht, er paßt oder meldet „Drei“. Wer gemeldet hat, muss ein Spiel in der angesagten Trumpffarbe oder ein höheres Spiel spielen. Hat ein Spieler schon „Drei“ gemeldet, darf er nicht mehr „Zwei“ oder „Eins“ spielen. Wer am höchsten gereizt hat, bekommt das Spiel. Er nimmt die beiden Talonkarten auf, legt dafür zwei andere, weniger gute Karten verdeckt ab und bestimmt die Trumpffarbe. Nun entscheiden sich die beiden anderen Spieler, die gegen den Spielhalter spielen, ob sie „mitgehen“ oder „daheimbleiben“ wollen. Wer daheimbleibt, legt seine Karten verdeckt ab. Bleiben beide Mitspieler daheim, kassiert der Spielhalter den ganzen Einsatz, und der nächste Kartengeber (es wird im Uhrzeigersinn reihum gegeben) gibt. Gehen beide Spieler (oder auch nur einer) mit, beginnt der Spielhalter mit dem Ausspielen. Es muss überstochen und Farbe bekannt bzw. getrumpft werden. Nur wer keines davon kann, wirft beliebig ab.

Sind alle zehn Stiche gemacht, wird ausgezahlt, und zwar pro Stich eine Spielmarke. Macht ein Mitgeher keinen oder nur einen Stich, zahlt er vor dem nächsten Spiel zehn Spielmarken (bzw. bei höherem Spiel den ganzen ausgespielten Markenbetrag) ein. Wenn der Spielhalter „fällt“, d. h. weniger als sechs Stiche macht, bringt er beim nächsten Spiel den doppelten Einsatz, zu dem dann noch der gleichbleibende Einsatz des Kartengebers kommt.

Es darf auch aus der Hand gespielt werden. In diesem Fall wird „ein Spiel“ gemeldet, die Talonkarten bleiben liegen. Werden mehrere Spiele gemeldet, kommt der Spieler mit dem höchsten Spiel dran. Das Spiel in Herz heißt „Prämie“ und muss mit dieser Bezeichnung angesagt werden. Gewinnt es der Spielhalter, bekommt er von jedem Mitgeher zusätzlich fünf Spielmarken; verliert er es, muss er jedem Mitgeher zusätzlich fünf Marken zahlen. Wer schon gereizt hat, darf kein Handspiel mehr ansagen.

#### **4. SCHNAPSEN**

wird von zwei Personen mit 20 Spielkarten gespielt. Das As ist die höchste Karte, der Bub die niedrigste. Die Karten haben folgende Werte: As = 11 Punkte, Zehn = 10 Punkte, König = 4 Punkte, Dame = 3 Punkte, Bub 2 Punkte. Jeder Spieler muss versuchen, mit seinen Stichen und eventuellen zusätzlichen Ansagen 66 Punkte zu erreichen.

Ein Spieler mischt und läßt den Gegner abheben. Der untere Teil wird auf den oberen gelegt und diese Karten als erste verteilt. Der Teiler gibt zuerst dem Gegner drei Karten und dann an sich selbst. Die 7. Karte wird offen auf den Tisch gelegt, sie zeigt die Trumpf- oder Atoutfarbe für dieses Spiel an. Dann erhalten zuerst wieder der Gegner und dann der Teiler noch je zwei Karten. Die Restkarten werden verdeckt auf eine Hälfte der offenen Trumpfkarten gelegt. Sie bilden den Talon. Der Gegner spielt nun eine Karte aus, der Teiler gibt eine beliebige Karte darauf. Es besteht zunächst kein Farb- oder Stichzwang. Wer die ranghöhere Karte derselben Farbe ausgespielt hat oder mit einer Trumpfkarte gestochen hat, erhält den Stich, sonst erhält ihn der Ausspieler. Der Stichnehmer zählt still die Punkte und legt die Karten verdeckt auf den Tisch. Nach jedem Stich hebt jeder Spieler eine Karte vom Talon ab, wer den Stich gewonnen hat, nimmt die erste Karte, dann spielt er eine neue Karte aus.

Wenn sämtliche Karten des Talons aufgebraucht sind – die offene Karte gilt als unterste Karte des Talons – besteht ab sofort Farb- und Stichzwang. Hält ein Spieler diese Regel nicht ein, obwohl er eine passende Karte ablegen könnte, hat er sofort das Spiel mit 3 Punkten verloren.

Wer als erster 66 Punkte oder mehr erreicht, hat gewonnen. Hat kein Spieler 66 Punkte, gewinnt der, der den letzten Stich macht. Erreicht ein Spieler schon während des Spieles diese Punktezah, sagt er: „Ich habe genug“, legt die Karten weg, und damit ist das Spiel beendet. Vergißt ein Spieler sich auszumelden, kann er dies erst wieder tun, wenn er wieder einen Stich gewonnen hat. Meldet sich kein Spieler aus, hat ebenfalls der gewonnen, der den letzten Stich macht. Hat sich ein Spieler beim Zählen geirrt und nicht 66 Punkte, schreibt sein Gegner die Punktezah gut, die der andere mit 66 Punkten bekommen hätte.

Um mehr Punkte zu bekommen, gibt es beim Schnapsen zusätzlich zwei Arten von Ansagen: Zwanzig und Vierzig. Zwanzig bedeutet, dass der Spieler einen König und eine Dame derselben Farbe besitzt. Vierzig bedeutet, der Spieler besitzt König und Dame in der Atoutfarbe. Ansagen kann ein Spieler nur dann, wenn er an der Reihe ist, als erster auszuspielen. Sagt ein Spieler an, bevor er den ersten Stich gemacht hat, gelten diese Punkte erst nach dem Erreichen des ersten Stiches. Der Zwanziger oder Vierziger muss hergezeigt und eine der beiden Karten sofort ausgespielt werden.

Weiters darf ein Spieler, wenn er am Ausspielen ist, die offene Atoutkarte gegen den Atoutbuben austauschen. Ein Spieler, der an der Reihe zum Ausspielen ist, darf auch zudrehen, das bedeutet, die offene Atoutkarte wird verdeckt auf den Talon gelegt. Ab sofort darf nicht mehr abgehoben werden, und die Regeln des Farb- und Stichzwanges gelten. Der Spieler, der zugekehrt hat, muss allerdings 66 Punkte erreichen. Für die Berechnung der Gewinnpunkte ist die Punkteanzahl des Gegners zum Zeitpunkt des Zudrehens maßgeblich. Gelingt es ihm nicht, 66 Punkte zu machen, schreibt sein Gegner Gewinnpunkte, und zwar in dem Ausmaß, als er selbst zum Zeitpunkt des Zudrehens Punkte hatte.

Hat der Verlierer 33 Punkte erreicht, erhält der Gewinner 1 Gewinnpunkt. Hat der Verlierer weniger als 33 Punkte, erhält der Gewinner 2 Gewinnpunkte. Hat der Verlierer überhaupt keinen Stich, bekommt der Sieger 3 Gewinnpunkte.



Die Gewinnpunkte werden von einem Anfangsguthaben von 7 Punkten abgezogen. Der Spieler, der zuerst null Punkte erreicht, hat gewonnen. Der Verlierer erhält ein Bummerl, das ist ein ausgemalter, kleiner Kreis auf dem Zettel, auf dem die Spielergebnisse notiert werden. Hat ein Spieler bereits null Punkte, während sein Gegner noch immer sieben Punkte hat, ist dieser „Schneider“ und erhält zwei Bummerln.

## **5. KREUZSCHNAPSEN**

Man spielt zu viert mit zwanzig Karten wie beim normalen Schnapsen. Die zwei gegenüberstehenden Spieler bilden jeweils eine Partei. Nach dem Mischen wird die unterste Karte des Talons hergezeigt, sie bildet die Atoutfarbe. Dann gibt der Geber zuerst seinem Partner fünf Karten, dann dem linken Spieler, dann dem rechten Spieler und zuletzt sich selbst. Die Karten werden also über Kreuz ausgeteilt.

Der Partner des Gebers spielt als erster aus. Er darf auch sofort einen Zwanziger oder Vierziger ansagen. Jeder Spieler muß, wenn möglich, Farbe bekennen oder sonst mit einer Trumpfkarte stechen. Nur wenn ihm dies nicht möglich ist, darf er auch eine andere Karte ablegen. Die Partei gewinnt, die 66 Punkte oder mehr erreicht.

Hat ein Spieler ein besonders gutes Blatt, darf er auch ein Solo spielen. Er darf dazu als erster ausspielen, muss aber allein die 66 Punkte erreichen. Ein Solospiel zählt in der Verrechnung der Gewinnpunkte doppelt. Sonst gilt die übliche Punktwertung des normalen Schnapsens.

## **6. RUFSCHNAPSEN**

Man spielt zu viert mit zwanzig Karten. Die Karten werden einzeln an alle Spieler ausgeteilt. Wer wessen Partner ist, entscheidet sich erst im Laufe des Spieles.

Wenn der Spieler links vom Geber drei Karten erhalten hat, bestimmt er die Trumpffarbe. Danach ruft er das „As“ in der Trumpffarbe auf. Dieser ist sein heimlicher Partner, er meldet sich aber nicht. Er gibt sich nur dadurch zu erkennen, dass er bei passender Gelegenheit möglichst bald das Trumpf-As ausspielt. Erhält der Rufer im Laufe des Austeilens das Trumpf-As aber selbst, spielt er ein „Solo“ und muss allein die 66 Punkte erreichen. Dies gibt er aber den anderen Spielern während des Spieles nicht bekannt. Es herrscht wieder strenger Farb- bzw. Stichzwang. Alle Karten werden ausgespielt. Die Partei, die zuerst 66 Punkte erreicht hat, ist Sieger. Es gilt die Punkteverteilung wie beim normalen Schnapsen zu zweit.

## **7. BAUERNSCHNAPSEN**

Man verwendet wie beim normalen Schnapsen 20 Spielkarten (As bis 10). Farb- und Kartenzeichnungen sowie der Punktwert der Karten sind mit dem des einfachen Schnapsens identisch. Beim Bauernschnapsen spielen 2 Partnerschaften, welche vorher zusammengelost wurden, zusammen. Sie sitzen sich am Tisch gegenüber.

Wer die höchste Karte hebt, ist erster Teiler. Er gibt im Uhrzeigersinn jedem Mitspieler 3, dann 2 Karten.

Beim Bauernschnapsen gibt es einige Ansagemöglichkeiten mit daraus folgenden Spielformen. Sie werden mit Gutpunkten wie folgt bewertet:

1. der einfache Rufer	1–3 Punkte
2. Schnapser	6 Punkte
3. Durchmarsch (Gangl, Ringert)	9 Punkte
4. Kontraschnapser	12 Punkte
5. Bauernschnapser	12 Punkte
6. Herrengangl (Farbringerl)	18 Punkte
7. Kontrabauernschnapser	24 Punkte
8. Herrenschnapser	24 Punkte

### **Der Rufer**

Der Vorhandspieler (=der Spieler, der als erster 3 Karten erhält) muss aus den drei ersten Karten die Atoutfarbe bestimmen. Es ist klar, dass man jene Farbe wählt, die in diesen drei Karten am besten

vertreten ist. Sollte die Wahl schwierig sein, dann kann sich der Rufer (Vorhandspieler) die 1. Karte der 2. Lage vom Geber aufschlagen lassen. Diese Karte ist dann Atout.

Anschließend macht jeder Spieler, beginnend beim Rufer, eine Meldung. Sagt jedoch jeder Spieler „weiter“, wird ein einfaches Spiel um 1–3 Siegpunkte gespielt.

Die Vorhand spielt aus, es herrscht Stichzwang.

Ziel ist es wie beim einfachen Schnapsen, 66 Punkte zu erzielen. Die Partei, die das erreicht hat, muss sich ausmelden. Gelingt es keiner Partei, entscheidet der letzte Stich über den Gewinn. Siegpunkte werden wie beim gewöhnlichen Schnapsen vergeben.

Verlierende Partei kein Stich

3 Siegpunkte

Verlierende Partei weniger als 33 Punkte

2 Siegpunkte

sonst

1 Siegpunkt.

Bauernschnapsen wird von 24 Siegpunkten herunter gespielt, die Partei, welche als erste null Punkte erreicht hat, ist Gewinner. Die Gegenpartei erhält ein „Bummerl“.

### Das Kontra

Ein Spieler der Gegenpartei des Ansagers kann **jedes Spiel** kontrieren („spritzen“). Dies wird er nur tun, wenn es sinnvoll erscheint, z. B., er glaubt das Spiel zu gewinnen.

Ein **Kontra verdoppelt** den Wert der Ansage.

Die Möglichkeit, auf einen Kontra jeweils abwechselnd durch eine Partei „Rekontra“ und dann eventuell „Subkontra“ zu geben, besteht beim **Bauernschnapsen nicht**, wird aber vielfach gehandhabt.

### Der Schnapsner (6 Siegpunkte)

Nur die Vorhand (Rufer) darf einen Schnapsner ansagen. **Sie** muss hierbei als Ausspieler die **ersten drei Stiche** machen und 66 erreichen. Gelingt es mit zwei Stichen bzw. einem Stich und z. B. einer 40er-Ansage, hat **sie für ihre Partei** ebenfalls gewonnen. Ein Schnapsner kann auch von einem Partner des Atoutbestimmers gespielt werden. Er sagt dies, sobald er zur Ansage an der Reihe ist, mit z. B. „Herz schnapst“ an. Die Vorhand spielt aus, der **Partner** muss die ersten drei Stiche machen, bzw. auch weniger, wenn er damit 66 erreicht. In diesem Fall zählen Ansagen wie 20er und 40er nur vom Spieler der schnapst, also nicht vom ausspielenden Partner.

### Der Kontraschnapsner (12 Siegpunkte)

Ist ein Spieler der Gegenpartei nach der Atoutbestimmung der Meinung, er könnte mit den **ersten drei Stichen** 66 erzielen – wobei der Atoutbestimmer (Vorhand) ausspielt –, dann kann er einen Kontraschnapsner ansagen. Wiederum genügen auch weniger Stiche, wenn er damit „genug“ hat.

### Der Durchmarsch (9 Siegpunkte)

Bekannt auch unter „Gangl“ oder „Ringerl“. Es gibt hierbei **kein Atout**, aber Farbzwang. Der Ansager spielt aus und muss **alle 5 Stiche selbst machen**, wobei sein Partner nach Möglichkeit Karten abwirft, die ihn daran hindern könnten. Dieses Spiel darf jeder Spieler spielen.

### Der Bauernschnapsner (12 Siegpunkte)

Wie Durchmarsch, jedoch mit Atout. Kann nur vom Rufer bzw. von seinem Partner gespielt werden, wobei die Vorhand **immer** ausspielt.

### Das Herrengangl (18 Siegpunkte)

Dieses Spiel, auch Farbringerl genannt, kann man nur ansagen, wenn man nicht Vorhand ist, aber alle **fünf Karten** einer einzigen Farbe besitzt.

### Der Kontrabauernschnapsner (24 Siegpunkte)

Hat ein Gegner des Rufers ein so gutes Blatt bekommen, dass er glaubt, damit alle Stiche erzielen zu können (mit der bestimmten Farbe als Atout und der Vorhand als Ausspieler), dann sagt er einen Kontrabauernschnapsner an. Dieses Spiel entscheidet über Gewinn oder Verlust eines Bummerls.

### Der Herrenschnapsner (24 Siegpunkte)

Das höchste und seltenste Spiel. Kann nur von der Vorhand gespielt werden, da man alle 5 Atout-Karten dazu benötigt. Entscheidet ein Bummerl ebenfalls sofort.

## **Reihenfolge der Ansagen**

Nachdem alle Karten ausgeteilt sind und Atout durch Rufen oder Aufschlagen feststeht, hat der Vorhandspieler zu erklären, was er zu spielen gedenkt. Nach ihm kommt der Partner des Teilers an die Reihe. Er kann die von der Vorhand gemachte Ansage gutheißen, kontrieren oder überbieten. Dasselbe tun im Uhrzeigersinn die beiden restlichen Spieler, wobei der eigene Partner natürlich nicht kontriert werden darf.

Ein Spieler darf nur **eine** Ansage machen und muss bei ihr bleiben. Ein Schnapser z. B., der kontriert wurde, ist höher als ein nicht kontrierter Durchmarsch (12 zu 9 Siegpunkten)!

Gespielt wird immer die höchste Ansage.

## **8. HÖLZELN (Stichansagen)**

Das Spiel kann von beliebig vielen Spielern gespielt werden. Bei drei Spielern nimmt man 24, bei vier 32 und bei fünf 40 Blatt usw.

Zum Spiel benötigt man neben den Karten ca. 15 Streichhölzer o. ä. Das Spiel besteht aus einer Serie von 16 Spielen. Beim ersten Spiel werden alle Karten an die Mitspieler ausgeteilt.

Beim zweiten Spiel erhält jeder eine Karte weniger, beim dritten Spiel wieder eine Karte weniger usw., bis zum Schluß jeder Spieler nur eine Karte erhält. Dann, nach zwei Spielen mit nur einer Karte, wird immer wieder eine zusätzliche Karte ausgegeben.

Aufgabe des Spiels ist: vor jedem einzelnen Spiel abzuschätzen, wieviel Stiche man macht. Dementsprechend nimmt man sich von den Streichhölzern so viele weg, wie man glaubt, Stiche zu machen. Um das Spiel zu erschweren und interessanter zu gestalten, kann man die Hölzchen auch verdeckt nehmen und bis zum Spielende verdeckt halten. Kein Mitspieler weiß dann, wie viele Stiche zu machen sich jeder vorgenommen hat.

Bei dem Spiel muss Farbe bekannt werden. Es gibt aber keinen Trumpfzwang. Welche Farbe Trumpf ist, ergibt sich bei den Spielen, bei denen nicht alle Karten im Spiel sind, durch das Umdrehen der ersten von den nicht mehr ausgegebenen Karten. Sie zeigt die Trumpffarbe an. Beim ersten und beim letzten Spiel, bei dem alle Karten im Spiel sind, wird die zuletzt ausgegebene Karte umgedreht. Sie gilt als ausgespielt und zeigt die Trumpffarbe an.

Sieger ist, wer nach der Serie von 16 Spielen die meisten Punkte hat. Es wird nach folgendem System gezählt: „Holzt“ ein Spieler seine genaue Stichzahl, gewinnt er in dem betreffenden Spiel 10 Punkte plus der Zahl seiner Stiche, also bei 4 richtig „geholt“ 14 Punkte. Hat er sich verschätzt, so bekommt er die Differenz zwischen den geschätzten Stichen und den tatsächlichen Stichen als Minus.

## **9. SPITZ, PASS AUF!**

wird von zwei, vier oder sechs Spielern mit 32 oder 52 Karten gespielt.

Der Kartengeber gibt jedem Spieler die gleiche Kartenzahl. Die Karten werden verdeckt von jedem Spieler vor sich auf den Tisch gelegt. Eventuelle Restkarten werden verdeckt weggelegt.

Nun kommandiert ein als Spielleiter bestimmter Mitspieler: „Spitz, paß auf!“ oder „Eins, zwei, drei!“. Im gleichen Augenblick deckt jeder die oberste Karte seines Stapels auf, sieht sie kurz an und vergewissert sich, ob ein anderer Spieler eine ranggleiche Karte aufgelegt hat. Ist das der Fall, legt der Spieler, der die Übereinstimmung zuerst gemerkt hat, seine Hand auf die Karte des Gegners, der sie ihm aushändigen muß. Schlagen beide zur gleichen Zeit zu, wird auf Unentschieden erkannt und beide behalten ihre Karten.

Die einkassierten Karten werden auf einem zweiten Stapel gesammelt. Wer irrtümlich zuschlägt, wird bei der nächsten Spielrunde einmal übersprungen. Farben werden nicht gewertet, es entscheidet ausschließlich die Ranggleichheit. Wer z. B. selbst einen König aufdeckt und bei einem Mitspieler ebenfalls einen König sieht, schlägt zu. Wenn ein Spieler keine Karten mehr hat, endet das Spiel. Wer dann auf seinem zweiten Stapel inklusive Restkarten die höchste Kartenanzahl besitzt, ist Sieger.

## **10. HERZ AS – HERZ 10**

wird von 4 Spielern mit 32 Blatt gespielt. Jeder Spieler bekommt 8 Karten zugeteilt. Der Spieler, der das Herz As und derjenige, der die Herz 10 halten, spielen zusammen gegen die beiden anderen Mitspieler.

Kein Spieler darf durch Worte oder Gesten verraten, ob er eine dieser Haupttrumpfkarten in der Hand hat. Die Farbe Herz ist immer Trumpf und sticht in der Reihenfolge As, 10, König, Dame, Bube, 9, 8 und 7. Trumpfzwang besteht nicht. Es muss jedoch Farbe bedient werden.

Sind Herz As und Herz 10 in einer Hand, spielt diese ein Solo gegen die übrigen 3 Mitspieler. In diesem Fall muss der betreffende Spieler sein Herzsolo ansagen.

Gewonnen wird das Spiel von dem Solospieler, bzw. der Partei, die Herz As und 10 haben, wenn mindestens 61 Augen erreicht werden. Dabei zählen das As = 11, die Zehn = 10, der König = 4, die Dame = 3, der Bube = 2, die restlichen Karten 9, 8 und 7 = null Punkte.

### **11. HERZELN**

wird von 3 Spielern mit 24 Blatt (As, König, Dame, Bube, 10 und 9) oder von 4 Spielern mit 32 Blatt gespielt.

„Herzeln“ besteht aus einer Serie von 8 Spielen, die zusammen gewertet werden. Eine Trumpffarbe gibt es nicht, jedoch besteht Zwang zum Farbe bekennen.

Im ersten Spiel zählen die eingestochenen Herzkarten in dieser Wert- und Rangfolge als Minuspunkte: As = minus 11, Zehn = minus 10, König = minus 4, Dame = minus 3, Bube = minus 2, 9, 8 und 7 = minus 1 Punkte.

Im zweiten Spiel müssen möglichst viele Stiche, gleich in welcher Farbe, gemacht werden. Jeder Stich zählt 10 Pluspunkte.

Im dritten Spiel ist es genau umgekehrt. Jeder Stich zählt 10 Minuspunkte.

Im vierten Spiel bringt jeder Stich, in dem sich eine Dame befindet, 20 Minuspunkte.

Bei dem fünften Spiel soll man den Herz-König nicht im Stich haben. Er zählt 40 Minuspunkte.

Bei dem sechsten Spiel bedeutet der letzte Stich 40 Pluspunkte, bei dem siebten Spiel umgekehrt 40 Minuspunkte.

Das achte Spiel ist ein Anlegespiel. Begonnen wird mit einem Buben, an den nach oben und nach unten in obenstehender Rangfolge angelegt wird. Der letzte Anleger bekommt null Punkte, der vorletzte 10, der dritte 20 usw. Wer aus allen Spielen die meisten Pluspunkte gesammelt hat, ist Sieger.

### **12. SCHNIPP, SCHNAPP, SCHNURR**

wird von beliebig vielen Spielern mit 32 Karten gespielt. Jeder Spieler erhält die gleiche Kartenzahl. Ein etwaiger Rest wird als Talon auf den Tisch gelegt. Er kommt zum Einsatz, wenn das Spiel nicht mehr weitergehen kann, weil eine bestimmte Karte fehlt.

Der erste Spieler legt eine beliebige Karte, z. B. Herz Sieben auf und sagt „Schnipp!“. Der Spieler, der die Herz Acht hält, legt sie auf die Sieben und sagt „Schnapp!“. Es folgen Herz Neun („Schnurr!“), Herz Zehn („Basilorum!“) und Herz Bube („Burr!“), die von den Spielern gelegt werden, die diese Werte in der Hand halten. Weiter geht es mit Herz Dame („Schnipp!“), Herz König („Schnapp!“) und Herz As („Schnurr!“). Wer die letzte Karte einer Farbe zugegeben hat, darf mit einer anderen Karte aus einer beliebigen Farbe weitermachen und „Basilorum!“ rufen. Vollständig gelegte Fünferreihen werden als Stoß, Rückseite nach oben, abgelegt. Wer zuerst alle Karten abgeworfen hat, ist Sieger.

### **13. ALTE JUNGFER**

wird als Anlegespiel von beliebig vielen Spielern mit 52 Blatt gespielt. Der Kartengeber mischt, läßt abheben und teilt reihum alle Karten aus. Ein Talon verbleibt nicht. Es müssen sämtliche, also nicht anteilig gleich viele Karten ausgegeben werden.

Jeder legt sein Kartenpäckchen verdeckt vor sich auf den Tisch. Der Reihe nach deckt nun jeder Spieler eine Karte auf. Ist es ein As, wird es in die Mitte gelegt. Sonst bleibt die Karte aufgedeckt neben dem Päckchen liegen. Die folgenden Spieler können an das As anlegen, und zwar immer nur in gleicher Farbe und in der Rangfolge As, König, Dame, Bube, Zehn abwärts bis Zwei. Weitere auftauchende Assen werden ebenfalls als Start neuer Reihen auf den Tisch gelegt.

Wer an der Reihe ist, darf beliebig viele passende Karten anlegen, und zwar nicht nur an die mit As beginnenden Reihen, sondern auch an die aufgedeckten Karten seiner Mitspieler. Deckt ein Spieler

eine nirgends passende Karte auf, legt er sie neben seinen Kartenstapel und läßt seinen linken Nebenmann weiterspielen.

Wer seinen Kartenstapel aufgebraucht hat, darf die bei ihm aufgedeckt liegenden Karten umdrehen und anlegen. Wer zuerst alle seine Karten angelegt hat, ist Gewinner. Wer bis zuletzt auf einer oder mehreren Karten sitzenbleibt, wird „alte Jungfer“.

#### **14. MOGELN**

Dieses Spiel, auch „Schummeln“ oder „Lügen“ genannt, weil das Schwindeln dabei offiziell erlaubt ist und wird von beliebig vielen Spielern mit 32 Karten (ab 5 Spielern mit 52 Karten) gespielt. Jeder Spieler erhält die gleiche Anzahl Karten. Ein etwaiger Rest wird im Spiel nicht verwendet.

Der erste Spieler legt eine Karte ab und nennt ihren Wert, z. B. „Sieben“. Der nächstfolgende Spieler legt ebenfalls eine Karte ab und sagt „Acht“ usw. Jedem Spieler ist es dabei erlaubt, entweder die richtige Karte abzulegen oder zu mogeln! Nach Beendigung der ersten Runde darf jeder Mitspieler, der vermutet, dass geschwindelt wurde, „gemogelt“ rufen. Die oberste Karte wird umgedreht. War sie „gemogelt“, d. h. war sie nicht die richtige Anschlußkarte, muss der Falschansager den ganzen Haufen übernehmen. Bestätigt sich das „gemogelt“ nicht, bekommt der „Verleumder“ das Kartenhäufchen und das Spiel geht weiter, bis einer seine letzte Karte abgelegt hat. Die letzte Karte eines Spielers darf nicht mehr angezweifelt werden.

#### **15. BRANDELN**

wird von vier Spielern mit 28 Blatt mit folgender Karten- und Rangfolge gespielt: As, König, Dame, Bube, Zehn, Neun, Sieben (die Achten werden herausgenommen). In der Trumpffarbe gilt der Bube am meisten, dann folgt die Sieben, anschließend As, König, Dame, Zehn und Neun.

Der Kartengeber gibt viermal zwei, viermal drei und viermal zwei Karten, pro Spieler also sieben. Vorhand (oder wenn dieser Spieler paßt, sein linker Nebenmann) meldet „brandeln“, wenn er glaubt, drei Stiche machen zu können. Die folgenden Spieler dürfen der Reihe nach überbieten, und zwar mit den Worten „vier Stiche“, „fünf Stiche“ oder „sechs Stiche“. Glauben die Vordermänner, das Übergebot halten zu können, müssen sie melden: „Ich behalte“. Wer das Spiel behält, bestimmt die Trumpffarbe. Sie wird erst genannt, wenn das Bieten beendet ist.

Der Solospieler spielt als erster aus. Im weiteren Verlauf des Spiels muss ausspielen, wer den letzten Stich gemacht hat. Es muss Farbe bekannt und überstochen werden; wer keine Karten in der gespielten Farbe hat, kann entweder trumpfen oder abwerfen.

Gewinnt der Solospieler, müssen die Gegner an ihn zahlen. Verliert er, muss er an jeden Gegenspieler Marken in gleicher Höhe zahlen.

Die Höhe der Zahlung richtet sich nach folgenden Werten: Brandeln = 1 Marke = 3 Stiche für den Solospieler, vier Stiche = 2 Marken, fünf Stiche = 3 Marken, sechs Stiche = 3 Marken, Bettel (überhaupt kein Stich) = 5 Marken, Durchmarsch (sieben Stiche) = 6 Marken.

„Betteln“ und „Durchmarsch“ werden nicht angesagt bzw. gereizt, sondern ergeben sich aus dem Spielverlauf.

#### **16. MEINE TANTE – DEINE TANTE**

wird von beliebig vielen Teilnehmern mit 32 Blatt gespielt. Ein Spieler fungiert als Bankhalter. Er zeichnet auf ein größeres Papierblatt das folgende Spielschema:

links	rechts
1. Karte: As	2. Karte: Zehn
3. Karte: König	4. Karte: Neun,
5. Karte: Dame	6. Karte: Acht
7. Karte: Bube	8. Karte: Sieben

Der Bankhalter verteilt an die Mitspieler zu gleichen Teilen Spielmarken, mischt das Kartenspiel gut durch, läßt abheben und legt den Kartenstapel vor sich auf den Tisch.

Die Spieler setzen, wie beim Roulette, beliebig viele Spielmarken auf beliebig viele Kartenwerte. Nachdem der Einsatz abgeschlossen ist, deckt der Bankhalter die oberste Karte des Kartenstapels links von sich auf das Asfeld und sagt „Meine Tante“. Der Kartengeber zieht alle Einsätze ein, die auf dieser Karte liegen. Dann folgt die zweite Karte auf das Feld „Zehn“ rechts von ihm, „Deine Tante“. Dafür zahlt er jedem Spieler, der auf diese Karte gesetzt hat, nochmals den Einsatz aus. Danach darf jeder Spieler seine Einsätze neu verteilen, erhöhen oder wegnehmen. So geht das Spiel weiter, jeweils die erste Karte links „meine Tante“, die zweite rechts „deine Tante“. Sind beide ausgespielten Karten gleich hoch, wird auch bei „deine Tante“ der Einsatz eingezogen.

Die beiden letzten Karten werden nicht mehr ausgespielt. Die dritte Karte „meine Tante“ auf das Königsfeld, die vierte Karte „deine Tante“ auf das Neunfeld; usw. Wird eine andere Karte als die dem aufgeschriebenen Wert entsprechende Karte aufgelegt, bleibt der Einsatz stehen. Wird die dem aufgeschriebenen Wert entsprechende Karte aufgelegt, bedeutet „meine Tante“ so viel wie „die Bank gewinnt“ und „deine Tante“ soviel wie „die Bank muss an dich bezahlen“, und zwar soviel, wie auf dieses Feld eingezahlt wurde.

## **17. ELFERN**

wird zu zweit oder auch zu dritt mit 32 Blatt gespielt.

Der Kartengeber gibt jedem Spieler dreimal zwei Karten. Der restliche Kartenstapel wird als Talon auf den Tisch gelegt. Gewertet werden in den Stichen nur die Bilder (As, König, Dame, Bube) und die Zehn von jeder Farbe. Da insgesamt 20 Karten dieser Werte im Spiel sind, muss der Gewinner mindestens 11 davon in seinen Stichen haben.

Vorhand beginnt mit dem Ausspielen. Trumpf gibt es nicht, es muss weder bedient noch überstochen werden. Jeder spielt nach Belieben und versucht, möglichst viele „Wertkarten“ nach der oben angeführten Reihe, die sich mit Neun, Acht und Sieben fortsetzt, zu gewinnen. Die Talonkarten werden nach jedem Stich reihum (pro Spieler jeweils eine Karte) aufgenommen. Erst wenn der Talon aufgebraucht ist, muss Farbe bedient werden.

Der bzw. die beiden Verlierer zahlen dem Gewinner einen vorher festgelegten Betrag, falls es ihm gelingt, elf Wertkarten einzukassieren. Hat der Gewinner fünfzehn Wertkarten, wird der doppelte Betrag bezahlt; bei zwanzig Wertkarten der dreifache.

## **18. KARTENDOMINO**

wird von beliebig vielen Spielern mit 52 Blatt gespielt. Die Karten werden gleichmäßig an die Mitspieler verteilt. Ein etwaiger Rest kommt als Talon unaufgedeckt auf den Tisch.

Wer die Herzsieben hat, legt sie auf den Tisch. Reihum dürfen nun die anderen Spieler – wie beim Domino – anlegen, und zwar entweder einen höheren oder einen niedrigeren Wert. Die Farbe spielt dabei keine Rolle. Jeder darf solange anlegen, bis er keine passende Karte mehr in der Hand hat.

Bevor der nächste Spieler an die Reihe kommt, sieht der Anleger nach, ob die oberste Talonkarte und weitere Karten aus dem Talon sich anlegen lassen. Ist das der Fall und bildet die Talonkarte das „Domino“ zu weiteren Anlegekarten zu dem eigenen Blatt, dürfen weitere Karten angelegt werden. Erst wenn weder im Blatt noch auf dem Talon eine passende Anlegekarte mehr da ist, geht das Spiel mit dem Anlegen auf den nächsten Mitspieler über.

Das As darf sowohl an einen König als auch an eine Zwei angelegt worden und umgekehrt. Gewonnen hat, wer zuerst keine Karten mehr hat.

## **19. MAU-MAU**

wird von zwei bis fünf Spielern mit 32 Karten gespielt. Trumpf gibt es nicht. Der Kartengeber teilt einzeln reihum fünf Karten aus. Der restliche Kartenstoß wird verdeckt auf den Tisch gelegt, die oberste Karte dreht man um und legt sie neben den Stoß.

Vorhand spielt als erster aus. Er legt eine Karte auf die offenliegende Karte neben dem Stapel. Es muss eine Karte der gleichen Farbe oder des gleichen Ranges sein. Auf den Herzkönig kann z. B. entweder eine beliebige Herzkarte oder ein beliebiger König gelegt werden. Kann ein Spieler keine der beiden Möglichkeiten nutzen, darf er einen beliebigen Buben auslegen und gleichzeitig eine neue Farbe für

den nächsten Spieler bestimmen. In unserem Falle liegt z. B. Herz auf. Der Vorhandspieler legt z. B. den Karo Buben darauf und bestimmt Pik zur neuen Farbe. Der nächste Spieler muss dann, entsprechend den Regeln, zu Pik passend anlegen. Hat Vorhand keinen Buben, muss er vom Kartenstapel eine Karte aufnehmen und anlegen. Dann kommt der nächste Spieler an die Reihe. Lässt sich auch die vom Talon aufgenommene Karte nicht anlegen, steckt Vorhand sie zu seinen Handkarten und überlässt dem Nächsten das Spiel. Mehr als eine Karte darf kein Spieler anlegen, wenn er an der Reihe ist.

Eine Spielvariante macht das Spiel noch interessanter: Hat ein Spieler eine Sieben gelegt, muss der nächste zwei Karten vom Talon aufnehmen, darf aber nicht ablegen. Wurde dagegen eine Acht ausgelegt, muss der folgende Spieler einmal aussetzen.

Wer zuerst alle Karten angelegt hat, ruft „Mau“ und hat gewonnen. Die übrigen zählen die Werte der ihnen verbliebenen Karten nach den Werten Bube = 2, Dame = 3, König = 4 und As = 11. Beendet ein Spieler das Spiel mit einem Buben, ruft er „Mau-Mau“. Jetzt zählen alle Schlechtpunkte doppelt. Die Runde ist zu Ende, wenn ein Spieler 100 Minuspunkte erreicht hat.

## **20. FÜNF DAZU**

wird von zwei bis vier Personen mit 32 Karten gespielt. Die Rangfolge für das Stechen beim Ausspielen ist: As, Zehn, König, Dame, Bube, Neun, Acht, Sieben. Die höchste Karte aber ist die **Karo Sieben**. Es werden nur Stiche gezählt, keine Augenzahlen. Der Kartengeber mischt und gibt jedem Spieler fünf Karten.

Vorhand spielt als erster aus. Die Mitspieler müssen Farbe zugeben und – wenn sie können – überstechen, sonst dürfen sie beliebige Karten abwerfen. Jeder versucht, möglichst viele Stiche zu machen. Der Spielleiter legt zu Beginn des Spiels eine Liste mit je einer Spalte für jeden Mitspieler an. Jeder Spieler bekommt 15 „Vorgabepunkte“. Wer im Laufe des Spiels alle seine Vorgabepunkte tilgen kann, gewinnt. Jeder Stich zählt einen Punkt. Wer bei einem Spiel gar keinen Punkt macht, wird mit fünf Strafpunkten belegt, die zur Vorgabepunktzahl addiert werden.

Nach jedem Spiel wird eine Zwischenabrechnung erstellt. Der Gewinner steht meist erst nach mehreren Spielen fest. Jeder Spieler zahlt an jeden Mitspieler die Differenz zwischen seinem Punkteergebnis und dem des Mitspielers in Spielmarken, wenn er eine höhere Punktezahl hat.

## **21. ROT UND SCHWARZ**

wird von beliebig vielen Teilnehmern mit 52 Blatt gespielt. Ein Spieler wird ausgelost, der als Bankhalter fungiert. Er nimmt die Schmalseite des Spieltisches ein und halbiert diesen mittels eines Kreidestriches in 2 Felder. Die Breitseiten nehmen die Mitspieler ein. Sie stellen sich gegenüberstehend die Parteien Rot und Schwarz dar. Bei einer ungeraden Zahl von Mitspielern muss eine Partei den „Moar“ übernehmen, d. h. ein Spieler muss für zwei spielen und setzen.

Jeder Spieler setzt nun auf sein Feld Spielmarken in beliebiger Höhe.

Der Bankhalter mischt und teilt die Karten aus. Diese zählen nach ihren Werten: As = 1, Zwei = 2, Drei = 3 usw. Zehn = 10. Alle Bildkarten, also Buben, Damen und Könige zählen ebenfalls 10 Werte.

Der Bankhalter legt nun von dem Kartentalon laufend so viele Karten im Feld Rot auf, bis die aufgelegten Werte mindestens 30, höchstens 40 Augen betragen. Bei 30 muss er noch eine Karte nach dem gleichen System auflegen, bei 31 oder mehr wird sofort aufgehört.

Sodann legt er im Feld Schwarz wie im Feld Rot. Sieger wird die Partei mit der niedrigsten Augenzahl. Der Bankhalter muss an jeden Spieler der Siegerpartei so viele Marken auszahlen, wie dieser eingesetzt hat. Dafür kassiert er alle Einsätze der Partei, der die höchste Augenzahl zugefallen ist.

Ist die Augenzahl von Rot gleich hoch wie die von Schwarz, muss jeder Spieler an den Bankhalter 2 Marken zahlen.

## **22. SIEBZEHN UND VIER**

wird von beliebig vielen Spielern mit 32 Blatt gespielt.

Die Karten zählen nach dem Wert: As = 11, Zehn = 10, Neun = 9, Acht = 8, Sieben = 7, König = 4, Dame = 3, Bube = 2.

Sieger ist, wer einundzwanzig errechnete Werte oder zwei Asse in die Hand bekommt oder dem Gesamtwert einundzwanzig am nächsten kommt. Wer über einundzwanzig Werte eingekauft hat, verliert.

Ein Bankhalter, der mitspielt, gibt die Karten und spielt gegen jeden Mitspieler der Reihe nach im Uhrzeigersinn. Jeder Mitspieler macht einen beliebig hohen Einsatz.

Der Bankhalter gibt je eine Karte verdeckt an jeden Mitspieler, zuletzt auch eine an sich. Nur die Mitspieler schauen ihre Karte an und legen ihren Einsatz vor sich auf. Anschließend gibt der Bankhalter dem ersten Spieler so lange einzelne Karten, bis dieser einen optimalen, an einundzwanzig heranreichenden Kartenwert oder exakt einundzwanzig erhalten hat. Dann stoppt er die Kartenzuteilung des Bankhalters mit der Aussage „bedient“. Anschließend werden der Reihe nach auch die anderen Mitspieler mit Karten versorgt. Daraufhin deckt der Bankhalter seine Karte auf und nimmt sich weitere Karten; so lange, bis er glaubt, den an einundzwanzig optimal heranreichenden Wert bekommen zu haben. Er darf als Bankhalter diesen Wert um einen Punkt erhöhen. Hält er z. B. 20 Werte in der Hand, darf er ankündigen „Einundzwanzig gewinnt“. Hält ein Spieler einundzwanzig Werte in der Hand, hat er gewonnen, und die Bank muss seinen Einsatz und den aller Mitspieler auszahlen. Hat er dagegen nur zwanzig oder weniger Werte in der Hand, hat er verloren, und die Bank kassiert seinen und der Mitspieler Einsatz. Haben sowohl die Bank wie der Spieler 21 Handwerte, gewinnt immer die Bank. Hat der Spieler zwei Asse, die ebenfalls einundzwanzig zählen und der Bankhalter nur zwanzig Handwerte, die, wie gesagt, mit einundzwanzig eingestuft werden, gewinnt der Spieler mit seinen zwei Assen. Hat ein Spieler mehr als 21 Punkte, hat er sich „tot gekauft“ und verliert seinen Einsatz. Ist der Bankhalter tot, zahlt er an jeden 21er den doppelten Einsatz und an jeden anderen nicht toten Spieler den einfachen Einsatz.

### **23. TROUPER**

wird von beliebig vielen Teilnehmern mit 32 oder 52 Blatt gespielt. Ein Spieler wird ausgelost, der als Bankhalter fungiert. Jeder Spieler legt einen beliebig hohen Einsatz an Spielmarken vor sich auf den Tisch. Der Bankhalter muss diesen Einsatz an jeden Spieler auszahlen, wenn er verliert. Gewinnt er, muss jeder Spieler den gesetzten Einsatz an den Bankhalter bezahlen. Über Gewinn und Verlust entscheidet folgende Regel:

Der Bankhalter mischt die Karten, lässt abheben, legt den Kartenstoß vor sich auf den Tisch und hebt die oberste Karte ab. Diese Karte ist seine Wertmarke, die er links vom Kartenstoß offen auflegt. Die nächste Karte, die er abhebt, ist die Wertkarte der Mitspieler. Er legt sie rechts neben den Kartenstoß offen aus.

Die dritte und die folgenden Karten werden in der Mitte des Tisches aufgelegt. Sie sind über Gewinn und Verlust entscheidende Karten. Es werden so lange offene Karten aufeinandergelegt, bis eine Karte in Höhe einer der beiden Wertmarken erscheint. Hält der Bankhalter z. B. als eigene Karte einen Buben und legt er als Mittelkarte ebenfalls einen Buben auf, hat er gewonnen und kassiert alle Einsätze der Mitspieler. Im umgekehrten Fall muss er alle Einsätze der Mitspieler auszahlen und ein neues Spiel kann beginnen. Sind Bankhalter- und Mitspielerkarte wertidentisch, hat der Bankhalter, ohne eine Mittelkarte auszuliegen, von Haus aus gewonnen. Nach jeder gewonnenen Runde steht es dem Bankhalter frei, die Bank an einen Mitspieler abzugeben.

### **24. LEBEN UND TOD**

wird von 2 Teilnehmern mit 32 oder mit 52 Karten gespielt. Alle Karten werden in rote (Leben) und schwarze (Tod) aufgeteilt. Jeder Spieler erhält eine Kartenfarbe, mischt verdeckt und deckt die oberste Karte auf. Die Karte mit dem höheren Wert beginnt das Spiel. Der Beginner nimmt beide aufgedeckten Karten auf und legt sie verdeckt vor sich auf den Tisch.

Farben spielen keine Rolle. Bei 32 Blatt ist die 7 die niedrigste Karte, bei 52 Blatt zählt die 2 am wenigsten. Die Werte zählen in der Reihenfolge 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, Bube, Dame, König, As.

Das Spiel beginnt, indem der erste und zweite Spieler erneut eine Karte aufdecken. Beide Karten gehen an den, der den höheren Wert aufdeckte. Heben beide den gleichen Wert auf, wird je eine verdeckte Karte auf die wertgleiche Karte und dann wieder eine weitere offen darauf gelegt. Der Spie-



ler, der jetzt den höheren Wert offenlegte, darf beide Kartentalons, in diesem Fall sechs Karten, an sich nehmen. Werden jedoch wiederum zwei gleiche Werte aufgelegt, wird die Prozedur analog fortgeführt, so dass beim nächsten Auflegen ein Gewinn von acht Karten im Spiel steht usw.

Hat jeder Spieler den Stoß der zugeteilten Karten aufgebraucht, spielt er mit seinem durchgemischten Kartentalon in der gleichen Weise gegen den Mitspieler weiter. Sieger wird, wer dem Gegner alle Karten abgenommen hat.

## **25. HUND**

wird von zwei bis fünf Teilnehmern mit 32 Blatt gespielt. Alte Karten werden ausgeteilt. Wer die Pik Acht hat, legt als erster aus und legt auf diese eine weitere Karte beliebiger Farbe und beliebigen Wertes. Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn muss auf die von der Vorhand zuletzt gelegte Karte eine Karte gleicher Farbe, jedoch beliebigen Wertes legen und eine zweite, beliebiger Farbe und beliebigen Wertes darauf legen. Die anderen Mitspieler legen in analoger Folge zwei Karten ab.

Sieger wird, wer als erster alle seine Karten ablegen konnte. Ein Spieler, der keine Karte von der verlangten Farbe mehr ablegen kann, muss die oberste Karte des Talons in seine Handkarten aufnehmen. Nachdem der Sieger ermittelt wurde, spielen die übrigen Spieler weiter, bis der Verlierer feststeht. Dieser muss an seine Mitspieler eine vorher zu vereinbarenden, in der Siegerreihenfolge gestaffelte Prämie bezahlen.

## **26. EINUNDFÜNFZIG**

wird von zwei bis vier Spielern mit 32 Karten gespielt. Die Symbolwerte weichen von der normalen Skala ab: As = 1, König = 4, Dame = 3, Bube = 2, Zehn = minus 1, Neun = 0, Acht = 8 und Sieben = 1.

Nach dem Mischen läßt der Kartengeber abheben und gibt jedem Spieler fünf Karten. Der restliche Kartenstapel wird als Talon verdeckt auf den Tisch gelegt. Die oberste Talonkarte dreht man um und legt sie offen neben den Stoß. Vorhand nimmt eine Karte vom Talon und legt dafür eine beliebige Handkarte offen auf die neben dem Stoß liegende, offene Karte. Dabei nennt er die Summe der Werte seiner und der aufgedeckten liegenden Karte. Wenn neben dem Stoß z. B. ein König liegt und Vorhand legt einen Buben darauf, sagt er (König = 4 + Bube = 2) „Sechs“.

Der nächste Spieler verfährt ebenso. Er addiert den Wert der von ihm offen abgelegten Karte zum Wert der offen liegenden Karten. Legt er z. B. eine Acht ab, sagt er (Sechs + Acht) „Vierzehn“ an.

Nach diesem Verfahren wird weitergespielt. Wer eine Zehn ablegt, darf nicht addieren, sondern muss vom Werte des Ablagestoßes einen Punkt abziehen. Das Ablegen muss so gesteuert werden, dass die Zahl 51 nicht überschritten wird. Verlierer ist der Spieler, der mit seiner abgelegten Karte 52 erreicht oder überschreitet. Er zahlt an alle Mitspieler eine vorher vereinbarte Zahl von Spielmarken.

## **27. PÄCKCHEN WENDEN**

wird von beliebig vielen Spielern mit 52 Blatt gespielt. Ein Spieler fungiert als Bankhalter. Jeder Spieler erhält einen bestimmten, gleich hohen Betrag an Spielmarken. Der Bankhalter teilt die Karten, eine nach der anderen, auf so viele Päckchen aus, wie Spieler anwesend sind. Jeder Spieler nimmt ein beliebiges Päckchen an sich und plaziert es verdeckt vor sich auf den Tisch. Das letzte Päckchen erhält der Bankhalter. Er dreht das Päckchen um, so dass die unterste Karte nun offen nach oben zu liegen kommt. Die Mitspieler verfahren ebenso.

Der Bankhalter muss an alle, die eine höhere Karte aufgedeckt haben, den Kartenwert auszahlen. Diejenigen Spieler, die eine niedrigere Karte als die Bank haben, müssen an diese je drei Spielmarken bezahlen.

Die Kartenwerte zählen:

As = 1, Zwei = 2, Drei = 3 usw. Zehn = 10, Bube = 11, Dame = 12, König = 13. Die schlechteste Karte ist also das As.

Liegt die Karte eines Mitspielers wertgleich mit der Bank, wird darauf nichts gezahlt. Die obersten Karten werden abgenommen und unter das Päckchen gelegt. Sodann gelten die neu aufgedeckten Karten.

## **28. SCHLAFMÜTZE**

wird von beliebig vielen Spielern mit einem Kartenspiel zu 32 oder 52 Blatt gespielt, das an die Mitspieler ausgeteilt wird. In der Mitte des Tisches liegen Spielmarken, und zwar ein Stück weniger als Spieler am Tisch sitzen. Jeder versucht, möglichst rasch eine Viererserie (z. B. vier Könige, Zehner, Asse oder Buben) in die Hand zu bekommen. Wer schon zu Beginn bei der Kartenausteilung eine solche Serie in die Hand bekommt, nimmt sich sofort eine der Spielmarken. Alle anderen verfahren in der gleichen Weise. Wer den Anschluß verpasst und leer ausgeht, wird „Schlafmütze“.

Wenn nach dem Kartengeben noch keine Viererserie zustande gekommen ist, lässt jeder seinen linken Nachbarn eine Karte ziehen (und bekommt gleichzeitig von seinem rechten Nachbarn eine Karte. Erhält er auf diese Weise eine Viererserie, folgt der Griff nach der Spielmarke.

Sobald die „Schlafmütze“ gefunden ist, legen alle ihren „Vierer“ als verdeckten Kartenstoß vor sich auf den Tisch und geben die an sich genommenen Spielmarken wieder an den Tisch zurück. Zu Spielende müssen sie den Nachweis führen, dass sie nicht gemogelt haben. Das Spiel geht weiter, bis die letzte Viererserie zustande gekommen ist.

## **29. POKER MIT JOKER**

Es handelt sich hierbei um eine lustige Erweiterung des bekannten Pokerspiels (siehe weiter vorne). In beiliegendem Kartenspiel sind 3 Joker enthalten. Ein Joker ersetzt jede beliebige Karte, aber er ist eben nur ein Ersatz. Deswegen gewinnt auch ein „echter“ Straight mit einem Herz As als erster Karte gegenüber einem „unechten“ Straight mit „nur“ einem Joker als erster Karte. Weiters verändert der Joker natürlich die Chancen als auch die Kombinationsanzahl. Es ist plötzlich auch möglich, zu einem „Four of a kind“ (Vierling) auch einen „Five of a kind“ (Fünfling) zu bilden; letzterer rangiert zwar über dem Vierling, wird jedoch von einem Straight Flush auf jeden Fall geschlagen!

## **30. LANDSKNECHT**

Dieses Glücksspiel soll aus der Zeit des Dreißigjährigen Krieges stammen. Man braucht ein Kartenspiel mit 32 oder 52 Karten. Der Bankhalter mischt die Karten sorgfältig und lässt von seinem rechten Nebenmann abheben. Jeder Mitspieler legt einen Einsatz in die Mitte des Spieltisches, insgesamt z. B. 20 Spielmarken. Der Bankhalter versucht, diesen Einsatz ganz (oder auch teilweise) zu halten: d. h. er muss ihn auszahlen, wenn er verliert; gewinnt er dagegen, darf er den gesamten Einsatz einziehen, in diesem Fall muss neu gesetzt werden.

Der Bankhalter deckt das oberste Blatt des abgehobenen Kartenblocks auf und legt es links von sich hin. Es stellt das Kartenblatt des Bankhalters dar. Dann wiederholt er dieses Verfahren und legt die zweite Karte aufgedeckt rechts von sich hin. Sie ist die Karte der Mitspieler.

Dann wird weiter Karte für Karte aufgedeckt und in die Mitte gelegt. Liegen dabei einmal 2 Karten obenauf, die das gleiche Bild zeigen, wird gestoppt. Lag die erste Karte auf der Bankhalterseite, gewinnt dieser. Im umgekehrten Fall zahlt er den vollen (oder geteilten, je nach der Ankündigung) Einsatz aus, und ein neues Spiel kann beginnen, vor dessen Start neu gesetzt (und vom Bankhalter „gehalten“) werden muss. Sind die links und rechts ausgelegten Karten gleich, fällt die Entscheidung grundsätzlich zugunsten des Bankhalters.

Nach jeder von ihm gewonnenen Runde darf der Bankhalter die Bank an seinen rechten Nebenmann abzugeben.

## **31. MACAO**

Diese Glücksspiel wird mit dem ganzen Kartenpaket gespielt, also 52 Karten (ohne Joker). Ziel dabei ist es, die Zahl 9 zu erreichen, oder der 9 möglichst nahe zu kommen. Wer über die Zahl 9 kommt, weil er zuviel gekauft hat, ist aus dem Spiel.

Es können 2 bis 6 Spieler am Spiel teilnehmen.

Wichtig sind nur die Kartenwerte, die Farben sind ohne Bedeutung.

Es zählen: As = 1, König, Dame, Bube, Zehn = 0, Alle anderen Zahlenkarten zählen den aufgedruckten Wert.

Vor dem Geben setzt jeder Spieler ein Zündholz. Der beliebig zu bestimmende Bankhalter teilt an jeden Mitspieler, eine Karte aus.

Jeder checkt sein Blatt und kann erhöhen bzw. nachkaufen. Nachdem der Kartenkauf abgeschlossen wurde, dreht der Bankhalter seine Karte um und gibt beliebig viele Karten dazu, bis er meint, nahe genug bei der 9 zu sein.

Dann drehen die anderen ihre Karten um, gewonnen hat, wer der 9 am nächsten ist. Wer Macao (= die 9) mit nur einer Karte erreicht, erhält von der Bank den doppelten Einsatz! Hat die Bank dieses Glück, verlieren alle Mitspieler ebenfalls doppelt. Sonst schlägt ein Spieler mit höherer Zahl natürlich die Bank. Bei Gleichstand gewinnt gemeinerweise immer der Bankhalter.

Nach einigen Runden empfiehlt es sich, den Bankhalter zu wechseln!

### **32. ECARTÉ**

Der Name dieses französischen Kartenglückspiels wird von „écartier“ (= Karten ablegen) abgeleitet, weil die Spieler ungünstige Karten ablegen und gegen andere aus dem Talon eintauschen dürfen.

Es ist ein Spiel für zwei Personen. Man benötigt 32 Karten. Kartenwerte (vom niedrigsten zum höchsten): Sieben, Acht, Neun, Zehn, As, Bube, Dame und König.

Der Kartengeber mischt, lässt Vorhand abheben und verteilt zunächst zweimal zwei, dann zweimal drei Karten, so dass jeder fünf Karten in die Hand bekommt. Die elfte Karte wird aufgedeckt, sie bestimmt die Trumpffarbe. Handelt es sich dabei um einen König, wird dem Geber ein Punkt gutgeschrieben. Die übrigen Karten werden als Talon (Stamm) verdeckt auf den Tisch gelegt. Ziel des Spiels ist es, mindestens drei Stiche zu machen.

Die Spieler prüfen ihre Blätter und entscheiden, ob sie écartieren (schlechte Karten ablegen und andere aus dem Talon kaufen) wollen. Die nach ihrer Meinung ungünstigen Karten müssen zuerst abgelegt werden. Danach bekommt jeder die gleiche Anzahl aus dem Talon, von oben her abgenommen. Dieses Tauschverfahren birgt also ein beträchtliches Risiko. Die abgelegten Karten werden im Spiel nicht mehr verwendet.

Nach abgeschlossenem Tausch (Kauf) setzt jeder Spieler einen gleich hohen Spielmarkenbetrag in die gemeinsame Kasse. Nun beginnt Vorhand mit dem Ausspielen.

Der Gegner muss Farbe bekennen und, wenn vorhanden, eine höhere Karte derselben Farbe ablegen. Hat er keine Karte dieser Farbe, muss er Trumpf ausspielen, wenn er kann, sonst wählt man eine beliebige Karte. Wer den Stich erhält, spielt das nächste Mal aus.

Wer den Trumpfkönig besitzt, erhält einen zusätzlichen Punkt, muss ihn aber bei der ersten Möglichkeit ausspielen.

Für drei Stiche wird dem betreffenden Spieler ein Punkt, für fünf Stiche werden ihm zwei Punkte gutgeschrieben. Dann wird für das nächste Spiel gegeben. Gewonnen hat der Spieler, der zuerst fünf Punkte erreicht hat. Er erhält vom Gegner den vorher vereinbarten Betrag. Hat man gar keinen Punkt, zählt man den doppelten Betrag an den Gegenspieler. Diese Spielart heißt „Durchmarsch“.

### **33. RUMMY**

Man spielt mit 2 Spielen zu 52 Blatt und 3 Jokern, also insgesamt 110 Blatt.

Rummy eignet sich für 2–6 Personen, jeder Spieler spielt für sich.

Nach dem Mischen wird durch Abheben festgestellt, wer gibt. Wer die höchste Karte abhebt, ist Geber und lässt seinen rechten Nachbar nochmals abheben und teilt die Karten einzeln im Uhrzeigersinn aus. Jeder Spieler erhält 13 Karten, der Geber 14. Die restlichen Karten kommen als Stoß, mit dem Bild nach unten, in die Tischmitte. Der Geber legt eine seiner Karten mit dem Bild nach oben neben dem Stoß ab. Der linke Nachbar beginnt und hebt vom Stoß die oberste Karte ab und versucht auszulegen. Dazu benötigt man mindestens 3 Karten, und zwar als Reihe oder als Satz.

Eine **Reihe** wird von aufeinanderfolgenden Kartenwerten einer Farbe gebildet (z. B. 7, 8, 9, oder Bube, Dame; König in einer Farbe).

Ein **Satz** besteht aus gleichen Kartenwerten verschiedener Farben (also z. B. je 1 Bube in Herz, Karo und Pik, oder je 1 Siebener in Herz, Pik und Treff). Im Satz darf jede Farbe nur einmal vertreten sein,

daher besteht 1 Satz aus höchstens vier Karten, während eine Reihe bis zu 13 Karten haben kann. Die Mindestkartenanzahl zum Auslegen pro Reihe oder Satz ist jedoch 3.

Für das erstmalige Auslegen benötigt man 40 Punkte, die wie folgt berechnet werden.

**Joker:** 20 Punkte

**As:** 11 Punkte (im Satz oder in der Reihe als Nachbar des Königs)

**As:** 1 Punkt (in der Reihe als Nachbar des Zweiers)

alle anderen Figuren: 10 Punkte

**Zählkarten:** mit ihrem jeweiligen Wert.

Ob er nun auslegen kann oder nicht, jedenfalls muss der Spieler eine Karte ablegen und zwar neben den verdeckten Stoß. Der folgende Spieler legt nun ebenfalls aus und ab, oder nur ab, und zwar so, dass man jeweils nur die oberste Karte erkennen kann.

Nachdem man erstmalig 40 Punkte mit den eigenen Karten ausgelegt hat, darf man, sobald man wieder an der Reihe ist, sowohl bei den selbst ausgelegten Reihen und Sätzen, als auch bei jenen der Gegner anlegen. Joker, die beim Auslegen jede beliebige Karte ersetzen können, dürfen mit Hilfe passender Karten ausgetauscht werden, müssen aber sofort mit einer Serie wieder abgelegt werden, man darf auch vom Ablegestoß die oberste Karte kaufen, statt eine verdeckte vom Stoß abzuheben.

Das Spiel ist beendet, sobald es einem Spieler gelingt, alle seine Karten auf- oder anzulegen und ein letztes Blatt auf den offenen Stoß verkehrt abzulegen.

Die übrigen Spieler erhalten Minuspunkte für alle Karten, die sie zu diesem Zeitpunkt in der Hand haben, und zwar gemäß obiger Punkteberechnung.

Wenn es einem Spieler gelingt, ein sogenanntes Handrummy zu machen, d. h. beim erstmaligen Auslegen alle Karten loszuwerden, so zählen die Minuspunkte bei den übrigen Spielern doppelt. Dabei dürfen die abgelegten Karten auch ausnahmsweise weniger als 40 Punkte ausmachen. Es dürfen auch Karten an die Serien der anderen Spieler angelegt werden.

### **34. RUMMY MIT 10**

Es gelten die normalen Rummy-Regeln, mit der Ausnahme, dass ein Spieler nach dem Ablegen einer Karte, wenn er höchstens noch 10 Punkte in der Hand hat, dies ansagt. Es wird dann noch eine Runde weitergespielt, bis der ansagende Spieler wieder an der Reihe wäre. Jeder versucht, in dieser Runde so viel wie möglich abzulegen. Dann werden die Punkte aller Mitspieler kontrolliert. Hat der Spieler, der angesagt hat, die wenigsten Punkte, hat er gewonnen. Die übrigen Spieler schreiben ihre Punkte in der Hand als Schlechtpunkte. Haben ein oder mehrere Spieler weniger Punkte als der Ansager, schreiben sie keine Schlechtpunkte, der Ansager erhält zusätzlich zu seinen Handpunkten noch weitere 20 Schlechtpunkte.

### **35. RÄUBER-RUMMY**

Es wird mit zwei Paketen Spielkarten plus insgesamt 4 Jokern gespielt. Jeder Spieler erhält 11 Karten. Wenn ein Spieler bereits ausgelegt hat, darf er von den ausgelegten Karten seiner Gegner und seinen eigenen Karten rauben, wenn dadurch noch gültige Kombinationen aus mindestens drei Karten übrigbleiben. Mit den geraubten Karten und eigenen Karten dürfen neue Kombinationen gebildet werden. Geraubte Karten müssen sofort wieder ausgelegt werden. Joker dürfen nicht geraubt werden.

### **36. GIN-RUMMY**

Gin-Rummy wird von 2 Spielern mit 1 Paket Spielkarten ohne Joker gespielt. Der Teiler gibt seinem Mitspieler und sich selbst einzeln 10 Karten, beginnend mit dem Gegner. Die nächste Karte wird offen als Beginn des Abwurfstapels neben den verdeckten Talon gelegt. Zuerst darf der Gegner entscheiden, ob er diese Karte nehmen möchte. Tut er dies nicht, darf der Teiler entscheiden, ob er die Karte möchte. Will keiner die Karte, hebt der Gegner die erste Karte des Talons ab und legt dann eine beliebige Karte ab. Abwechselnd hebt jeder Spieler eine Karte – entweder vom Talon oder vom Abwurfstapel – ab und wirft eine ab. Jeder Spieler versucht, Sätze oder Reihen zu bilden, wobei das As in Reihen immer nur als niedrigste Karte verwendet werden darf. Es werden aber Kombinationen während des Spieles nicht hinuntergelegt.

Hat ein Spieler in seinen Karten so viele Kombinationen, dass die übrigen Karten den Wert von 10 Punkten nicht übersteigen (das As zählt 1, die Figuren 10, die übrigen Karten den aufgedruckten Wert), legt er seine Karten offen in Kombinationen auf den Tisch und beendet das Spiel. Dann legt der Gegner seine Kombinationen aus und darf nachher noch passende Restkarten an die Kombinationen des Erstauslegenden anlegen. Dann zählt er seine Restkarten. Hat der Ausleger weniger Punkte als sein Gegner, schreibt er die Differenz als Gutpunkte. Hat sein Gegner weniger Punkte in den Restkarten, schreibt dieser die Punkte des Auslegers plus 10 Punkte. Hat der Erstausleger überhaupt keine Restkarten, schreibt er die Punkte des Gegners plus 20 Punkte. Diese Prämie erhält er auch dann, wenn der Gegner alle seine Restkarten ablegen konnte. Punkte gibt es immer nur für den Spieler, der das Spiel gewonnen hat, der Gegner erhält keine Punkte.

Wer zuerst nach einigen Partien insgesamt 100 Punkte erreicht hat, ist Sieger. Er erhält zusätzlich eine Prämie von 100 Punkten. Hat sein Gegner überhaupt keine Punkte, erhält der Sieger eine Prämie von 200 Punkten. Den erhält jeder Spieler noch für jedes Spiel, das er gewonnen hat, zusätzlich 20 Punkte. Die Differenz der so erhaltenen Gesamtpunkteanzahl zählt der Verlierer an den Sieger aus.

### **37. RUMMY MIT EINKAUFEN**

Diese Rummy-Abart wird von mindestens 4 Spielern mit zwei Paketen Spielkarten plus insgesamt 2 Jokern gespielt. Jeder Spieler erhält 10 Karten. Das As zählt immer 10 Punkte. Die Schlechtpunkte der Spieler werden jeweils zu den vorherigen Ergebnissen addiert. Überschreitet ein Spieler mit seinen Schlechtpunkten 100 oder eventuell nach Vereinbarung 200 Punkte, darf er sich mit einem bestimmten Betrag einkaufen, d. h. er spielt mit der gleichen Punkteanzahl weiter wie der bisher zweit schlechteste Spieler. Das Spiel ist zu Ende, wenn nur mehr ein einziger Spieler weniger als die vereinbarte Höchstsumme an Schlechtpunkten hat. Ihm gehört dann der Inhalt der Kasse.

### **38. SCHWIMMEN**

wird von 3–4 Spielern mit 24 Karten, von 5–6 Spielern mit 32 Karten gespielt.

Jeder Spieler erhält 4 x 1 Karte, und 4 Karten werden offen in die Mitte des Tisches gelegt. Die restlichen Karten werden nicht verwendet.

Ziel des Spieles ist, 4 Karten derselben Farbe in der Hand zu sammeln, die zusammen 41 Punkte zählen. As = 11, König, Dame, Bub, Zehn = 10, Neun = 9, Acht = 8 und Sieben = 7 Punkte.

Der Spieler links vom Geber beginnt. Er tauscht entweder eine einzige oder alle vier seiner Karten gegen eine einzige bzw. alle vier der Tischkarten aus. Nach ihm tauscht jeder Spieler immer eine oder alle vier Karten gegen die Tischkarten aus, zwei oder drei Karten dürfen niemals getauscht werden. Jeder Spieler kann, wenn er an der Reihe zum Tauschen ist, auch aussetzen, darf aber in späteren Runden trotzdem wieder tauschen. Hat ein Spieler 41 Punkte in einer Farbe erreicht, ist das Spiel sofort zu Ende. Die anderen Spieler zählen die Anzahl der Punkte der Farbe, in der sie die meisten Karten haben. Wer die wenigsten Punkte hat, ist Verlierer dieses Spieles und erhält einen Schlechtpunkt. Wer als erster 5 Schlechtpunkte hat, ist Verlierer der ganzen Partie.

Es kann auch vereinbart werden, dass vier gleich hohe Karten in allen vier Farben unabhängig von ihrem Wert ebenfalls 41 Punkte zählen, also z. B. vier Siebener, 4 Damen usw.

### **39. CANASTA**

Canasta ist ein Spiel für 2–6 Personen, meist jedoch sind es 4 Spieler. Man braucht 2 Spiele mit je 52 Blatt und 3 Jokern, zusammen 110 Blatt.

Im Spiel können die Joker jede beliebige Karte, ausgenommen die Zweier und die roten Dreier, ersetzen. Zweier gelten ebenfalls als Joker und können somit alle anderen Karten, ausgenommen die roten Dreier, ersetzen.

Die roten Dreier haben mit dem Spielverlauf nichts zu tun, zählen jedoch bei der Punktwertung am Spielende ebenfalls mit. Wer nämlich einen roten Dreier in sein Blatt bekommt, muss ihn sofort offen vor sich auslegen. In der Schlusswertung zählt er 100 Pluspunkte. Wenn ein Spieler oder eine Mannschaft alle 4 roten Dreier zum Schluß ausgelegt hat, erhält er dafür 800 Pluspunkte. Wer einen roten Dreier auslegt, muss dafür sofort eine Ersatzkarte kaufen.

Die schwarzen Dreier sind sogenannte Sperrkarten. Legt man eine solche auf den Abwurfstoß, so darf der nächste Spieler noch nicht, sondern erst der übernächste Spieler diesen Stoß aufnehmen (siehe Spielregel weiter unten).

### **Ziel des Spieles:**

Jeder Spieler versucht, aus den Karten seines Blattes durch Zukauf, Auslegen und Ablegen möglichst viele Canasta zu bilden. Ein Canasta besteht aus 7 ausgelegten Karten gleichen Wertes (also z. B. 7 Zehner); hierbei handelt es sich um einen echten Canasta. Ein unechter Canasta ist gegeben, wenn Joker und/oder Zweier mit verwendet werden. Hierbei ist zu beachten, dass im unechten oder gemischten Canasta nie mehr als 3 Joker oder Zweier vorhanden sein dürfen.

Die Bildung eines Canasta muss nicht in einem Zug erfolgen. Zum Auslegen genügen 3 Karten, die dann durch Anlegen zum Canasta ergänzt werden können.

### **Spielablauf:**

Wir gehen vom häufigsten Fall aus, nämlich: 4 Spieler bilden zwei Mannschaften. Die beiden, die zusammen eine Mannschaft bilden, sitzen einander gegenüber.

Der Geber teilt jedem Spieler 11 Blätter zu, nimmt selbst eine zwölfte Karte, die er offen auf den Tisch legt; während die verbleibenden mit dem Bild nach unten, neben die aufgelegte Karte auf den Tisch kommen (Talon). Nun beginnt der Spieler links vom Geber, nimmt eine Karte vom Talon zu seinem Blatt und versucht mit Hilfe dreier gleichrangiger Karten auszulegen, wobei diese Karten zusammen mindestens 50 Punkte wert sein müssen. Dies gilt für das erstmalige Auslegen jeder Mannschaft (z. B. 3 Asse, 5 Könige). Bevor die Reihe an den nächsten Spieler kommt, muss der Spieler eine Karte seines Blattes offen auf den Abwurfstoß legen, gleichgültig ob er auslegt (bzw. später anlegt) oder nicht. Das Spiel geht dann im Uhrzeigersinn weiter. Hat ein Spieler bereits ausgelegt, darf er den gesamten Abwurfstoß an sich nehmen. Er muss dann jedoch mindestens zwei, der obersten Karte des Kartenstoßes gleichwertige oder eine gleichwertige Karte und einen echten oder unechten Joker, Karten aus seinem Blatt vorweisen und zusammen mit der obersten Karte vom Kartenstoß ablegen. In diesem Falle entfällt das Abheben.

Sobald der Spieler eine Karte auf den Abwurfstoß gelegt hat, bedeutet dies die Weitergabe der Reihe an den nächsten. Das Spiel endet, sobald einer der Spieler keine Karten mehr in der Hand hat. Dies kann nur so geschehen, dass er, abgesehen von einer Karte, alle bei sich anlegen kann und die letzte auf den Abwurfstoß legt. Auf diese Weise darf das Spiel jedoch nur dann beendet werden, wenn der betreffende Spieler (Mannschaft) zumindest einen vollständigen Canasta ausgelegt hat.

Meistens werden so viele Partien gespielt, bis eine Mannschaft 5000 Pluspunkte hat.

### **Wichtige Regel:**

Bei einem Mannschaftsspiel spielen die beiden Partner, die einander gegenüber sitzen, zusammen, dürfen jedoch nicht über ihre Spieltaktik sprechen. Die Spieler einer Mannschaft dürfen bei sich und beim Partner ablegen, nicht jedoch bei den Gegnern. Die Sperre des Abwurfstoßes geschieht entweder durch Abwerfen eines schwarzen Dreiers für den darauf folgenden Spieler, durch Abwurf eines Jokers oder Zweiers für die gesamte Verwendungsdauer des Kartenstoßes. Der Kartenstoß kann dann nur mehr mit zwei gleichwertigen Karten zur obersten Karte genommen werden.

Es empfiehlt sich, Joker und Zweier quer in den Boden des Abwurfstoßes zu stecken. Es können natürlich beliebig oft Zweier oder Joker abgeworfen werden.

### **Die Abrechnung:**

Jede Mannschaft berechnet die Punkte ihrer ausgelegten Karten. Wer das Spiel beendet, erhält 100 Zusatzpunkte, als weitere Pluspunkte werden berechnet:

As-Canasta .....	1000 Punkte
Unechter As-Canasta .....	500 Punkte

### **Canasta – Berechnungstabelle**

Zum ersten Auflegen notwendige Punktezahl:

bei erreichter Notierung von

Minus = Minimum .....	15 Punkte
0 bis 1495 = Minimum .....	50 Punkte
1500 bis 2995 = Minimum .....	90 Punkte
3000 bis 5000 = Minimum .....	120 Punkte

#### Kartenwerte:

Schwarzer Dreier (jeder) .....	5 Punkte
Vierer, Fünfer, Sechser, Siebener (jeder) .....	5 Punkte
Achter, Neuner, Zehner, Buben, Damen, Könige (jeder) .....	10 Punkte
Asse (jedes) .....	20 Punkte

#### Ersatzkarten:

Joker (jeder) .....	50 Punkte
Zweier (jeder) .....	20 Punkte

#### Prämien:

Rote Dreier (jeder) .....	100 Punkte
Vier rote Dreier (zusammen) .....	800 Punkte
Reiner Canasta .....	500 Punkte
Gemischter Canasta .....	400 Punkte
Fertigwerden .....	100 Punkte
Fertigwerden auf einmal .....	200 Punkte

**Canasta zu dritt:** Jeder Spieler erhält 13 Karten und spielt für sich allein.

**Canasta zu zweit:** Jeder Spieler erhält 15 Karten und muss zum Fertigwerden mindestens 2 Canasta gebildet haben. Jeder Spieler hebt immer 2 Karten auf einmal ab und legt nur eine Karte ab.

**Gutpunkte:** Alle aufgelegten Kartenblätter und Prämien laut Tabelle.

**Schlechtpunkte:** Alle in der Hand gebliebenen Karten. Wenn noch nichts aufgelegt wurde, auch die roten Dreier laut Tabelle.

### 40. KONTRAKT BRIDGE-PUNKTETABELLE

Treff, Karo .....	20
Herz, Pik .....	30
Ohne (1. Stich) .....	40
Ohne (weitere Stiche) .....	30
Kontra verdoppelt alle angegebenen Werte, Rekontra vervierfacht sie.	
Manche .....	100

Damit Punkte nach den oben angegebenen Werten auf die Manche zählen, müssen die Stiche angesagt worden sein. Überstiche zählen nur oberhalb des Striches. Eine Manche kann auch in mehreren Spielen erreicht werden.

#### Honneurs:

Vier in einer Hand (Farbenspiel) .....	100
Fünf in einer Hand (Farbenspiel) .....	150
Vier Asse in einer Hand (Ohne-Spiel) .....	150

**Rubberprämien:** Wer als erster zwei Manchen erzielt, gewinnt einen Rubber.

Prämien für einen 2 Manchen-Rubber .....	700
Prämie für einen 3 Manchen-Rubber .....	500
Prämie für eine Manche bei nicht beendetem Rubber .....	300
Prämie für eine Anschrift bei nicht beendeter Manche .....	50

Slam-Prämien: .....	<b>1. Manche</b>	<b>2. Manche</b>
Klein-Slam (12 Stiche) .....	500	750
Groß-Slam (13 Stiche) .....	1000	1500

## Überstichprämien:

nicht kontriert .....	normaler Stichwert	
kontriert .....	100	200
rekontriert .....	200	400

## Faller:

nicht kontriert, pro Faller .....	50	100
kontriert, erster Faller .....	100	200
jeder weitere Faller .....	200	300
rekontriert, erster Faller .....	200	400
jeder weitere Faller .....	400	600
Merkregel: .....	200x	300x

Anzahl der Faller weniger 100

## 41. KRAMBAMBULI

wird von zwei bis sechs Spielern mit einem kompletten Satz Romméekarten zu 104 Blatt ohne Joker gespielt.

Jedem Spieler werden 11 Karten zugeteilt, der Rest wird als Talon verdeckt auf den Tisch gelegt. Die Werte der Bildkarten und des As betragen je 10 Punkte. Alle übrigen Karten zählen nach ihren aufgedruckten Werten.

Der erste Spieler und alle folgenden, die jeweils an der Reihe sind, heben die oberste Karte des Talons ab und stellen fest, ob diese mit eigenen Handkarten eine Kombination ergibt, z. B. mindestens drei ranggleiche Karten verschiedener Farben oder mindestens drei Karten einer Farbfolge (z. B. Pik-Dame – König – As).

Solche Kombinationen legt jeder Spieler vor sich auf den Tisch, sobald er an der Reihe ist und eine Karte vom Talon genommen hat. Die restlichen Karten behält er in der Hand. Es gibt keinen Abwurfstapel. Hat ein Spieler eine oder mehrere Kombinationen ausgelegt, gelten für ihn, wenn er wieder an der Reihe ist, folgende neue Regeln: Er darf

a) an alle auf dem Tisch liegenden Kombinationen anlegen und sogar die jeweils letzte Karte einer beliebigen ausgelegten, mindestens aus 4 Karten bestehenden Sequenz oder eine von vier Karten aus einem Satz an sich nehmen, um mit ihr und eigenen Handkarten neue Kombinationen zu bilden und auszulegen.

b) ganze Sequenzen vom Tisch nehmen, um mit ihnen und eigenen Handkarten neue Folgen zu bilden. Liegt bei einem Mitspieler eine Sequenz von vier oder mehr Karten auf, kann diese auch geteilt und mit eigenen Karten zu neuen Folgen, die jedoch aus mindestens drei Karten bestehen müssen, zusammengestellt und ausgelegt werden.

Wer zuerst alle Karten abgelegt hat, ruft „Krambambuli“ und ist Sieger.

## 42. ZWICKERN

wird von zwei bis acht Spielern mit einem bzw. zwei Satz Romméekarten ohne Joker gespielt. Die Kartenwerte von 2 bis 10 entsprechen dem Zahlenwert. Das As zählt 11, König = 14, Dame = 13, Bube = 12. Die Farben spielen keine Rolle. Jedoch gibt es sogenannte Honneurs. Das sind Karten, die bei der Endabrechnung jeder Runde zusätzliche Punkte erbringen. Es sind dies: die Karo-Sieben, die Pik-Sieben und die Karo-Zehn.

Jeder Mitspieler erhält vom Geber 4 Karten zugeteilt, in der Mitte des Tisches werden ebenfalls 4 Karten offen aufgelegt. Sie werden als „Tischkarten“ bezeichnet. Der Kartenrest wird verdeckt beiseite gelegt. Aufgabe jedes Spielers ist es, aus den offen liegenden „Tischkarten“ möglichst viele herauszustechen, sobald er an der Reihe ist. Das geschieht wie folgt: Der Spieler spielt eine Handkarte aus, die in ihrem Zahlenwert entweder einer oder mehrerer Tischkarten entspricht, z. B. es liegen eine 4, eine 7, eine 9 und eine Dame (= 13) auf. Spielt der Spieler also die Handkarte einer Dame aus, so kann er damit nicht nur die „Tischkarten-Dame“, sondern auch noch die Tischkarten 9 und 4 (= 13) stechen. Auf dem Tisch würde dann nur noch die Sieben verbleiben. Liegen auf dem Tisch z. B. zwei Damen, eine 4 und eine 9, kann der Spieler durch das Ausspielen seiner Dame-Handkar-



te den ganzen Tisch stechen, nachdem diese dem Zählwert sowohl jeder Dame wie der Summe von 4 + 9 entspricht.

Wer alle Tischkarten auf einmal sticht, macht einen „Zwick“. Die gestochenen Karten legt der Spieler verdeckt vor sich ab. Kann der Spieler keine „Tischkarte“ stechen, legt er eine Karte als fünfte oder sechste Karte an den „Tisch“ oder er legt sie auf eine der Tischkarten, deren Wert sich mit dem Wert der aufgelegten Karte summiert. Ein höherer Gesamtwert als 14 darf dabei nicht erreicht werden.

Sind die „Tischkarten“ durch einen „Zwick“ weggenommen worden, legen die nächstfolgenden Spieler je eine ihrer Handkarten als Basis für einen neuen „Tisch“ aus. Dabei ist es erlaubt, neu ausgelegte Tischkarten ebenfalls herauszustechen oder einen ganzen „Zwick“ zu machen, egal wieviel Karten im „Tisch“ liegen.

Hat kein Spieler mehr Karten in der Hand, erhält jeder wieder vier weitere Karten, so oft, bis alle Karten aufgebraucht sind. Wer den letzten Stich macht, erhält zusätzlich alle auf dem Tisch liegende Karten. Das zählt nicht als Zwick. Dann wird abgerechnet:

Es zählt jedes As .....	2 Punkte
Karo Sieben, Pik Sieben .....	je 1 Punkt
Karo Zehn .....	10 Punkte
jeder Zwick .....	3 Punkte
der Spieler mit den meisten Karten erhält .....	1 Punkt

## **PATIENCESPIELE**

Vor jeder Regel ist angegeben, ob Sie mit einem Paket zu 52 Blatt, oder mit 2 solchen Paketen spielen. Es ist auch nützlich, einige wenige wichtige Begriffe des Patiencespielens gleich hier zu erklären:

### **Talon:**

Die nach dem Auflegen des Kartenbildes verbleibenden Karten.

### **Stoß oder Block:**

Karten, die vom Talon abgezogen werden und nicht in die aufgelegte Patience eingegliedert werden können, legt man mit der Bildseite nach oben, sie bilden den Stoß.

### **Farben:**

Die vier Farben des französischen Kartenspiels (Herz, Karo, Pik, Treff).

### **Familien:**

Alle Karten einer Farbe (K, D, B, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, A).

### **Folgen (Sequenzen):**

Zwei oder mehrere aufeinanderfolgende Karten (z. B. 6, 7, 8, etc.)

a) in gleicher Farbe

b) abwechselnd rote und schwarze Karten (z. B. Herz Dame, Pik Bube, Karo 10, Pik 9)

c) ohne jede Rücksicht auf die Farbe (z. B. Treff 8, Pik 7, Herz 6, Karo 5, Herz 4, etc.)

### **Absteigende Ordnung:**

Die Karten gleicher Farbe (Familien) oder ungleicher Farben (Folgen) werden vom König bis zum As aneinandergereiht.

### **Aufsteigende Ordnung:**

Das Gegenteil der absteigenden Ordnung (man beginnt beim As und endet beim König)

### **Grundkarten:**

Jene Karten, auf denen die einzelnen Familien aufgebaut werden.

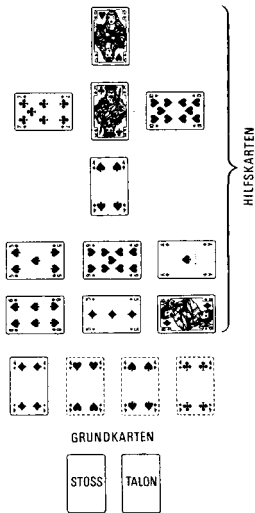
### **Hilfskarten:**

Jene Karten, die ergänzend zu den Grundkarten bei manchen Patiencespielen ausgelegt werden.

### 43. DAS KREUZ

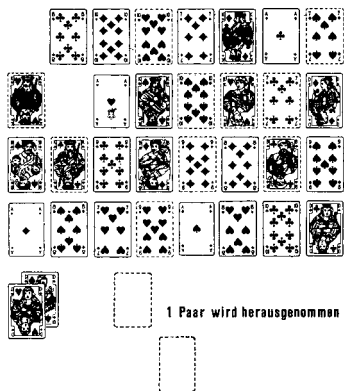
(Mit einem Spiel)

1. Vom Talon werden 11 Karten abgezogen und offen laut Abbildung ausgelegt.
2. Ziel: Auf 4 noch auszuwählenden Grundkarten werden Familien in aufsteigender Ordnung aufgebaut.
3. Man nimmt nun vom Talon 4 weitere Karten, sieht sie sich an und wählt eine davon als erste Grundkarte aus (die restlichen 3 Karten werden wieder unter den Talon gemischt). Man wird möglichst eine Karte wählen, auf die man aus dem Kreuz bereits eine oder mehrere Karten legen kann. Die restlichen 3 Grundkarten, die je nach Erscheinen beim Abziehen vom Talon ausgelegt werden, müssen alle denselben Wert haben, also z. B. 4 Vierer (siehe Abb.).
4. Vom Kreuz legt man nun passende Karten in aufsteigender Ordnung und gleicher Farbe auf die Grundkarten. Sollte eine Grundkarte im Kreuz vorhanden sein, so wird sie natürlich herausgenommen und neben die anderen Grundkarten gelegt.
5. Sobald vom Kreuz keine Karten mehr auf die Grundkarten gelegt werden können, zieht man Karten vom Talon ab und komplettiert das Kreuz. Karten, die auf Grundkarten passen, werden auf diese vom Talon oder Stoß gelegt.
6. Man kann auch vom Stoß Karten abziehen, um das Kreuz zu vervollständigen.
7. Der Talon darf insgesamt 2-mal durchgespielt werden.



### 44. SCHRÄGPAARE

(Mit 1 Spiel ohne 2, 3, 4, 5 und 6)

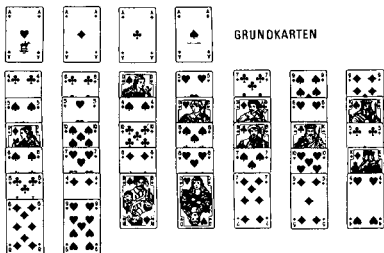


1. Man legt 4 waagrechte Reihen zu je 8 Karten offen aus.
2. Ziel ist es, Paare des gleichen Wertes ohne Rücksicht auf die Farbe zu bilden (z. B. einer Pik Dame und einer Herz Dame), und aus dem Spiel zu nehmen. Es dürfen sämtliche Paare entfernt werden, die sich in einer Diagonale mit den Ecken berühren.
3. Lassen sich keine Karten mehr entfernen, werden die restlichen Karten zusammengeworfen, gemischt oder auch nicht – ganz nach eigenem Ermessen – und wieder in Reihen zu je 8 Karten ausgelegt. Die letzte Reihe wird natürlich nur so viele Karten aufweisen, als man noch hat.
4. Das Zusammenwerfen und Neuauflegen darf noch ein zweites Mal wiederholt werden.
5. Die Patience ist aufgegangen, wenn mindestens 12 Paare gebildet werden konnten.

## 45. DIE BERLINERIN

(Mit einem Spiel)

- Man entnimmt dem Spiel 4 Assen und legt sie waagrecht offen in einer Reihe aus.
- Nun werden 8 senkrechte Reihen zu je 6 Karten gebildet, wobei die Karten schuppenförmig untereinander gelegt werden.
- Ziel ist es, auf den 4 Assen Familien in aufsteigender Ordnung zu bilden.
- Sollten beim Auslegen der 8 Reihen Karten auf die Grundkarte passen, so werden sie sofort angelegt, so z. B. ein Herz Zweier auf das Herz As. Die betreffende Reihe, in die der Zweier gelegt worden wäre, wird somit um eine Karte kürzer, d. h. statt 6 Karten liegen nun dort nur mehr 5 Karten, da keine Ersatzkarte in diese Reihe kommt. Sollte nun der Herz Dreier erscheinen, so wird er auf den Herz Zweier gelegt. Ist der Herz Dreier jedoch vor dem Herz Zweier erschienen – liegt er also bereits in einer Reihe – so darf er jetzt natürlich nicht mehr herausgenommen werden.
- Sind alle Karten aufgelegt, so darf mit dem Aufbau begonnen werden. Frei zum Aufbauen der Grundkarten sind immer nur die untersten Karten der 8 Reihen.
- Können keine Karten mehr auf die Familien gelegt werden, so darf die jeweils letzte Karte einer Reihe auf die letzte Karte einer anderen Reihe absteigender Ordnung ohne Farbzwang gelegt werden. Zum Beispiel ein Herz Neuner auf einen Karo Zehner, einen Herz Zehner, einen Pik Zehner oder einen Treff Zehner. Durch dieses Umlegen werden wieder Karten frei, die eventuell zum Aufbau der Familien verwendet werden können. Ganze Folgen dürfen nicht umgelegt werden, es sei denn, sie sind von gleicher Farbe.

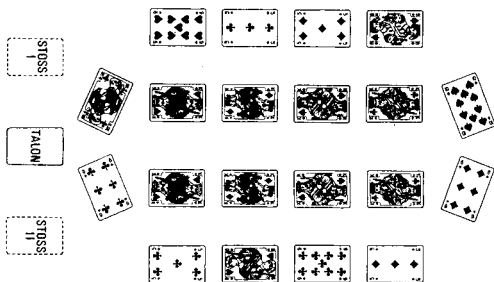


- Es sollte möglichst vermieden werden, eine Karte an eine Reihe anzulegen, in der sich weiter oben eine niedrigere Karte derselben Farbe befindet. Man bekommt nämlich diese niedrigere Karte, die man ja zuerst für den Familien-Aufbau benötigt, nur schwer wieder frei.
- Sollte eine Reihe frei werden, so darf die unterste Karte einer beliebigen Reihe auf diesen freien Platz gelegt werden. So hat man die Chance, eventuell blockierte Karten freizubekommen.

## 46. DIE KÖNIGSPATIENCE

(Mit zwei Spielen)

- Dem Paket werden die 8 Könige entnommen und offen – nach Farben geordnet – in 2 senkrechten Reihen als Grundkarten ausgelegt.
- Vom Talon werden nun 12 Karten abgezogen und um die Könige offen ausgelegt (als Hilfskarten, siehe Abb.).
- Ziel ist es, auf den Königen (Grundkarten) Familien in absteigender Ordnung aufzubauen.

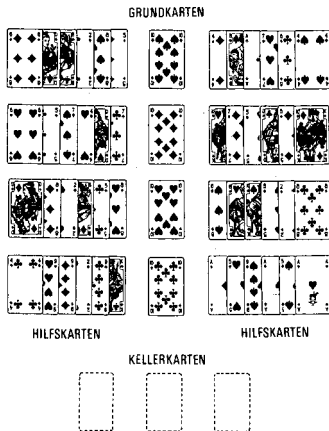


4. Es kann sofort mit dem Aufbau der Familien begonnen werden (Dame, Bub, Zehner usw.). Nun werden die Hilfskarten schuppenförmig in aufsteigender Ordnung unter Farbzwang umgelegt. Ganze Folgen dürfen nicht umgelegt werden, sondern nur Einzelkarten.
5. Ist keine Bewegung mehr möglich, so werden die freien Plätze mit Talonkarten ausgefüllt. Dabei ist ständig darauf zu achten, ob nicht die Familien oder die Folgen der Hilfskarten weiter aufgebaut werden können.
6. Man zieht, sobald alle freien Plätze gefüllt sind und auch keine Möglichkeit mehr zum Auf- und Umlegen vorhanden ist, vom Talon 3 Karten ab. Diese 3 Karten werden umgedreht, und nur die oberste ist frei zum Anlegen. Lässt sich diese Karte anlegen, so ist die darunterliegende Karte frei und kann verwendet werden usw. Kann man diese oberste Karte jedoch nicht unterbringen, so werden die nächsten 3 Karten vom Talon abgezogen, und es wird in der gleichen Weise verfahren.
7. Man bildet bei dieser Patience zwei Stöße; einen links und einen rechts vom Kartenbild. Das Auflegen der abgezogenen Karten auf die Stöße erfolgt immer abwechselnd.
8. Entstehende Freiplätze werden von Stoß 1 oder Stoß 2 aus gefüllt, je nach Gutdünken des Spielers.
9. Nachdem der Talon aufgebraucht ist, werden die 2 Stöße zusammengegeben und ohne zu mischen ein zweites Mal als Talon durchgespielt.

## 47. DIE KLEINE BISMARCK-PATIENCE

(Mit einem Spiel)

1. Die erste Karte vom Talon abziehen und offen auflegen. Diese ist die erste der 4 Grundkarten, die, wenn sie beim Auslegen der Spielfelder erscheinen, in einer Reihe untereinander ausgelegt werden. Ist also die erste Karte z. B. ein Herz Siebener, so müssen die restlichen Karten ebenfalls Siebener sein.
2. Sowohl zur Linken, als auch zur Rechten der Grundkarten werden je 6 Karten von innen nach außen schuppenförmig übereinander offen ausgelegt (siehe Abb.).
3. Ziel ist es, auf den Grundkarten Familien aufzubauen, und zwar je nach Günstigkeit des Feldes alle in auf- oder alle in absteigender Ordnung.
4. Nur die äußersten Karten der 8 Hilfsreihen dürfen auf die Grundkarten gelegt werden.
5. Die äußersten Karten dürfen auch an die außenliegenden Karten anderer Reihen in auf- oder absteigender Ordnung angelegt werden. Hierbei herrscht jedoch Farbzwang. Man kann also auf einen außenliegenden Herz König entweder eine Herz Dame oder ein Herz As legen.
6. Ganze Folgen dürfen nicht umgelegt werden, sondern nur einzelne Karten.
7. Sobald keine Bewegung mehr möglich ist, kann man bis zu drei Karten in den „Keller“ legen, damit man dringend benötigte, verdeckte Karten frei bekommt.
8. Man sollte immer trachten, eine ganze Reihe frei zu bekommen, da man auf diese freie Stelle eine beliebige äußere Karte legen kann.
9. Die „Kellerkarten“ können – sofern sie passen – entweder an die Grundkarten oder an eine der Außenkarten der 8 Reihen angelegt werden.
10. Sobald alle Karten auf die Grundkarten gelegt sind, ist die Patience aufgegangen.



## 48. DER HOCHZEITSZUG

(Mit zwei Spielen)

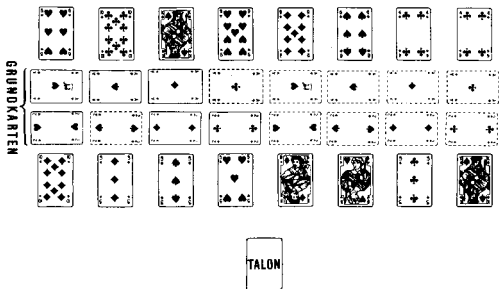
1. Man legt 16 Päckchen zu je 4 Karten in 2 waagrechten Reihen offen auf, wobei zwischen den beiden Reihen Platz für 2 weitere Reihen gelassen wird.

2. Auf die leeren Plätze zwischen den beiden ausgelegten Reihen kommen die Grundkarten: in die obere Reihe die Asse, in die untere Reihe die Zweier derselben Farbe. Diese Grundkarten werden bei ihrem Erscheinen im Kartenbild auf den ihnen zugeordneten Platz gelegt, und zwar quer (siehe Abb.).

3. Ziel ist es, auf die Grundkarten Folgen in springender Ordnung mit Farbzwang aufzubauen, und zwar: auf die Asse 3, 5, 7, 9, Bube und König, auf die Zweier 4, 6, 8, 10 und die Dame. Wenn die Patience aufgeht, bestehen also die zwei mittleren Reihen aus je 8 Königen und 8 Damen.

4. Als erstes legt man nun eventuell im Kartenbild vorhandene Grundkarten aus, dazu passende Folgekarten.

5. Ist ein Auslegen der Grundkarten oder ein Anlegen an diese nicht mehr möglich, so soll man trachten, durch Umlegen weitere Karten der Päckchen frei zu bekommen. Zu diesem Zwecke legt man Karten gleicher Farbe in absteigender Ordnung um, also z. B. einen Karo Sechser auf einen Karo Siebener.



6. Ist eines der 16 Päckchen durch Umbzw. Anlegen aufgebraucht, so wird vom Talon wieder ein Päckchen mit 4 Karten auf diesen Freiplatz gelegt.

7. Ist keine Bewegung mehr möglich, so werden die 16 Päckchen der Reihe nach zusammengekommen, und man schiebt den so gewonnenen Kartenblock ohne zu mischen unter die restlichen Karten des Talons. Sodann werden wieder je 16 Päckchen zu je 4 Karten in 2 Reihen ausgelegt, und es wird wie bisher weiter gespielt. Dieser Vorgang darf noch einmal wiederholt werden.

8. Ist der Talon aufgebraucht, dürfen Freiplätze mit der obersten Karte eines Päckchens belegt werden.

## 49. DER ZOPF

(Mit zwei Spielen)

1. Es wird ein Zopf ausgelegt, und zwar 8-mal je 3 Karten. Beiderseits des Zopfes werden je 4 Hilfskarten sowie 4 weitere quer in die Ecken gelegt (siehe Abb.).

2. Vom Talon wird eine Karte abgezogen und offen als erste von 8 Grundkarten, die alle dasselbe Bild zeigen müssen, ausgelegt.

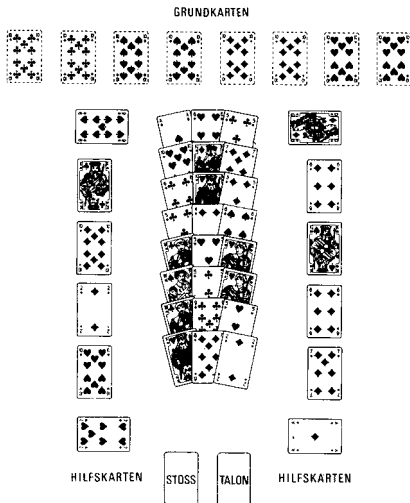
3. Ziel ist es, auf den 8 Grundkarten Familien aufzubauen, und zwar entweder alle absteigend oder alle aufsteigend. Die Entscheidung darüber wird vom Kartenbild abhängen, d. h. ob die Zopf- und Hilfskarten die aufsteigende oder die absteigende aufzulösen sind.

4. Sofern eine Hilfskarte oder die unterste unbedeckte Karte des Zopfes auf die Grundkarte paßt oder eine Grundkarte ist, wird diese ausgelegt.

5. Wird der Platz einer Hilfskarte frei, so kann die jeweils unterste Karte des Zopfes auf diesen Platz gelegt werden. Wurde der Zopf aufgelöst, so können die freien Hilfsplätze mit Karten aus dem Stoß oder vom Talon belegt werden.

6. Ist keine Bewegung innerhalb der Zopf- oder Hilfskarten mehr möglich, so wird eine Karte vom Talon abgezogen und entweder angelegt oder, falls sie nirgends hinpasst, auf den Stoß gelegt.

7. Der Talon darf 3-mal durchgespielt werden, d. h. der Stoß wird 2-mal umgedreht.



## 50. DIE KÖNIGIN ODER DIE SCHLANGENKETTE

(Mit zwei Spielen)

1. Man legt von dem gut gemischten Kartenpaket schuppenförmig angeordnet in einer senkrechten Reihe die Karten solange offen auf, bis ein König erscheint. Den König selbst legt man als erste Karte der 2. Reihe auf und setzt das schuppenförmige Auflegen in dieser Reihe solange fort, bis wieder ein König erscheint. Dieses Aneinanderreihen wird solange fortgesetzt, bis alle 8 Könige als oberste Karten liegen und sämtliche 104 Karten offen ausgelegt sind. Somit liegen in 8 Reihen als oberste Karte ein König, nur in der ersten Reihe liegt eine beliebige Karte. Sollten beim Auslegen 2 Könige hintereinander erscheinen, so liegt in einer Reihe eben nur eine einzige Karte, nämlich der König.

2. Die während des Auslegens erscheinenden 8 Assen werden herausgenommen und sofort oberhalb des Kartenbildes ausgelegt. Sie bilden die Grundkarten.

3. Ziel: Auf den Grundkarten werden Familien in aufsteigender Ordnung gebildet.

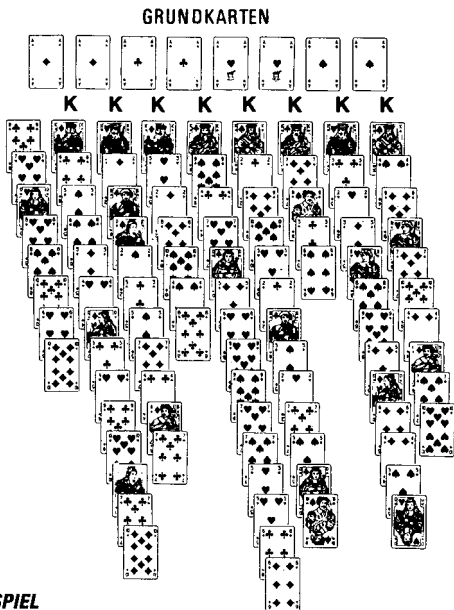
4. Die untersten Karten der Reihen sind frei. Um Karten für den Aufbau der Familien frei zu bekommen, dürfen einzeln freie Karten umgelegt werden, und zwar in absteigender Ordnung mit Farbwechsel, rot/schwarz/rot/schwarz.

5. Um das Gelingen der Patience zu erleichtern, dürfen insgesamt höchstens 8 freie Karten (niemals mehr) zur Seite (in den „Keller“) gelegt werden. Damit bekommt man vergrabene Karten für die Familien oder für die Kartenfolgen frei. Man sollte jedoch danach trachten, diese (höchstens) 8 „Kellerkarten“ wieder an die Reihe anzulegen, damit man andere Karten, die im Wege sind, in den Keller legen kann.

6. Ganze Folgen dürfen nicht umgelegt werden, sondern es muss dazu der Keller benützt werden.

7. Sollte eine Reihe ganz aufgelegt worden sein, so entsteht hiedurch kein Freiplatz. Es kann also auf den freien Platz keine Karte gelegt werden.

8. Es ist günstig, vom König abwärts Folgen zu bilden, da diese bei Spielende leichter aufzulösen sind.



## 51. DAS GRUNDKARTENSPIEL

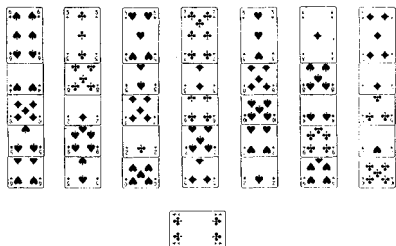
(Mit einem Spiel)

Ziel ist, alle Karten auf einer Grundkarte aufzubauen.

Eine Reihe von 7 Karten – Bildseiten oben – wird von links nach rechts aufgelegt. Darüber wird eine zweite Reihe von rechts nach links, eine dritte von links nach rechts usw. aufgelegt, bis das Tableau 5 Kartenreihen übereinander aufweist. Alle Karten liegen offen halb übereinander. Eine Karte wird – Bildseite oben – quer darunter gelegt und bildet die Grundkarte.

Vom Tableau werden die Karten an die Grundkarte angereiht, ohne Rücksicht auf Farbe oder Gustierzeichen, auf- oder absteigend mit der Ausnahme, dass weder ein As auf einen König noch ein König auf ein As plaziert werden darf.

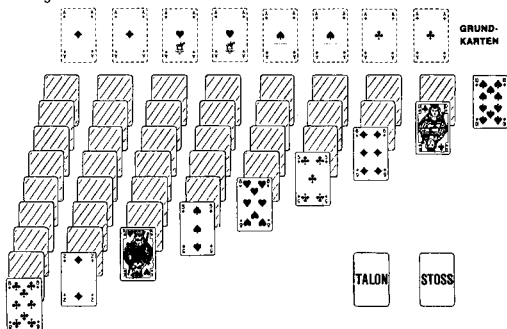
Wenn keine weitere Karte vom Tableau zur Grundkarte transferiert werden kann, wird eine neue Grundkarte aufgelegt, mit der in derselben Weise weiter gespielt wird. Dies wird fortgesetzt, bis der Talon aufgebraucht ist.



## 52. DIE HARFE

(Mit zwei Spielen)

1. Man legt in der ersten waagrechten Reihe 9 Karten verdeckt aus, die zehnte offen, in der zweiten Reihe 8 verdeckt, die 9. offen und so fort, bis in der zehnten Reihe nur mehr eine einzige Karte offen zu liegen kommt.



2. Ziel: Auf den 8 Assen, die beim Erscheinen im Kartenbild oder beim Abziehen des Talons als Grundkarten oberhalb des Kartenbildes ausgelegt werden, sollen Familien in aufsteigender Ordnung gebildet werden.

3. Sofern unter den offen liegenden Karten Assen vorhanden sind, werden diese ausgelegt. Sodann werden passende Folgekarten auf die Grundkarten angelegt.

4. Wurde eine offene Karte weggenommen, muss die darunter liegende verdeckte Karte sofort umgedreht werden, und, sofern möglich, auf die Grundkarten angelegt oder auf freie Karten umgelegt werden, und zwar wie folgt: Es dürfen auf den offen liegenden Karten Folgen in absteigender Ordnung und mit Farbwechsel – schwarz auf rot bzw. rot auf schwarz – gebildet werden. Dadurch kann man verdeckte Karten frei bekommen.

5. Es dürfen sowohl einzelne Karten, als auch ganze Folgen mit einem Griff umgelegt werden, jedoch ist immer der Farbwechsel beim Umlegen zu beachten.

6. Sollte eine Reihe frei werden, so dass keine Karte dort liegt, so kann auf diesen freien Platz nur entweder ein König oder eine ganze Folge, beginnend mit dem König umgelegt werden.

7. Sobald keine Bewegung mehr möglich ist, werden die Karten des Talons abgezogen und möglichst zum Aufbau der Familien oder zum Anlegen auf die Folgen verwendet. Passt eine Karte des Talons nicht in das Kartenbild, wird sie auf den Stoß gelegt.

8. Auch vom Stoß sollen Karten – sofern sie passen – angelegt werden.

9. Wenn der Talon durchgespielt ist, wird der Stoß umgedreht und noch einmal durchgespielt.

## 53. DIE GROSSE PATIENCE

(Mit zwei Spielen)

Gleich zu Beginn sei darauf hingewiesen, dass dies eine sehr interessante, aber auch äußerst schwierig aufzulösende Patience ist.

1. Es werden 9 waagrechte Reihen zu je 11 Karten offen, schuppenförmig untereinander ausgelegt.

2. Die restlichen 5 Karten werden ebenfalls offen unter dem Kartenbild auf 5 Hilfsplätze aufgelegt.

3. Ziel: Auf den oberhalb des Kartenbildes auszulegenden Assen sollen Familien in aufsteigender Ordnung gebildet werden.

4. Hilfskarten (siehe Abb.) dürfen in absteigender Ordnung mit Farbwechsel auf die letzten Karten der senkrechten Reihe gelegt werden.

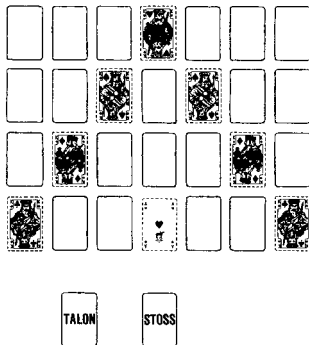
5. Die durch dieses Um- bzw. Auslegen frei werdenden Hilfsplätze sollen nun dazu verwendet werden, störende Karten für kürzere oder längere Zeit zu deponieren, bis sie wieder





die vom Talon abgezogene Karte nicht ins Kartenbild, so kann sie auf einen Freiplatz gelegt werden. Ist kein Freiplatz vorhanden, so wird sie offen auf den Stoß gelegt. Man sollte jedoch trachten, den Stoß nicht allzusehr anwachsen zu lassen, da sonst wichtige Karten in ihm vergraben werden.

5. Prinzipiell sind auch die für die Grundkarten reservierten Felder als Freiplätze zu betrachten und dürfen mit beliebigen Karten belegt werden. Es ist jedoch ratsam, dies zu vermeiden, denn wenn dieser Platz mit einer beliebigen Karte belegt ist, und der auf diesen Platz gehörende König kommt beim Abziehen vom Talon zum Vorschein, so muss er entweder auf einen anderen Freiplatz gelegt werden (Nachteil: Man muss warten, bis die störende Karte als Folgekarte angelegt oder auf einen anderen Freiplatz gelegt werden kann, damit dann der König auf seinen Platz kommt) oder, sofern kein Freiplatz vorhanden, auf den Stoß.



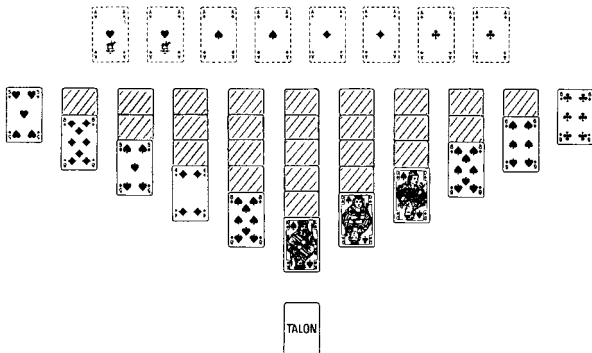
6. Die auf den Königen gleicher Farbe liegenden Folgekarten dürfen untereinander nicht umgelegt werden. Eine Ausnahme bilden die beiden Herzfamilien. Bei diesen beiden Familien (aufgebaut auf Herz König und Herz As) ist ein Umlegen untereinander gestattet, wenn dies das Anlegen weiterer Herz Karten fördert.

7. Das Abziehen des Talons ist nur zweimal erlaubt.

## 55. SURPRISE

(Mit zwei Spielen)

1. In der ersten waagrechten Reihe werden 11 Karten ausgelegt, davon die erste und letzte offen, die restlichen verdeckt.
2. Die zweite waagrechte Reihe wird schuppenförmig unter die erste gelegt, jedoch auf die offenen Karten der ersten Reihe kommen keine Karten. Dadurch sind in die 2. Reihe nur 9 Karten zu legen; die erste und letzte wiederum offen.



3. Man fährt in der gleichen Weise fort, bis in der 6. waagrechten Reihe nur mehr eine offene Karte liegt.
4. Ziel ist es, auf den im Verlauf des Spiels erscheinenden Assen Familien in aufsteigender Ordnung zu bilden.
5. Zuerst werden offen liegendeASSE oberhalb des Kartenbildes ausgelegt, sowie passende Folgekarten daraufgelegt. Die dabei frei werdenden zugedeckten Karten werden sofort umgedreht (aufgedeckt).
6. Können keine Karten mehr auf die zu bildenden Familien gelegt werden, darf mit dem Umlegen der offenen Karten begonnen werden, und zwar in absteigender Ordnung mit Farbwechsel – rot auf schwarz, bzw. schwarz auf rot. Es können sowohl Einzelkarten als auch ganze Folgen, z. B. 9, 8, 7, 6 umgelegt werden. Die durch das Umlegen frei werdenden Karten werden natürlich wieder aufgedeckt.
7. Sollte eine senkrechte Reihe ganz frei werden, so dass dort keine Karte mehr liegt, so darf auf diesen freien Platz nur ein König oder eine Königsfolge gelegt werden.
8. Ist keine Bewegung mehr möglich, so wird auf jede senkrechte Reihe eine vom Talon abzuziehende Karte offen ausgelegt. Auf die in Punkt 7 beschriebenen Reihen werden jedoch keine Karten vom Talon gelegt.
9. Hat man eine Reihe Karten vom Talon ausgelegt, so beginnt man wieder zu ordnen, bis keine Bewegung mehr möglich ist. Dieser Vorgang wiederholt sich, bis der Talon aufgebraucht ist.
10. Das Umlegen ganzer Folgen kann natürlich nur dann erfolgen, wenn sie geschlossen zuunterst liegen. Die vom Talon darauf gelegten Karten sollen zuerst um- oder angelegt werden, so dass die Folgen wieder zuunterst liegen. Dann können die so freigelegten Folgen selbstverständlich umgelegt werden.
11. Es ist kein Zwang, Karten, die auf die Familien passen, aufzubauen, wenn man sie anderwertig im Kartenbild benötigt. Oft kann man nämlich auf eine solche Karte ganze Folgen umlegen, was eventuell für das Gelingen der Patience ausschlaggebend ist.

## 56. SCHIKANÖS

(Mit zwei Spielen)

Diese Patience wird von 2 Spielern gespielt.

1. Die Spieler sitzen einander an einem Tisch gegenüber.

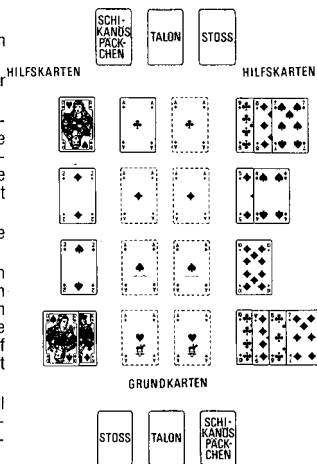
2. 2 Spiele werden gut gemischt und jeder Spieler erhält 52 Karten.

3. Jeder Spieler zählt von seinem mit der Rückseite nach oben liegenden Paket 12 Karten ab. Die 13. Karte wird offen auf das Paket mit den 12 Karten gelegt. Dieses, aus 13 Karten bestehende Päckchen wird das „Schikanöspäckchen“ genannt und wird zur rechten Hand des Talons gelegt.

4. Derjenige Spieler, dessen 13. Karte die höhere ist, beginnt das Spiel.

5. Er zieht vom verdeckt liegenden Talon 8 Karten ab, legt je 4 Hilfskarten in 2 senkrechten Reihen offen auf und lässt zwischen den beiden Reihen Platz für 2 weitere senkrechte Reihen. Auf diese leeren Plätze sollen die 8 Assen ausgelegt und auf diesen Familien in aufsteigender Ordnung gebildet werden.

6. Ein Grundsatz ist, dass stets zuerst eventuell vorhandene Assen ausgelegt und die Familien darauf aufgebaut werden müssen, bevor andere Karten umgelegt werden dürfen.





6. Es ist unbedingt darauf zu achten, dass nicht willkürlich Karten umgelegt werden, wodurch andere niedrigere und wichtige Karten verlegt werden. Es kann nämlich immer nur eine einzelne Karte umgelegt werden und keine ganze Folge mit einem Griff.

7. Ist man also der Meinung, dass keine weiteren Karten umgelegt werden können oder sollen, so beginnt man mit dem Abziehen der Karten vom Talon. Diese Karten können entweder zum Aufbau der Familien oder zum Anlegen an die Hilfskarten verwendet werden. Jedoch ist weder das eine noch das andere Zwang. Die nicht ausgelegten Karten kommen auf den Stoß.

8. Der Stoß darf noch zweimal durchgespielt werden.

9. Leer werdende Reihen dürfen mit beliebigen Karten vorübergehend oder auf Dauer belegt werden.

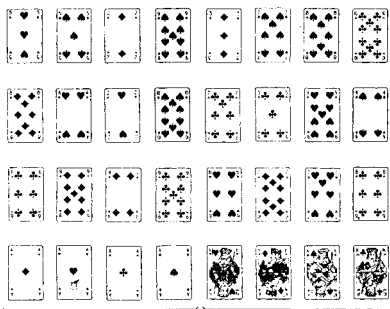
10. Wenn es zum Freimachen wichtiger Karten günstig ist, so dürfen die jeweils obersten, bereits auf den Grundkarten (Assen) liegenden Karten wieder auf die Hilfskarten zurückgelegt werden.

Beispiel: Als innerste Karte einer waagrechten Reihe liegt ein Herz Sechser, darauf ein Pik Zehner. Um nun den Herz Sechser frei zu bekommen, nehmen wir den bereits auf einer As-Familie zu oberst liegenden Karo Buben und legen ihn auf eine Treff Dame, die in einer anderen waagrechten Reihe als äußerste Karte, liegt. Nun kann man den Pik Zehner auf den Karo Buben legen und kann somit den Herz Sechser auf die As-Familie legen, wodurch ein Freiplatz entsteht.

## 58. DAS REGIMENT

(Mit zwei Spielen)

Ziel ist es, auf den As-Grundkarten in aufsteigender Ordnung nach Farben und auf die Königs-Grundkarten in absteigender Ordnung aufzubauen. Es werden zwei Tableau-Reihen mit je acht Karten – Bildseite oben – so aufgelegt, dass zwischen diesen beiden Reihen genug Platz für eine weitere Reihe bleibt. Auf diesem freien Platz werden acht Päckchen mit je 11 Karten als Talon aufgelegt. Sobald ein As oder ein König im Spiel vorkommt, wird diese Karte unterhalb des Tableaus gelegt. Diese bilden so die Grundkarten. Die Karten dürfen in auf- oder absteigender Folge nach Farben an die Tableaukarten angelehnt werden und es kann, je nach



Wunsch, von einer auf- zu einer absteigenden Folge, oder umgekehrt, gewechselt werden. Die Karten dürfen nur einzeln bewegt werden. Wenn im Tableau ein freier Platz entsteht, so wird dieser mit der obersten Karte des nächsten Päckchens gefüllt. Wenn ein Päckchen aufgebraucht ist, wird der freie Platz mit der obersten Karte des nächsten Päckchens (entweder vom rechten oder vom linken) gefüllt. Die Patience ist gewonnen, wenn alle Karten an die Grundkarten (Assen und Könige) angelegt wurden.

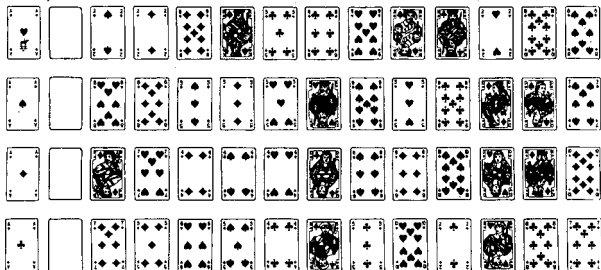
## 59. DER RANGIERBAHNHOF

(Mit einem Spiel)

1. Dem Paket werden die 4 Assen entnommen und offen untereinander ausgelegt. Hinter jedem As bleibt ein Feld frei und anschließend an das freie Feld werden 12 Karten hintereinander offen ausgelegt (siehe Abb.).

2. Ziel ist es, hinter jedem As eine Familie mit Farbzwang und in aufsteigender Ordnung zu bilden.

3. Auf die freien Felder hinter den Assen werden die entsprechenden Zweier aufgelegt. Dadurch werden wieder Felder frei.



4. Auf die so entstandenen freien Felder können wieder Karten aus einer beliebigen Reihe gelegt werden, jedoch mit Farbzwang und in aufsteigender Ordnung, so z. B. hinter einen Herz Neuner ein Herz Zehner.

5. Hinter einen König kann somit keine Karte gelegt werden. Dieses Feld muss weiterhin frei bleiben, da man vor eine Karte ja keine andere legen darf, weil das Anlegen nur in aufsteigender Form geschieht. Ist also zwischen einem König und einem Karo Zehner ein Feld frei, so darf man trotzdem keinen Karo Neuner davor legen, so verlockend dies auch sein mag.

6. Durch das Hin- und Herschieben der Karten auf den freien Feldern sollen die Kartenfamilien immer größer (komplettiert) werden. Ist keine Bewegung mehr möglich, so werden die bereits teilweise gebildeten Kartenfamilien liegen gelassen. Die restlichen Karten werden zusammengenommen, gemischt und neuerlich aufgelegt, wobei hinter den geordneten Karten ein Feld frei gelassen wird. Es liegen somit in jeder Reihe wieder 13 Karten und dazwischen ein leeres Feld. Nun wird in der vorher besprochenen Weise weiter verfahren.

Klappt das Komplettieren der Familien auch dieses Mal nicht, dürfen die nicht geordneten Karten noch einmal zusammengeworfen, gemischt und aufgelegt werden.

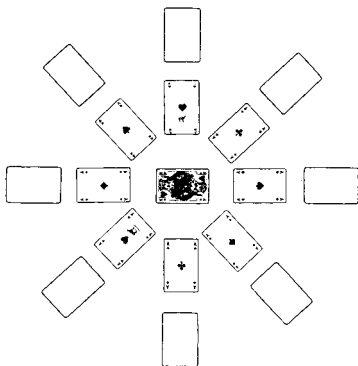
Sind die Familien auch dann noch nicht von As bis König geordnet, ist die Patience nicht aufgegangen.

## 60. DER STERN

(Mit zwei Spielen)

Ziel ist es, den König im Zentrum mit 8 Damen einzukreisen, indem auf Assen in aufsteigender Folge aufgebaut wird. Alle Könige und Assen werden herausgenommen. Der Herz König wird ins Zentrum eines Kreises gelegt und die 8 Assen werden rundherum gelegt. Die verbleibenden 7 Könige werden in diesem Spiel nicht gebraucht. An der schmalen Seite jedes Asses wird eine Karte angelegt; diese bilden die Strahlen des Sterns (8 Karten).

Die Zweier werden auf die dazugehörigen Assen gelegt und freie Plätze werden vom Talon aufgefüllt. Die Dreier werden auf die Zweier gelegt. Wenn keine weitere Karte auf die Assen aufgelegt werden kann und alle freien Plätze belegt sind, wird ein weiterer Kreis außerhalb des Sterns (8 Karten)



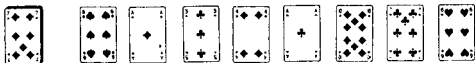
(8 Karten). Es wird auf die Asse aufgebaut und freie Plätze werden belegt wie vorher. Dann wird ein 3. Kreis ausgelegt. Der Stern hat nun bei jedem Strahl 4 Karten. Im äußeren Kreis ist es erlaubt, eine Karte derselben Farbe zu bewegen und sie in absteigender Folge, z. B. Pik Fünf auf Pik Sechs, zu plazieren, um sie, wenn erforderlich, an das As legen zu können. Jeder dadurch entstandene freie Platz wird vom Talon belegt.

Wenn alle drei Karten eines Strahls entfernt wurden, können die freien Plätze von den Enden der anderen Strahlen oder vom Talon belegt werden, wie es die Situation erfordert.

## 61. DER DÄMON

(mit zwei Spielen)

Ziel ist es, die Farbe auf ihre Grundkarten in aufsteigender Folge aufzubauen. Zwei Pakete werden zusammen gemischt. Ein Talon von 40 Karten – Bildseite oben –



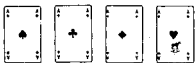
wird gebildet, dann ein Tableau von 8 Karten – Bildseite oben – in einer Reihe aufgelegt. Schließlich wird die nächste Karte über das Tableau als Grundkarte gelegt. Jede Karte mit dem gleichen Wert wird in die Grundkarten-Reihe plaziert, sobald sie aufgenommen wird.

An die Tableau-Karten werden in absteigender Folge, rot auf schwarz und schwarz auf rot angelegt. Ein König wird an ein As gereiht, um die Folge fortzusetzen. Auch komplette Reihen können umgelegt werden, um die Folge fortzusetzen. Freie Plätze werden mit der obersten Karte des Talons belegt. Die verbleibenden Karten werden, jeweils 3 auf einmal, umgedreht. Die oberste Karte wird zuerst verwendet, die unteren Karten nur, wenn sie aufgedeckt werden. Diese nicht spielbaren Karten werden – Bildseite oben – abgelegt. Diese Karten werden wieder, immer 3 auf einmal, ohne Einschränkung durchgespielt, bis keine Karte mehr plaziert werden kann oder bis auf die Grundkarten in Reihenfolge aufgebaut wurde.

## 62. KLONDIKE

(Mit einem Spiel)

Ziel ist, die Farbe vollständig auf den Assen aufzubauen. Ein Tableau mit 7 Stößen aufgelegt, der erste besteht aus einer Karte, der zweite aus zwei, der dritte aus drei usw., der siebente aus sieben Karten. Die obersten Karten liegen mit der Bildseite nach oben, die unteren Karten mit der Bildseite nach unten. Diese Stöße werden reihenweise aufgelegt. Wenn Asse auftauchen, werden sie über dem Tableau plaziert. Darauf wird nach Farben in aufsteigender Ordnung aufgebaut. An die Tableauekarten wird in absteigender Folge, schwarz auf rot, rot auf schwarz, aufgebaut. Wenn eine offenliegende Karte bzw. eine bereits aufgebaute Reihe von Karten zu einem anderen Stoß gegeben wird – natürlich unter Beachtung der absteigenden Ordnung und abwechselnden Farbe – und eine verdeckte Karte frei wird, wird diese umgedreht.



Wenn ein Platz frei wird, nachdem ein Stoß gänzlich entfernt wurde, kann dieser Platz nur durch einen König oder eine Reihe – auf einen König aufgebaut – belegt werden.



Vom Talon wird jeweils eine Karte abgehoben, wobei nicht spielbare Karten – Bildseite oben – abgelegt werden. Der Talon darf nur zweimal durchgespielt werden.

## 63. DIE SPINNE

(Mit zwei Spielen)

Ziel ist, komplette Familien zu bilden (insgesamt 8).



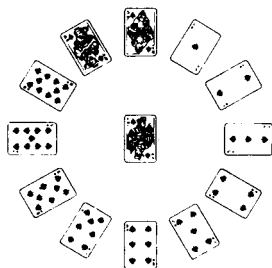
Ein Tableau von 10 Päckchen wird ausgelegt; 6 Karten in jedem der ersten 4 Päckchen, 5 Karten in den restlichen. Die oberste Karte jedes Päckchens liegt mit der Bildseite oben, die anderen mit der Bildseite unten. Es wird in absteigender Ordnung – ohne Rücksicht auf die Farbe – an die aufgeschlagenen Karten angelegt (wenn es möglich ist, gemäß Farben anzulegen, ist das nützlich). An ein As kann nichts mehr angelegt werden, da dies die niedrigste Karte ist. Könige dürfen nur auf freie Plätze gelegt oder abgelegt werden.

Jede freigespielte, verdeckt liegende Karte vom Tableau wird umgedreht, so dass die Bildseite oben liegt. Wenn ein ganzes Päckchen aufgebraucht wurde, so dass ein freier Platz entsteht, wird dieser mit einer Karte vom Tableau belegt. Karten gleicher Farbe in Reihenfolge können als Einheit bewegt werden. Wenn keine weiteren Veränderungen mehr durchgeführt werden können, wird auf jede der 10 Tableaukarten je eine weitere Karte angelegt (alle freien Plätze wurden vorher belegt).

Wenn 13 Karten einer Familie in einer Reihe in richtiger Reihenfolge liegen – vom As bis zum König –, kann die Familie abgelegt und weggegeben werden. Man ist nicht verpflichtet, die Familie abzulegen, da die Folge unterbrochen werden kann, um in anderen Teilen des Tableaus manipulieren zu können.

## 64. DIE (KINDERLEICHTE) UHR

(Mit einem Spiel)



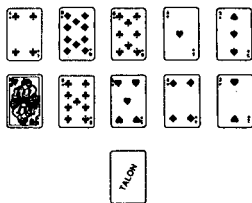
Alle 13 Karten einer beliebigen Farbe (z. B. Herz) werden dem Spiel entnommen und 12 davon kreisförmig offen im Sinne des Uhrzeigers aufgelegt. Der König kommt in die Mitte. Dadurch entsteht so etwas wie ein **Zifferblatt**. Nun werden die restlichen Karten gut gemischt und als **Talon** verwendet, von dem die einzelnen Karten einzeln aufgeschlagen werden. Passt eine Karte wertmäßig auf die entsprechende Karte der Uhr, also z. B. Dame auf Dame, Zehner auf Zehner, etc., dann wird sie auf diese darauf gelegt, aber nur dann, wenn sie nicht von der gleichen Farbe ist. Es darf daher z. B. auf eine Herz Dame keine Karo Dame gelegt werden, sondern entweder eine Pik oder Treff Dame. Passt die vom Talon abgehobene Karte nicht auf eine Karte der Uhr, dann wird sie auf einem **Stoß** gelegt. Die Patience geht auf, wenn alle Karten in

den 13 Päckchen zu je 4 Blatt, die auf die Uhr aufgebaut werden sollen, verwendet sind. Wenn nicht, darf der Stoß noch einmal umgedreht und ein zweites Mal als Talon verwendet werden. Glückt es auch dann nicht, dann ist die Patience nicht aufgegangen.

## 65. DIE GLÜCKSBRINGENDE DREIZEHN

(Mit einem Spiel)

Von dem als Talon verdeckt aufgelegten Spiel werden 10 Karten in zwei Reihen zu je 5 untereinander offen aufgelegt. Die übrigen bleiben vorläufig im Talon. Und nun werden jene Karten den ausgelegten entnommen, die **paarweise** die Wertsumme 13 ergeben, wobei der Bube 11, die Dame 12 und der König 13 gelten. Die Farbe spielt dabei keine Rolle. So ergeben z. B. Karo 10 + Pik 3 ebenso zusammen 13, wie Herz Dame + Herz As. Der König, der selbst allein 13 zählt, wird einzeln abgelegt. Wenn alle Dreizehnerpaare abgelegt sind, werden sie aus dem Talon ersetzt und die





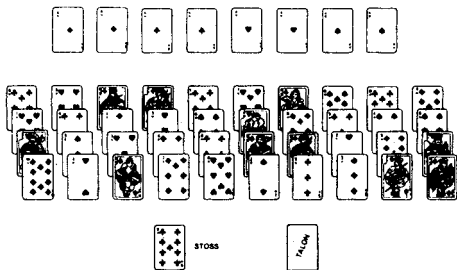
ausgelegten Karten damit wieder auf 13 ergänzt. Dies wird durch weiteres Ausscheiden von Dreizehnerpaaren und Ergänzungen solange fortgesetzt, bis alle Karten paarweise abgelegt sind und keine über bleibt. Sollte dies nicht auf das erste Mal gelingen, so darf einmal eine Karte aus dem Talon gezogen werden. Wenn diese dann mit einer der ausgelegten Karten die Summe 13 ergibt, so kann weiter gespielt werden. Wenn nicht, ist die Patience eben nicht aufgegangen.

## 66. DIE GROSSE NAPOLEON-PATIENCE

(Mit zwei Spielen)

Von dem aus beiden gut gemischten Spielen bestehenden **Talon** werden zunächst 40 Karten in Querreihen zu je 10 Blatt offen ausgelegt. Die beim Aufschlagen des Talons erscheinenden **Asse** werden, so wie sie der Reihe nach kommen, oberhalb der Reihen nebeneinander ausgelegt. Auf diese Asse sollen nun im Verlaufe des Spieles von unten nach oben aufsteigende Kartenfamilien aufgebaut werden.

Zum Aufbau dieser **Kartenfamilien** werden verwendet: die jeweils untersten freiliegenden Karten, das sind also anfangs alle Karten der untersten 4. Querreihen, soferne sie zur Ergänzung der Kartenfamilien verwendet werden können. Die müssen selbstverständlich Karten gleicher Farbe sein, also z. B. auf ein Treff As ein Treff Zweier, Dreier usw. Auch untereinander können die untersten Karten gleicher Farbe ausgesetzt werden.



Wenn also unten als freie Karte z. B. ein Herz Bube liegt, können an diesen in absteigender Ordnung: ein Herz Zehner, Herz Neuner usw. nach unten zu angesetzt werden. Wenn dieser Herzbube selbst als unterste Karte gelegen war, wird durch seine Wegnahme an seiner Stelle die darüberliegende Karte zur Verwendung frei. Es kann auf diese Weise eine nach unten absteigende Kartenfolge entstehen, die mit ihrer obersten Karte an eine freie Karte einer der Reihen anschließt. In diesem Fall müsste dies eine freie Herz Dame sein. Wenn alle Möglichkeiten des Umlegens der Reihenkarten oder des Auflegen auf die Kartenfamilien erschöpft sind, werden die weiteren Karten des **Talons**, eine nach der anderen, aufgeschlagen und können, dort wo sie gebraucht werden, angesetzt oder ausgelegt werden. Wenn auf diese Weise eine ganze Kartenfolge bis zu ihrer oben liegenden Karte aufgebaut werden konnte und z. B. an eine andere schon entstandene angeschlossen wird, dann wird ein Platz frei, der durch die nächste Karte des Talons ergänzt werden kann. Diese Karte ist, weil sie nach unten zu frei ist, wieder zur Ergänzung, sei es einer **Reihe** oder der obigen Kartenfamilien, frei. Jede nicht verwertbare Karte des Talons wird neben diesem auf einen **Stoß** gelegt. Die jeweils oben liegende dieses (oben liegenden) Stoßes kann auch dort, wo sie gebraucht wird, verwendet werden. Die Kartenfolgen, die so während des Spieles in absteigender Folge ausgelegt wurden, können, soferne sie auf die obigen Kartenfamilien anschließen, in aufsteigender Ordnung auf diese gelegt werden.

Die Patience ist aufgegangen, sobald alle Karten ohne Rest in den oben liegenden 8 Kartenfamilien untergebracht sind. Diese an sich leicht scheinende Patience erfordert einen guten Überblick über die jeweiligen Situation auf dem Spielfeld. Es gilt daher, alle Möglichkeiten zu erkennen und auszuwerten, denn der Talon darf nur einmal umgeschlagen werden. Wenn dann Karten über bleiben, weil in den Reihen Karten blockiert sind, ist die Patience nicht aufgegangen.

## 67. CANFIELD

(Mit einem Spiel, 52 Blatt)

Ziel ist es, jede Familie gänzlich auf ihrer Grundkarte aufzubauen.

Der Stoß besteht aus 13 Karten, Bildseite oben; außerdem wird ein Tableau von 4 Karten in einer Reihe und eine Grundkarte über einer Tableauekarte ausgelegt. Sobald die 3 anderen Karten desselben Wertes wie die Grundkarte auftauchen, werden sie in die 3 verbleibenden Plätze über dem Tableau plaziert.

Darauf wird in aufsteigender Folge und nach Farben gebaut. Dabei folgt auf den König das As und dann der Zweier. Auf die 4 Tableauekarten wird in absteigender Folge und alternierenden Farben schwarz auf rot, rot auf schwarz, angelegt. Das As hat dabei den höchsten Wert. Frei werdende Plätze werden jeweils mit der obersten Karte des Stoßes gefüllt. Vom Talon werden jedesmal 3 Karten gleichzeitig umgedreht. Kann die oberste Karte angelegt werden, kommt die darunterliegende an die Reihe. Alle noch verbleibenden Karten werden mit der Bildseite nach oben abgelegt. Eine entstandene Reihe des Tableaus kann als eine Einheit bewegt werden, streng einzuhalten sind dabei Farbwechsel und die Reihenfolge. Ist der Stoß aufgebraucht, werden freie Plätze des Tableaus mit der obersten Karte der Ablage belegt.

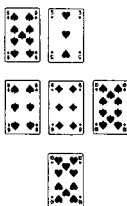
Wenn der Talon erschöpft ist, werden die abgelegten Karten umgedreht, und es wird wieder mit Dreierpartien weitergespielt. Dies wird ohne Einschränkung fortgesetzt bis keine Karte mehr plaziert werden kann oder das Spiel gewonnen ist.

## 68. 4 JAHRESZEITEN

(Mit einem Spiel)

Ziel ist es, komplette Familien auf den Grundkarten aufzubauen.

### GRUNDKARTE



### TABLEAU

Ein Tableau von 5 Karten wird – Bildseite oben – kreuzförmig aufgelegt. Eine zusätzliche Karte wird – Bildseite oben – in einer Ecke des Kreuzes plaziert. Die 3 anderen gleichwertigen Karten werden in die 3 restlichen Ecken gelegt, sobald sie auftauchen. Darauf wird in aufsteigender Ordnung und nach gleichen Farben aufgebaut. Am Tableau wird in absteigender Folge aufgelegt, ohne Gustierzeichen und Farbe zu berücksichtigen. Die Karten vom Talon werden einzeln abgehoben, wobei nicht spielbare Karten mit der Bildseite nach oben abgelegt werden. Nur die jeweils oberste Karte darf von den aufgebauten Tableaustößen genommen und anderswo angelegt werden. Ein entstandener freier Platz kann mit einer Karte von der Ablage, vom Talon oder vom Tableau belegt werden. Der Talon darf nur einmal durchgespielt werden.

Die oberste Karte des 13. Stoßes wird abgehoben und – Bildseite oben – unter den Stoß, der jeweiligen Zahl entsprechend, gelegt; z. B. wird ein As unter den ersten Stoß gelegt, eine 4 unter den 4. Stoß. Die oberste Karte dieses Päckchens, das nun eine Karte mehr hat (fünf), wird umgedreht und unter den für sie vorgesehenen Stoß gelegt; dies wird fortgesetzt, bis die Uhr komplett ist. Die Patience ist nicht aufgegangen, wenn der 4. König vorher ins Spiel kommt.

### GRUNDKARTE



### STOSS



### TABLEAU

## 69. DER SCHEIDUNGSGRUND

(Mit zwei Spielen)

1. Es werden 10 Päckchen zu je 5 Karten (4 verdeckt, die oberste offen) aufgelegt.
2. Ziel ist es, auf den im Kartenbild erscheinenden Königen Familien in absteigender Ordnung aufzubauen. Sobald eine Familie vollständig ist (von König absteigend bis As), wird sie aus dem Spiel genommen. Die Könige werden zur Bildung der Familien nicht herausgelegt, sondern sie bleiben auf ihren Plätzen, außer man legt sie samt eventuellen Folgekarten auf einen Freiplatz (siehe Punkt 6).
3. Es wird nun das Spiel damit begonnen, dass man versucht, Folgen in absteigender Ordnung zu bilden. Zu diesem Zweck legt man die offen liegenden Karten um, wodurch die darunter liegenden Karten frei werden, die man sofort umdreht. Natürlich wird man zuerst versuchen, Folgen der glei-

chen Farbe zu bilden. Man kann jedoch auch Folgen ohne Rücksicht auf die Farbe bilden, aber stets nur in absteigender Ordnung.

4. Ist keine Bewegung mehr möglich, wird vom Talon auf alle Päckchen (später Reihen) eine Karte offen darauf gelegt und wie bisher weiter gespielt. Diesen Vorgang wiederholt man so lange, bis der Talon aufgebraucht ist.

5. Folgen dürfen nur dann mit einem Griff umgelegt werden, wenn sie aus einer einzigen Farbe bestehen. Es ist daher empfehlenswert, viele und lange Folgen gleicher Farbe zu bilden.

6. Sobald sich Freiplätze ergeben, kann man auf diese Plätze störende Einzelkarten oder auch Folgen (natürlich gleicher Farbe) umlegen, und zwar entweder vorübergehend oder auf Dauer, sofern dies einen Vorteil ergibt (z. B. wenn man eine Königsfolge auf einen Freiplatz legt). Beim Auflegen neuer Karten vom Talon werden Freiplätze nicht belegt.

## **ZAUBERTRICKS MIT SPIELKARTEN**

### **70. FORTISSIMO**

#### **Vorbereitung**

Unbemerkt wirft man einen Blick auf die oberste Karte des gut gemischten Spiels und merkt sie sich gut.

#### **Vorführung**

Man legt das Spiel vor einen Zuschauer, welcher gebeten wird, ungefähr die Hälfte abzuheben und sich aus der Mitte dieser Karten irgend eine beliebige Karte herauszunehmen, sich gut zu merken und auf den abgehobenen Talon zu legen.

Der Vorführende macht dasselbe mit dem anderen Teil der Karten. Beide heben zugleich ihre Päckchen einmal ab und notieren jeder für sich auf einem Papier ihre gewählten Karten. Doch der Vorführende schreibt die vor der Vorführung heimlich gemerkte Karte auf! Der Zettel wird einem anderen Zuschauer zur Kontrolle übergeben.

Nun soll der Zuschauer aus dem Paket des Vorführenden eine Karte ziehen und, ohne sie anzusehen, in sein eigenes Päckchen stecken und einmal abheben.

Nun behauptet man, den Zuschauer so beeinflusst zu haben, dass er die Karte des Vorführenden gezogen und genau neben seiner eigenen Karte eingereiht hat.

Zur Kontrolle werden die Namen der Karten vorgelesen, das Päckchen des Zuschauers von der Bildseite her aufgebretet, und wie sich nun jeder überzeugen kann, liegt die Karte des Vorführenden genau neben der Karte des Zuschauers.

#### **Anmerkung**

Die vom Vorführenden gemerkte Karte kommt automatisch neben die Karte des Zuschauers zu liegen. Selten kommt es vor, dass der Zuschauer die Karte X, welche der Vorführende zum Schein auch ausgesucht hat, genau zwischen die beiden notierten Karten steckt. Die ungeheure Wirkung dieses Kunststücks auf das Publikum rechtfertigt aber diesen kleinen Unsicherheitsfaktor.

### **71. FÜR STARKE NERVEN ...**

#### **Vorbereitung**

Keine

#### **Vorführung**

Das Kartenspiel wird gemischt und heimlich merkt man sich die unterste Karte, welche die „Leitkarte“ sein wird. Ein Zuschauer zieht eine beliebige Karte und merkt sie sich gut. Vom Paket hebt man einen Teil ab und legt ihn auf den Tisch. Darauf kommt die Karte des Zuschauers und dann der Rest des Kartenspiels. Man nimmt nun das Kartenspiel und blättert es flüchtig durch, wobei man die Leitkarte sucht und sich gleichzeitig die darunterliegende Karte – die Karte des Zuschauers – merkt.

Das Paket hebt man nun so ab, dass diese Karte als unterste zu liegen kommt. Scheinbar ratlos, wie man die Karte finden könnte, ersucht man den Zuschauer, das Spiel zwischen Daumen und Zeige-

finger – Daumen nach oben – an einer Ecke zu halten. Blitzschnell schlägt man dann mit der rechten Hand auf das Spiel. Hält der Zuschauer die Karten richtig, bleibt eine einzelne Karte in seiner Hand zurück. Es ist die von ihm vorher gezogene Karte.

#### **Anmerkung**

Daumen und Zeigefinger wirken wie eine Klammer. Durch die Trägheit der Karten bleibt die unterste am Zeigefinger hängen.

### **72. HERZSCHLAG EINER KARTE**

#### **Vorbereitung**

Heimlich merkt man sich die unterste Karte im Kartenspiel.

#### **Vorführung**

Man mischt das Spiel, wobei man die Position der untersten Karte nicht verändern darf. Ein Zuschauer wird gebeten, eine beliebige Zahl zu nennen, am besten eine zwischen 1 und 25, z. B. 16. Dann soll er feststellen, welche Karte dieser Zahl im Kartenspiel entspricht. Hat er das Kartenspiel durchgesehen und sich seine Karte gemerkt – in unserem Beispiel die 16. –, soll er das Spiel einmal abheben, um jede Spur zu verwischen, die helfen könnte, die Karte zu finden.

Nun nimmt man das Spiel auf und sucht die heimlich gemerkte Karte. Man stellt fest, in wievielter Position sich diese Karte vom Spielrücken aus befindet und merkt sich diese Lagezahl. Dann schiebt man das Spiel zusammen und hält es an sein Ohr. „Man kann den Herzschlag Ihrer gewählten Karte hören“, sagt man. „Sie befindet sich nicht mehr an der vorhergegangenen Position, sondern an der ... Stelle“ – und nennt die Lagezahl der Karte, welche man sich vorher gemerkt hat.

Wenn man die Karten verdeckt und einzeln bis zu der Lagezahl abzählt, an welcher die Karte des Zuschauers gelegen hat, ist diese Karte verschwunden. Der abgezählte Teil kommt unter das Spiel. Nun zählt man bis zur neuen, vorausgesagten Position, wobei man wieder mit der Zahl 1 beginnt.

Die auf diese Zahl entfallende Karte wird umgedreht und es ist wirklich die gemerkte Karte.

#### **Anmerkung**

Hier kommt wieder das Prinzip der „Leitkarte“ in besonders raffinierter Form zur Anwendung. Es wird uns noch einige Male von großem Nutzen sein.

### **73. UNFASSBAR**

#### **Vorbereitung**

Die beiden obersten Karten im Kartenspiel hält man so zusammen, dass man sie als eine Karte vorzeigen kann.

#### **Vorführung**

Man zeigt dem Zuschauer zehn Karten vor, ohne selbst die Vorderseite der Karten zu sehen. Er soll sich eine davon merken und ebenso, als wievielte sie unter diesen zehn Karten liegt. Dass hinter der ersten Karte schon eine zusätzliche Karte verborgen war, darf er natürlich nicht wissen. Nehmen wir an, der Zuschauer hat sich die 6. Karte gemerkt, z. B. Herz Dame. Alle zehn Karten kommen in unveränderter Reihenfolge auf das Paket zurück.

Nun fragt man den Zuschauer, an welcher Stelle seine gemerkte Karte lag. Die Antwort: „An sechster Stelle!“ Die erste, zweite, dritte, vierte, fünfte und sechste Karte werden einzeln verdeckt vom Spielrücken genommen und in das Spiel gesteckt, ohne die Bildseiten zu zeigen. Der Zuschauer ist überzeugt, dass seine Karte nun irgendwo im Spiel ist.

Da wir aber eine Extrakarte hatten, liegt seine Karte noch auf dem Spielrücken, was der Zuschauer allerdings nicht weiß.

Das Kartenspiel wird nun mit der Bildseite nach oben vor einen anderen Zuschauer gelegt, welchen man bittet, irgendwo abzuheben. Den am Tisch verbliebenen Teil dreht man um, und der Zuschauer legt seinen Teil bildabwärts und kreuzweise darauf. Auf die Frage, ob der Zuschauer wüßte, wo er

abgehoben hat, hebt man das obere Päckchen hoch und deutet auf die oberste Karte des unteren Päckchens. Das Unwahrscheinliche ist eingetreten: Es ist die vom Zuschauer gemerkte Karte!

#### **Anmerkung**

Wie Sie als gelehriger Meisterzauberer gleich erkannt haben, ist das Abheben ein großer Bluff. Raffiniert in seiner Methode, großartig in seiner Wirkung.

### **74. 4-MAL DIE KÖNIGE**

#### **Vorbereitung**

Vor der Vorführung legt man die Könige an die 10., 11., 12. und 13. Position im Kartenspiel vom Spielrücken aus gesehen.

#### **Vorführung**

Ein Zuschauer wird ersucht, eine beliebige Zahl zwischen 10 und 20 zu nennen. Vom Spielrücken werden der Zahl entsprechend viele Karten einzeln abgezählt. Nehmen wir als Beispiel 17. Nun wird die Quersumme dieser Zahl festgestellt.  $1 + 7 = 8$ . Die 17 Karten werden aufgenommen und nochmals durchgezählt, die 8. Karte entsprechend dem Ergebnis der Quersumme herausgelegt. Das ganze Päckchen kommt wieder auf das Kartenspiel zurück. Eine Karte liegt auf dem Tisch.

Wiederholen Sie diesen Vorgang noch dreimal in derselben Reihenfolge wie beschrieben. Wenn alles richtig gemacht wurde und die vier Karten zum Schluß umgedreht werden, müssen es die vier Könige sein, obwohl sich alle vier Zuschauer vier verschiedene Zahlen merken konnten.

#### **Anmerkung**

Natürlich könnte man auch die 4 Assen, Buben, Damen oder andere vier gleiche Karten statt der Könige verwenden.

### **75. GEHEIMNISVOLLE GEDANKENÜBERTRAGUNG**

#### **Vorbereitung**

Die unterste Karte im Spiel wird bildaufwärts gedreht und das Paket so gehalten, dass es die Zuschauer nicht merken können.

#### **Vorführung**

Man fächert den oberen Teil des Spieles auf und ersucht einen Zuschauer, eine beliebige Karte zu ziehen und gut zu merken. Während dieser sich die Karte anschaut, schiebt man die Karten zusammen und dreht das ganze Spiel unbemerkt bildaufwärts. Da die unterste Karte verkehrt liegt, scheint das Kartenspiel trotzdem normal zu liegen. Der Zuschauer steckt nun seine Karte in das Spiel zurück, welches man gut zusammenhält, damit die Präparierung nicht auffällt und die oberste Deckkarte sich nicht unbeabsichtigt verschiebt.

Ein weiterer Zuschauer soll nun mit dem Kartenspiel in eine Zimmerecke gehen und das Spiel einzeln durchblättern. Fällt ihm an einer Karte irgend etwas Besonderes auf, soll er sie an den Tisch zurückbringen.

(Während man spricht, hat man genügend Zeit, die Deckkarte wieder umzudrehen, um danach das ganze Spiel bildabwärts zu drehen und dem Zuschauer zu übergeben.)

Dieser findet die verkehrt im Paket liegende Karte natürlich und bringt sie an den Tisch zurück. Man könnte direkt an Telepathie glauben!

#### **Anmerkung**

Kleiden Sie Ihren Vortrag ein wenig in wissenschaftlich fundierte Worte; das Publikum wird nicht sicher sein, ob Sie nicht vielleicht doch über telepathische Kräfte verfügen.

### **76. DIE MAGISCHE 7**

#### **Vorbereitung**

Die vier Siebener werden aus dem Spiel gesucht und auf das Spiel gebracht. Beim Mischen werden dann zwei Karten nach unten abgezogen, so dass sowohl auf dem Spiel als auch unter dem Spiel je zwei Siebener zu liegen kommen.

## **Vorführung**

Man weist auf die magische Zahl 7 hin, die seit Jahrtausenden legendäre Bedeutung hat. Das Kartenspiel wird vor einen Zuschauer gelegt, mit der Bitte, etwa in der Mitte abzuheben. Der abgehobene Teil wird vom Zuschauer noch einmal einzeln auf den Tisch gezählt. Nun wird ein zweiter Zuschauer gebeten, den Kartenrest in zwei Päckchen zu teilen, indem er eine Karte nach links, die nächste nach rechts, die dritte wieder auf die erste usw. legt. Der erste Zuschauer teilt sein Päckchen in der gleichen Weise. Werden nun alle vier obersten Karten umgedreht, sind alle vier Siebener auf magische Weise vereint.

### **Anmerkung**

Die vier Kartenpäckchen können noch einmal durchgezählt werden. Aus den vier Zahlen, die im günstigsten Fall – ohne die Joker – viermal die Zahl 13 ergeben, was ebenfalls eine mystische Zahl ist, kann man durch eine schnelle Kopfrechnung ebenfalls die Zahl 7 produzieren (z. B. bei 11, 12, 14 und 15 ist 14 schon eine 7er-Zahl,  $11 + 15 = 26$ ,  $26 - 12$  ist wieder 14). Die Siebener liegen dann unten, und man muss die Päckchen umdrehen.

## **77. EINER ALLEIN ...**

### **Vorbereitung**

Keine

### **Vorführung**

Unter den vielen Tausenden Kartenkunststücken gibt es wenige, die der Zuschauer ganz allein und ohne Eingreifen des Vorführenden ausführen kann. Hier ist eines: Ein Zuschauer wird gebeten, das Kartenspiel gut durchzumischen, an eine Zahl von 1 bis 10 zu denken und so viele Karten mit der Rückseite nach oben auf den Tisch zu zählen. Neben dieses Päckchen zählt er nochmals so viele Karten zu einem zweiten Paket. Die restlichen Karten legt er beiseite.

Eines dieser beiden Päckchen darf er sich auswählen und in die Tasche stecken, das andere mischt er nochmals und merkt sich die zufällig als unterste liegende Karte. Das ganze Päckchen legt er auf den Spielrest zurück.

Ist das alles geschehen, kehrt der Vorführende an den Tisch zurück und ersucht den Zuschauer, vom Spielrücken die Karten einzeln und verdeckt auf den Tisch zu zählen, bis er „Stop“ sage. Man zählt heimlich mit und sagt bei der 10. Karte „Stop“.

Der Zuschauer soll nun die Karten, welche er in der Tasche hat, auf die abgezählten Karten legen und alle zusammen auf den Spielrest.

Ergibt es sich zufällig, dass der Name des Zuschauers aus 10 oder 11 Buchstaben besteht, kann die Karte damit „ausbuchstabiert“ werden, denn die gemerkte Karte liegt immer als 11. im Spiel. Sonst nimmt man das Zauberwort Simsalabim oder Hokuspokus.

### **Anmerkung**

Wird ein Wort mit 10 Buchstaben genommen, ist die ausbuchstabierte Karte die nächste. Ist es ein Wort mit 11 Buchstaben, wird die auf den letzten Buchstaben entfallende Karte umgedreht.

## **78. FINGERSPITZENGEFÜHL**

### **Vorbereitung**

Die vier Asse werden aus dem Spiel gesucht und zusammen auf den Spielrücken gelegt.

### **Vorführung**

Man mischt das Kartenspiel und achtet darauf, dass die Asse alle oben bleiben. Das Spiel wird von einem Zuschauer gelegt, welcher gebeten wird, das Paket in der Mitte abzuheben und jede Hälfte nochmals zu teilen, so dass vier gleich hohe Päckchen entstehen. Das Päckchen mit den vier Assen muss man gut im Auge behalten. Nun soll der Zuschauer von dem ersten Paket drei Karten von oben nach unten geben und die nächsten drei Karten auf die restlichen Päckchen verteilen. Derselbe Vorgang wird mit den zwei anderen Päckchen wiederholt und zuletzt mit den Karten, auf welchen sich die vier Asse befinden.

Nun werden alle 4 Päckchen sauber in ordentlicher Reihe hingelegt. Zuletzt deckt der Zuschauer die vier obersten Karten auf: Es sind die vier Asse!

Das Unwahrscheinliche ist geglückt und das Fingerspitzengefühl Ihres Zuschauers bewiesen.

### **Anmerkung**

Besonders für den weiblichen Teil des Publikums ist dieser nette Effekt gut geeignet und wird gerne als charmantes Kompliment betrachtet.

## **SPIELE MIT 1 WÜRFEL**

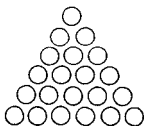
### **79. JUSTITIA**

Jeder Spieler erhält fünf Spielmarken und würfelt dreimal hintereinander. Wer nach einer Runde die höchste Summe hat, bezahlt eine Spielmarke an die Kasse. Wer als erster alle Spielmarken verloren hat, erhält den gesamten Kasseneinhalt.

### **80. AUF UND AB**

Jeder Spieler würfelt einmal mit einem Würfel. Er schreibt die erste Eins auf, dann die erste Zwei, die erste Drei usw. bis zur ersten Sechs. Hat er die Sechs erreicht, muss er die aufgeschriebenen Zahlen auch wieder, diesmal aber mit der Sechs beginnend, bis zur Eins durchstreichen. Wer zuerst wieder die Eins gestrichen hat, ist Sieger.

### **81. KUHSCHWANZ**



Jeder Spieler legt 21 Spielmarken wie abgebildet vor sich auf. Dann wird reihum gewürfelt, und jeder Spieler nimmt aus seinem Kuhschwanz die Reihe weg, die seiner gewürfelten Zahl entspricht. Würfelt man eine Zahl, die nicht mehr vorhanden ist, bekommt man nichts. Sieger ist, wer als erster seinen Kuhschwanz abgeräumt hat. Er erhält alle noch auf dem Tisch liegenden restlichen Spielmarken aus den noch nicht weggeräumten Kuhschwänzen.

### **82. OCHSENSCHWANZ**

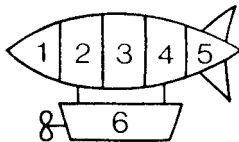
Würfelt ein Spieler wie beim Kuhschwanz ein Zahl, die in seinem eigenen Kuhschwanz nicht mehr vorhanden ist, muss er diese Zahl bei einem beliebigen Mitspieler wegnehmen. Hat kein Mitspieler mehr diese Anzahl auf dem Tisch liegen, verfällt dieser Wurf. Wessen Kuhschwanz zuerst abgeräumt ist, der ist Sieger.

### **83. FÜNFZIG GEWINNT**

Die Spieler würfeln reihum jeweils dreimal hintereinander. Die gewürfelten Augen von allen Spielern werden zusammengezählt. Wer die 50 genau erreicht, ist Sieger. Kommt ein Spieler mit seiner Summe über die 50 hinaus, werden die Augenzahlen der nächsten Spieler wieder abgezogen, solange bis die Zahl wieder unter 50 angelangt ist.

### **84. ZEPPELIN**

Auf ein Stück Papier wird die abgebildete Zeppelinfigur gezeichnet. Jeder Spieler bekommt sechs Spielmarken. Wer eine der Zahlen von 1 bis 5 würfelt, legt eine Spielmarke in das betreffende Feld. Liegt dort bereits eine Marke, darf er statt dessen diese einkassieren. In die Gondel dürfen Spielmarken nur hineingelegt werden, jedoch nicht kassiert. Diese Marken erhält der Spieler, der als letzter übrigbleibt, wenn alle anderen ihre Spielmarken verloren haben. Er nimmt auch die übrigen Marken auf den anderen Feldern des Zeppelins.



## 85. TOTO

Jeder Spieler schreibt die Zahlen von eins bis zehn mit je einem Malzeichen untereinander. Jeder Spieler würfelt einmal. Die gewürfelte Zahl setzt er neben eines der Malzeichen nach eigener Wahl. Nach zehn Runden werden die Zahlen multipliziert und die Ergebnisse zusammengezählt. Wer die höchste Endsumme hat, ist Sieger.

## 86. SIEBEN WÜRFEL

Jeder Spieler hat sieben Würfel hintereinander. Die Augenzahlen des ersten und des zweiten Wurfes werden addiert, die des dritten Wurfes wird davon abgezogen. Die Augen des vierten Wurfes werden wieder dazugezählt, die des fünften Wurfes abgezogen, das Ergebnis des sechsten Wurfes dazugezählt, das des siebenten Wurfes wird abgezogen. Wer nach fünf Runden die höchste Summe hat, ist Sieger.

## 87. MATHEMATIK

Jeder Spieler würfelt fünfmal hintereinander. Die Augenzahlen der beiden ersten Würfel werden zusammengezählt, davon die Zahl des dritten Wurfes abgezogen. Die Differenz wird mit dem Ergebnis des vierten Wurfes multipliziert und das Produkt durch die Augenzahl des fünften Wurfes geteilt. Kommt ein Spieler nach dem Abziehen bereits auf eine Zahl unter 1 oder ergibt die Division keine ganze Zahl, scheidet er aus. Wer dann das niedrigste Ergebnis hat, ist Sieger.

## 88. PLUS-MINUS

Jeder Spieler würfelt zehnmal hintereinander. Die Augen des ersten und zweiten Wurfes werden addiert, das Ergebnis des dritten Wurfes wird davon abgezogen. Der vierte und der fünfte Wurf werden wieder addiert, der sechste Wurf abgezogen. Das Ergebnis des siebenten und des achten Wurfes wird wieder dazugezählt, der neunte Wurf abgezogen und der zehnte Wurf wieder hinzugezählt. Sieger ist, wer das höchste Resultat erzielt. Wer jedoch während des Würfelns einmal auf eine negative Zahl kommt, scheidet sofort aus und hat verloren.

## 89. SULTAN

Jeder Spieler hat zehn Spielmarken.

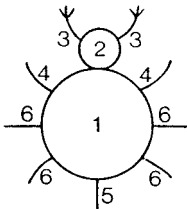
Es wird reihum gewürfelt, so lange, bis ein Mitspieler eine Sechs gewürfelt hat. Dieser ist dann Sultan und darf den anderen Spielern vorschreiben, was sie zu würfeln haben. Wer die Vorschrift nicht einhalten kann, zahlt als Strafe eine Spielmarke an den Sultan. Wer die vorgeschriebene Zahl würfelt, bekommt vom Sultan Spielmarken in Höhe der gewürfelten Augenzahl. Wer eine Sechs würfelt, löst den Sultan ab. Das Spiel endet, wenn ein Spieler keine Spielmarken mehr hat. Wer dann die meisten Marken hat, ist Sieger.

## 90. HÖLZCHEN

Eine größere Anzahl von Streichhölzern (ungefähr eine Schachtel voll) wird in die Mitte des Tisches gelegt. Jeder würfelt reihum und nimmt die gewürfelte Anzahl von Streichhölzern weg. Wer das letzte Streichholz wegnehmen kann, ist Sieger.

## 91. KÄFER

Jeder Spieler benötigt ein Papier, auf dem er im Laufe des Spieles seinen Käfer zeichnet. Jeder Spieler würfelt pro Runde einmal, er darf aber mit dem Zeichnen erst beginnen, wenn er eine Eins würfelt. Dafür zeichnet er den Bauch. Dann darf er in den nächsten Runden den Körper seines Käfers in beliebiger Reihenfolge weiter zeichnen. Mit einer 2 zeichnet er den Kopf, mit einer 3 einen Fühler (wobei zuerst allerdings der Kopf vorhanden sein muss), mit einer 4 ein Vorderbein, mit einer 5 den Schwanz, mit einer 6 eines der übrigen vier Beine. Sieger ist, wer zuerst seinen Käfer fertig gezeichnet hat.





## 92. DAS RAD

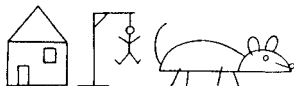
Ein Spieler, der Bankhalter, würfelt mit 1 Würfel der Reihe nach für alle Mitspieler, und zwar 5 x pro Spieler. Der jeweils Betroffene muss vor jedem Wurf angeben, ob der Wurf mit dem vorhergegangenen (bzw. dem Ergebnis bis dahin) addiert, subtrahiert, multipliziert oder dividiert werden soll. Jede Rechenoperation muss jedoch einmal angewendet werden. Wer das höchste Endergebnis hat, gewinnt!

## 93. LÄUSE WÜRFELN

Jeder Spieler würfelt einmal und schreibt seine gewürfelte Zahl auf ein Blatt Papier. In den nächsten Runden darf er jedesmal, wenn er die auf seinem Zettel notierte Zahl würfelt, einen Teil von seiner Laus zeichnen, die aus insgesamt 13 Strichen besteht. Wer zuerst seine Laus fertig hat, ist Sieger.



## 94. HÄUSER ZEICHNEN



Wenn Sie schon genug Läuse gezeichnet haben oder Läuse gar nicht mögen, können Sie auch selbstverständlich andere Dinge zeichnen, die aus 13 Strichen bestehen, z. B. ein Haus, einen Galgen oder eine Maus.

## 95. MARIECHEN VON VORN

Jeder Spieler hat sechs Würfe hintereinander. Die Nummer des Wurfes muss mit der Augenzahl übereinstimmen, um Gültigkeit zu haben. Beim ersten Wurf zählt die 1, beim 2. Wurf die 2. Wird z. B. beim 3. Wurf eine 1, 2, 4, 5 oder 6 erzielt, so ist dieser Wurf ungültig. Alle gültigen Würfe werden zusammengezählt. Wer zuerst 21 Punkte hat, ist Sieger.

## 96. MARIECHEN VON VORN MIT UMDREHEN

Es wird genauso gespielt wie „Mariechen von vorn“, nur muss man zusätzlich den Würfel umdrehen. Erzielt man beim ersten Wurf eine 6, so dreht man um, die nun sichtbare 1 macht den Wurf gültig. Beim 2. Wurf gilt also die 5 – umgedreht 2. Beim 3. Wurf die 4 – umgedreht 3 usw.

## 97. FILZLAUS

Jeder Spieler darf bis zu zehnmal hintereinander würfeln. Sobald er eine Eins geworfen hat, hört er auf. Wer unter den zehn Würfeln die Eins am spätesten oder überhaupt nicht bekommt, verliert.

## 98. EINUNDZWANZIG

Es wird reihum gewürfelt. Nur alle Einser werden mitgezählt. Wer die einundzwanzigste Eins von allen gewürfelten Einsen bekommt, hat gewonnen.

## 99. MACAO

Man muss dreimal würfeln; ein viertes Mal darf man würfeln. Es gilt, so nahe wie möglich an die Zahl 12 heranzukommen. Wer am nächsten bei 12 ist oder genau 12 würfelt, gewinnt. Wer über 12 kommt, ist tot.

## 100. ÜBER 9 IST TOT

Jeder Spieler darf beliebig oft werfen. Er zählt die Augen seiner Würfe zusammen und muss versuchen, so nahe wie möglich an 9 Augen heranzukommen. Wer 9 Augen überschreitet, scheidet aus. Wer nach mehreren Runden als einziger übrigbleibt, ist Sieger.

## **101. 22**

Jeder Spieler darf solange würfeln, bis die zusammengezählte Augenzahl seiner Würfe 22 ergibt. Wer über 22 Augen kommt, scheidet aus. Wer viermal gewürfelt hat, muss ein fünftes Mal würfeln, auch wenn er die 22 bereits erreicht hat. Sieger ist, wer 22 oder die nächste Zahl darunter würfelt.

## **102. SIEBZEHN GEWINNT**

Jeder Spieler hat nur einen Wurf. Die Augenzahlen aller Würfe werden zusammengezählt, doch darf die Zahl 17 nicht überschritten werden. Wer mit seinem Wurf genau die 17 erreicht, ist Sieger. Wird die Zahl 17 überschritten, zieht man die Augenzahl der nächsten Würfe ab, bis die 17 wieder unterschritten ist. Dann wird wieder addiert. Das geht solange, bis ein Spieler genau auf 17 kommt. Er ist dann der Sieger.

## **103. VERPUTZEN**

Jeder Spieler schreibt auf ein Blatt Papier die Zahlen 1 bis 6 untereinander. Dann wird der Reihe nach mit einem Würfel gewürfelt. Jeder Spieler streicht (verputzt) nun die Zahl, die er geworfen hat, aus seiner Reihe. Hat er im Laufe des Spieles bereits eine Zahl gestrichen, wirft sie aber nochmals, so muss er diese Zahl entweder aus der Reihe seines rechten oder seines linken Nachbarn streichen. Dabei geht der rechte Nachbar immer vor dem linken. Haben beide Würfler diese Zahl nicht mehr in ihren Reihen, so muss sich der betreffende Spieler diese Zahl wieder in seine Reihe schreiben.

Gewonnen hat, wer zuerst alle seine Zahlen verputzen konnte.

## **104. DIE LEITER**

Aus Streichhölzern wird eine Leiter mit acht Sprossen gelegt. Jeder Spieler bekommt einen Spielstein zum Setzen sowie einen Würfel. Die Leiter muss erst erklettert werden, danach steigt man wieder von ihr herab. Wer dies als erster geschafft hat, ist Sieger.

Gewürfelt wird immer abwechselnd. Würfelt man eine Eins, Zwei oder Drei, geht man jeweils eine bzw. zwei oder drei Stufen vorwärts. Würfelt man eine Vier, muss man stehenbleiben. Bei Fünf bzw. Sechs geht man eine bzw. zwei Sprossen zurück. Ist ein Zurückgehen nicht möglich, bleibt man stehen.

## **105. MAGISCHE ZAHL**

Alle Spieler erhalten je zehn Spielmarken. Sie müssen versuchen, diese loszuwerden. Wer sie als erster in der Mitte des Tisches ablegen kann, hat gewonnen. Jeder Spieler, der mit dem Würfel an der Reihe ist, sagt voraus, welche Zahl er würfeln wird. Welche Augenzahl er wählt, steht ihm frei. Würfelt er tatsächlich die genannte Zahl, darf er ein Hölzchen weglegen. Dabei muss darauf geachtet werden, dass der Würfel auch tatsächlich rollt, nicht nur auf den Tisch geworfen wird, um die Möglichkeit des Schwindelns zu verhindern.

## **106. BIS 100 ABER KEINE 1**

Es wird reihum mit einem Würfel gespielt. Jeder Mitspieler darf solange würfeln, wie er will. Die einzelnen Würfe werden addiert. Hört er auf, ohne eine 1 gewürfelt zu haben, so wird diese Summe für ihn gutgeschrieben. Bei einer 1 ist die ganze Summe verloren, und er schreibt in dieser Runde Null. Der nächste Spieler ist an der Reihe. Wer zuerst 100 erreicht hat, ist Sieger.

## **107. NACKTER SPATZ**

Jeder wirft für seinen linken Nachbarn, vor dessen Platz er den Becher nach vorherigem Schütteln umgestülpt auf den Tisch stellt. Dieser hebt den Becher ab. Die geworfene Augenzahl wird ihm gutgeschrieben, mit einer Ausnahme. Zeigt der Würfel eine Eins, den „nackten Spatz“, bekommt der Werfer, nicht der Nachbar, einen Punkt abgezogen. Nach fünf bis zehn Runden wird addiert. Der Spieler mit der niedrigsten Augenzahl erhält den Titel „Nackter Spatz“.

### **108. SCHIEBEN**

Jeder Spieler erhält 12 Spielmarken. Dann wird reihum gewürfelt. Der Spieler gibt seinem linken Nachbarn die Menge von Spielmarken, die seiner gewürfelten Augenzahl entspricht. Würfelt ein Spieler eine 6, darf er nochmals würfeln und dem linken Nachbarn nochmals Spielmarken geben. Hat ein Spieler nicht mehr so viele Spielmarken zur Verfügung, als seinem Wurf entspricht, gibt er seinem Nachbarn gar nichts. Wer keine Marken mehr hat, scheidet aus. Wenn nur mehr zwei Spieler Marken besitzen, spielen diese beiden noch fünf Runden gegeneinander. Wer dann die meisten Marken besitzt, hat verloren.

### **109. PAPST UND NACHBAR**

Jeder Spieler hat drei Spielmarken, die er so schnell wie möglich loswerden soll. Jeder Spieler würfelt reihum einmal. Wirft er eine 2, gibt er eine Marke seinem linken Nachbarn, wirft er eine 5, legt er eine Marke in die Mitte des Tisches für den Papst. Wer keine Marke mehr hat, würfelt so lange nicht, bis er von seinem rechten Nachbarn wieder eine bekommt. Wer als letzter noch Spielmarken hat, ist Verlierer.

### **110. GEBEN UND NEHMEN**

Jeder Spieler erhält 20 Spielmarken. Als erster würfelt der Bankhalter, dann versucht jeder Spieler, eine höhere Zahl als der Bankhalter zu erreichen. Dieser muss die Differenz an die Spieler, die eine höhere Zahl gewürfelt haben, auszahlen, erhält aber von den Spielern, die weniger gewürfelt haben, die Differenz. Nach jeder Runde wechselt der Bankhalter.

## **SPIELE MIT 2 WÜRFELN**

### **111. VERBOTENE ZAHL**

Jeder Spieler erhält fünf Spielmarken.

Der erste Spieler würfelt einmal mit zwei Würfeln. Diese Summe ist die Zahl, die der zweite Spieler bei zehnmaligem Würfeln nie würfeln darf. Erreicht er dies, zahlt ihm der erste Spieler zwei Spielmarken als Strafe. Gelingt es ihm nicht, zahlt er an den ersten Spieler einer Marke. Dann würfelt er eine neue Zahl für den dritten Spieler. Das Spiel endet, wenn ein Spieler keine Marken mehr hat. Der Spieler mit den meisten Spielmarken ist Sieger.

### **112. VERBOTENE ZAHL ZURÜCK**

Dabei hat der Verlierer noch eine Chance. Würfelt er die verbotene Zahl bis zum zehnten Würfeln noch ein zweites Mal, hört er zu würfeln auf und kassiert vom ersten Spieler eine Spielmarke. Sonst bezahlt er wie vorher zwei Spielmarken an den ersten Spieler.

### **113. PUNKTELÖSCHEN**

Es wird mit zwei Würfeln reihum gewürfelt. Nach jeder Runde wird festgestellt, wer die niedrigste Augenzahl gewürfelt hat. Dieser Spieler malt einen Punkt vor sich auf den Tisch oder ein Blatt Papier. Haben mehrere Spieler dieselbe niedrigste Augenzahl gewürfelt, erhält jeder von ihnen einen Punkt. Es werden zehn Runden hintereinander gespielt. Dann müssen die Punkte wieder gelöscht werden. Wer die höchste Augenzahl in einer Runde würfelt, darf einen Punkt vor sich wegwischen oder streichen. Gewonnen hat derjenige, der als erster keinen Punkt mehr hat. Hat ein Spieler in den ersten zehn Runden keinen Punkt bekommen, kann daher also auch keinen löschen, scheidet er nach der ersten Hälfte des Spieles aus.

### **114. ELF HOCH**

Jeder Spieler erhält 20 Spielmarken. Reihum würfelt jeder Spieler einmal mit zwei Würfeln. Vorher bezahlt er zwei Spielmarken an die Kassa in der Mitte des Tisches. Wer genau elf Augen wirft, bekommt alle Marken aus der Kassa, wer genau zwölf wirft, muss den vorhandenen Inhalt verdop-

peln, wer unter elf wirft, muss die Differenz in die Kassa legen. Wer nicht bezahlen kann, weil er nicht mehr genügend Marken besitzt, scheidet aus.

### 115. LUSTIGE SIEBEN

Jeder Spieler erhält zwanzig bis dreißig Spielmarken. Der Bankhalter zeichnet die angegebene Figur auf ein großes Blatt Papier. Er allein würfelt während des ganzen Spieles. Jeder Spieler setzt eine beliebig hohe Zahl von Spielmarken auf eine der Zahlen auf dem Blatt. Der Bankhalter würfelt mit zwei Würfeln. Er kassiert alles Geld, das auf der Seite liegt, auf der sich die von ihm gewürfelte Zahl befindet. Die Einsätze auf der anderen Seite müssen dafür von ihm verdoppelt werden. Würfelt er eine Sieben, muss er alle Einsätze auf der Sieben verdreifachen, kassiert aber dafür alle anderen Einsätze.

7	
2	3
4	5
6	8
9	10
11	12

### 116. TEURE SIEBEN

Jeder Spieler schreibt auf sein Blatt Papier untereinander die Zahlen 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 11 und 12. Die 7 wird ausgelassen. Jeder Spieler würfelt reihum einmal mit zwei Würfeln und streicht die gewürfelte Summe auf seinem Zettel aus. Ist diese Zahl bereits durchgestrichen, muss sein linker Nachbar diese Zahl durchstreichen, hat sie dieser auch nicht, dessen linker Nachbar usw. Hat niemand mehr diese Zahl, würfelt der Spieler nochmals. Wirft ein Spieler eine 7, muss er die drei untersten noch offenen Zahlen auf seinem Zettel durchstreichen. Wer als erster alle Zahlen gestrichen hat, ist Verlierer.

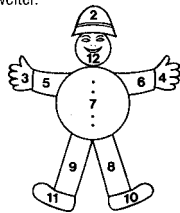
### 117. DIE BÖSE SIEBEN

Ein Spieler zeichnet die abgebildete Figur auf ein großes Blatt Papier oder auf den Tisch. Jeder Spieler erhält 20 Spielmarken. Es wird mit beiden Würfeln reihum geworfen. Je nach den addierten Augenzahlen der Würfel wird auf den Körperteil des gezeichneten Mannes, der dieselbe Zahl aufweist, von dem betreffenden Spieler eine seiner Spielmarken gelegt. Wirft ein Spieler aber eine Zahl, die bereits mit einer Spielmarke versehen ist, so darf der Spieler diese Marke nehmen und braucht selbst nichts zu zahlen. Er darf sofort noch einmal würfeln. Trifft er dabei wieder eine belegte Zahl, so gehört ihm auch diese Marke. Er würfelt so lange, bis er eine Zahl würfelt, auf der noch keine Marke liegt. Er legt eine seine Marken auf die Zahl und gibt die Würfel weiter.

Ausgenommen von diesen Bestimmungen sind die Zahlen 7, 2 und 12. Wer eine Sieben würfelt, muss wohl eine Marke setzen, aber bekommt nie einen Gewinn ausbezahlt, auch wenn auf dem Bauch (7) schon viele Marken liegen. Auf die Sieben darf also nur eingezahlt werden.

Wer aber eine 2 oder eine 12 würfelt, darf sich alle Marken holen, die auf der 7 liegen, sowie alle Marken auf den anderen Feldern ausgenommen die Gegenzahl, also bei einem Wurf von 2 die 12 und bei einem Wurf von 12 die 2. Wirft aber ein Spieler eine 2 oder 12 und am Bauch des Mannes liegen gerade keine Spielmarken, so muss er auf alle Zahlen je eine Spielmarke legen. Er hat also elf Marken verloren.

Das Spiel endet, wenn ein Spieler keine Marken mehr besitzt.



### 118. DIE GOLDENE HUNDERT

Es wird mit zwei Würfeln gespielt. Jeder würfelt reihum jeweils einmal, und die Augen beider Würfel werden gutgeschrieben. Hat jemand einen Pasch, also auf jedem Würfel die gleiche Zahl, geworfen, so werden diese Zahlen multipliziert und hinzugerechnet. Für eine doppelte 1 gibt es also  $1 \times 1 = 1$  Punkt, für eine doppelte 6  $6 \times 6 = 36$  Punkte. Sieger ist derjenige Spieler, der zuerst die 100 erreicht oder überschritten hat.

### 119. DIE TOLLE HUNDERT

Um wie bei der goldenen Hundert einen Pasch zu bekommen, darf auch einer der beiden Würfel gedreht werden. Das wird dann erreicht, wenn die Summe der beiden geworfenen Augenzahlen 7 beträgt.

## 120. KÖPFCHEN

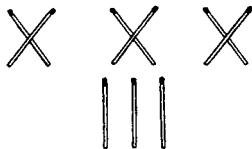
Der erste Wurf wird mit zwei Würfeln geworfen, der zweite mit einem Würfel. Geht dieser zweite Wurf bei einer Division in dem ersten ohne Dezimalen auf, erhält man einen Punkt. Wer zuerst 5 Punkte hat, ist Sieger.

## 121. TOLPATSCH UND XANTHIPPE

Es wird reihum mit zwei Würfeln gespielt. Jeder Spieler, der an der Reihe ist, würfelt einmal und versucht dabei, einen Pasch – den Tolpatsch – zu würfeln. Hat er dies erreicht, darf er ab der nächsten Runde versuchen, eine Xanthippe – das ist ein Wurf, dessen Augenzahlen zusammen Sieben ergeben – zu würfeln. Wer dies als erster erreicht hat, ist Sieger.

## 122. NEUN HÖLZER

Jeder Spieler bekommt neun Streichhölzer und legt sie wie abgebildet auf den Tisch. Ein Spieler würfelt einmal mit einem Würfel und bestimmt so die Zahl, bei der Hölzer weggeräumt werden dürfen. Dann würfelt jeder Spieler abwechselnd mit beiden Würfeln. Zeigt ein Würfel diese bestimmte Zahl, darf er eines der einzelnen Hölzchen wegnehmen, würfelt er einen Pasch mit dieser Zahl, dürfen zwei über Kreuz liegende Hölzchen entfernt werden. Hat ein Spieler keine einzelnen Hölzchen mehr, darf er beim nächsten richtigen Wurf ein Hölzchenkreuz auseinandernehmen und nebeneinander legen. Beim nächsten Wurf mit der richtigen Zahl darf er wieder ein Hölzchen entfernen. Wer zuerst alle Hölzer entfernt hat, ist Sieger.



## 123. LOTTO

Die Spieler einigen sich auf eine Zahl zwischen fünfzig und hundert, die sie gemeinsam erreichen wollen. Dann wird reihum mit zwei Würfeln gewürfelt. Die Augenzahlen von allen Spielern werden zusammengezählt. Wer mit seinem Wurf die gewünschte Zahl erreicht, ist Sieger. Würfe, die die Zahl überschreiten würden, werden nicht gerechnet. Ist die Summe ungefähr 10 Punkte unter der gewählten Zahl, kann vereinbart werden, dass ab sofort nur mehr mit einem Würfel gespielt wird.

## 124. ZWEI WÜRFEL

In der Mitte des Tisches liegen 10 bis 20 Spielmarken. Zuerst würfelt jeder Spieler mit zwei Würfeln, dann mit einem. Die Augenzahlen des ersten Wurfes werden zusammengezählt, diese Summe soll durch die Augenzahl des zweiten Wurfes ohne Dezimalen oder Rest teilbar sein. Ist sie teilbar, bekommt der betreffende Spieler eine Spielmarke. In jedem Fall kommt der nächste Spieler an die Reihe. Das Spiel dauert so lange, bis keine Marken mehr zu verteilen sind. Wer die meisten Marken hat, ist Gewinner.

## 125. EINMALEINS

Jeder Spieler würfelt einmal mit zwei Würfeln. Die Augenzahl des einen Würfels wird mit der Augenzahl des anderen Würfels malgenommen. Die höchste Zahl gewinnt.

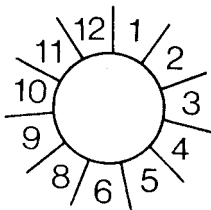
## 126. GERADE ODER UNGERADE

Zu Beginn wird bestimmt, ob Gerade oder Ungerade gewinnt. Bei Gerade müssen beide Würfel gerade Augenzahl (2, 4, 6) aufweisen; bei Ungerade müssen beide Zahlen ungerade (1, 3, 5) sein. Die höchste Summe gewinnt.

## 127. SPINNE

Jeder Teilnehmer erhält 20 Spielmarken und zeichnet auf sein Blatt Papier die untenstehende Figur, auf der die Zahl 7 fehlt. Jeder Spieler würfelt so lange abwechselnd mit einem und mit zwei

Würfeln, als er die gewürfelte Zahl bzw. Summe von seiner Spinne abstreichen kann. Würfelt er eine Sieben, macht er einen Strich in den Bauch seiner Spinne und gibt die Würfel weiter. Würfelt er eine bereits durchgestrichene Zahl, gehen die Würfel ebenfalls an den nächsten Spieler über. Wer alle Zahlen durchgestrichen hat, zählt an jeden Spieler eine Spielmarke, erhält aber von jedem Spieler für jeden Strich, den dieser in der Mitte seiner Spinne gemacht hat, eine Spielmarke. Das Spiel geht weiter, bis alle Spieler ihre gesamte Spinne gestrichen haben, und es wird nach jeder fertiggestellten Spinne ausbezahlt.



### **128. UM DEN STERN**

Dabei werden nur die um den mittleren Punkt liegenden Augen, also bei einer Drei zwei Punkte und bei einer Fünf vier Punkte gezählt. Die anderen Augen haben keinen Wert. Wer nach fünf Runden die meisten Augen „um den Stern“ erreicht hat, ist Sieger.

### **129. STERNE**

Es wird reihum mit zwei Würfeln gewürfelt, wobei nur die Einsen = Sterne gewertet werden. Sieger ist, wer nach 10 Runden die meisten Einsen gewürfelt hat.

### **130. SIEBEN HOCH**

In der Kassa liegen 20 bis 30 Spielmarken. Die gleiche Summe an Spielmarken hat auch jeder Spieler. Jeder Spieler würfelt reihum einmal. Wer genau 7 Augen würfelt, darf sich aus der Kassa zehn Marken nehmen. Wirft er aber weniger oder mehr Augen, bezahlt er die Differenz an die Bank. Verlierer ist, wer als erster keine Marken mehr hat.

### **131. CRAPS**

Jeder Spieler ist abwechselnd Bankhalter. Er nennt eine Zahl zwischen 2 und 12 und setzt auf diese Zahl einen beliebigen Betrag in Spielmarken. Die anderen Spieler setzen insgesamt genau soviel dagegen. Würfelt der Spielmacher die angesagte Zahl, hat er den gesamten Betrag gewonnen. Wirft er aber eine andere Zahl, hat er noch eine weitere Chance. Er darf so lange weiter würfeln, bis entweder die andere Zahl oder die ursprünglich vorhergesagte Zahl wiederkommt. Kommt zuerst die ursprüngliche Zahl, hat er seinen Einsatz an die Gegner verloren, kommt zuerst die gewürfelte Zahl nochmals, gewinnt er trotz falscher Vorhersage.

### **132. UNTER ODER ÜBER SIEBEN**

Jeder Spieler ist abwechselnd Spielmacher. Er sagt voraus, ob er unter oder über 7 Augen werfen wird und setzt einen beliebigen Betrag in Spielmarken. Die anderen Spieler setzen insgesamt den gleichen Betrag dagegen. Dann würfelt der Spielmacher. Fällt eine 7, wird der Wurf wiederholt. Erfüllt er seine Voraussage, bekommt er den Einsatz der anderen Spieler. Verliert er, zahlt er an die Gegenspieler seinen Einsatz aus.

## **SPIELE MIT 3 WÜRFELN**

### **133. HÖCHSTE HAUSNUMMER**

Unter „Hausnummer“ versteht man die Zusammenstellung der gefallen Augen der drei Würfel zu einer dreistelligen Zahl, bei der ein Würfel die Hunderter, der andere die Zehner und der letzte die Einer dieser Zahl angibt. Die höchste mögliche Hausnummer ist also 666, die niedrigste 111. Wer die niedrigste Hausnummer würfelt, hat verloren. Dieses Spiel kann entweder mit einem Wurf oder mit drei Würfeln gespielt werden. Bei drei Würfeln kann der Spieler jeweils einen Würfel mit einer hohen Zahl liegenlassen und nur mit den restlichen weiter würfeln. Dann läßt er wieder einen Würfel liegen und würfelt nur mit dem dritten.

### **134. NIEDRIGSTE HAUSNUMMER**

Dieses Spiel wird wie das vorhergehende gespielt, es kommt aber darauf an, die niedrigste Hausnummer zu würfeln.

### **135. HAUSNUMMER MIT SCHIKANE**

Es wird wie bei „Höchste Hausnummer“ mit drei Würfeln gespielt, nur darf jeder Spieler nach Beendigung seiner drei Würfe einen einzigen seiner Würfel umdrehen, also aus einer 1 eine 6 oder aus einer 2 eine 5 machen usw.

### **136. HOCH ODER NIEDRIG VERLIERT**

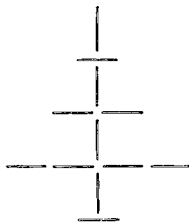
Zuerst wird vereinbart, ob hoch oder niedrig verliert. Jeder Spieler hat 3 Würfe mit je 3 Würfeln. Wer die meisten (oder die wenigsten) Augen würfelt, verliert.

### **137. STREICHWÜRFEL**

Jeder Spieler erhält 10 Streichhölzer und muss versuchen, diese so schnell wie möglich loszuwerden. Es wird reihum mit drei Würfeln gewürfelt. Für jede gewürfelte 1 gibt man dem linken Nachbarn ein Hölzchen, für jede 2 dem rechten Nachbarn. Für jede gewürfelte 6 darf man ein Hölzchen in der Mitte ablegen. Eine Ausnahme bilden Doppelpasch, also drei gleiche. Würfelt man einen Doppelpasch, muss man sich die entsprechende Anzahl von Streichhölzern aus der Mitte holen, also bei einem Doppelpasch 4 nimmt man vier Hölzchen, bei einem Doppelpasch 1 ein Hölzchen usw. Bei Doppelpasch in 1, 2 oder 6 müssen nur die Hölzchen aus der Mitte genommen werden, es dürfen keine an die Nachbarn abgegeben werden. Hat ein Spieler keine Hölzchen mehr, wird noch eine Runde weiter gespielt, bis dieser Spieler nochmals gewürfelt hat. Hat er dann noch immer kein Hölzchen, ist er Sieger. Hat jemand nur mehr ein Hölzchen, könnte aber mehrere ablegen, gilt jeweils die höchste Ziffer als erste, die befolgt wird.

### **138. FICHTE**

Jeder Spieler bekommt 12 Streichhölzer. Gewürfelt wird mit drei Würfeln immer abwechselnd. Nur die Eins hat Bedeutung. Wer eine Eins würfelt, darf anfangen, seine Fichte zu bauen. Außerdem darf er gleich nochmals würfeln. Wer in einem Wurf zweimal bzw. dreimal eine Eins hat, darf zwei bzw. drei Hölzchen anbauen. Man darf aber auch bei zweimal oder dreimal Eins nur einmal weiter würfeln. Wer zuerst seine Fichte fertig gebaut hat, ist Sieger. Fehlt aber zum Beispiel nur mehr ein Hölzchen, und man würfelt zwei oder drei Einser, muss man sich selbst berauben. Der Spieler legt zwar sein letztes Hölzchen an, muss aber für den zweiten bzw. dritten Einser je ein Hölzchen wieder wegnehmen.



### **139. FICHTE MIT RAUBBAU**

Während des obigen Fichtespieles kann man, wenn die eigene Fichte noch nicht fertig ist, bei einem doppelten oder dreifachen Einser bei sich nur ein Hölzchen anlegen, das zweite bzw. dritte Hölzchen dagegen von der Fichte eines Gegenspielers wegnehmen.

### **140. DIE FAULE SECHS**

Jeder Spieler würfelt reihum einmal. Die Würfe aller Spieler werden zusammengezählt, aber jede geworfene 6 wird statt addiert von der Summe abgezogen. Wer zuerst mit seinem Wurf 66 oder mehr Punkte erreicht, ist Verlierer und scheidet aus. Die anderen Spieler beginnen eine neue Runde, bis der endgültige Sieger feststeht.

### **141. BLAUE AUGEN**

Es wird einmal reihum mit drei Würfeln gewürfelt, und jeder Spieler hat 3 Würfe. Nur die geraden Zahlen werden addiert. Wer die meisten Augen hat, ist Sieger. Falls ausgemacht worden ist, gewinnt derjenige mit den wenigsten Augen.

### **142. GRAUE AUGEN**

Es wird wie bei den „blauen Augen“ mit drei Würfeln gespielt. Nur werden diesmal alle ungeraden Zahlen addiert.

### **143. PASCH**

Bei diesem Spiel kommt es darauf an, einen Pasch (zwei Würfel mit gleicher Augenzahl) oder einen Doppelpasch (drei Würfel mit gleicher Augenzahl) zu werfen. Jeder Spieler würfelt dreimal, nur der Pasch oder Doppelpasch wird gezählt. Man kann auch so spielen, dass jeder Spieler 3 Versuche hat, einen Pasch oder Doppelpasch zu erreichen. Dazu wird beim ersten Mal mit drei Würfeln, das zweite Mal mit zwei Würfeln und das dritte Mal mit einem Würfel geworfen.

### **144. FÜNFZEHN**

Jeder Spieler würfelt einmal und versucht, durch Addieren, Subtrahieren, Multiplizieren oder Dividieren der erzielten drei Augenzahlen die Zahl 15 zu erreichen.

z. B. Gewürfelt wurden 3, 3 und 6:  $6 \times 3 - 3 = 15$

Gewürfelt wurden 2, 5 und 6:  $5 \times 6 : 2 = 15$

Wer die Zahl 15 in seinem Wurf nicht erreichen kann, scheidet aus. Wer als letzter übrigbleibt, gewinnt.

### **145. MATROSEN-EINS**

Jeder Spieler würfelt einmal reihum mit drei Würfeln, würfelt jemand eine 1, bleibt dieser Würfel liegen, und es wird weiterhin nur mit zwei Würfeln geworfen. Fällt die nächste 1, wird nur mit einem Würfel weiter gespielt. Wer die dritte 1 wirft, scheidet aus. Die übrigen Spieler beginnen die nächste Runde. Es wird so lange gespielt, bis nur mehr einer als Sieger übrigbleibt.

### **146. CHICAGO**

Jeder Spieler würfelt bis zu dreimal hintereinander, dabei zählt 1 100 Punkte, 6 zählt 60, alle anderen Augenzahlen zählen das, was sie anzeigen. Nach jedem Wurf dürfen Würfel stehengelassen werden oder auch alle Würfel wieder aufgenommen werden. Die erreichte Punktezahl wird aufgeschrieben. Wer nach sieben Runden die höchste Punktezahl hat, ist Sieger.

### **147. KIRCHENFENSTER**

Jeder Spieler würfelt einmal mit drei Würfeln. Gewertet werden nur die Sechser. Ein Sechser zählt sechs Punkte. Wer einen Sechser-Pasch würfelt, darf 18 Punkte aufschreiben, für einen Sechser-Doppelpasch gibt es 36 Punkte. Sieger ist, wer nach einer vorher vereinbarten Anzahl von Runden die meisten Punkte erreicht hat.

### **148. ZELLENFENSTER**

Diesmal gelten nur die Zweier. Ein Zweier gilt zwei Punkte. Ein Zweier-Pasch gilt 6 Punkte, ein Zweier-Doppelpasch 12 Punkte. Die Würfel dürfen auch umgedreht werden, um eine Zwei zu bekommen.

### **149. BAUERNFENSTER**

Bei diesem Spiel zahlen nur die Vierer. Ein Vierer zählt vier Punkte. Ein Pasch in Vier zählt 12 Punkte, ein Doppelpasch bringt 24 Punkte. Die Würfel dürfen auch umgedreht werden.



### **150. FENSTERKOMBINATIONEN**

Es werden drei Runden hintereinander gespielt. Bei der ersten zählen nur die Kirchenfenster, bei der zweiten nur die Zellenfenster und bei der dritten nur die Bauernfenster. Alle Punkte werden addiert.

### **151. ALLE FENSTER**

Auch dies ist eine Kombination aller drei Fenster, wobei auch bei den Kirchenfenstern die Würfel gedreht werden dürfen. In der ersten Runde darf der Spieler entscheiden, ob die gewürfelten Augen als Kirchen-, Bauern- oder Zellenfenster gelten sollen, in der zweiten Runde nur mehr eines der beiden übriggebliebenen Fenster, und in der dritten Runde das letzte noch nicht berücksichtigte Fenster. Kein Fenster darf mehrmals gewertet werden.

### **152. DIAGONALE**

Jeder Spieler würfelt mit drei Würfeln höchstens dreimal hintereinander. Er entscheidet ob 1, 2 oder gar kein Würfel liegen bleiben soll. Gewertet werden nur die Augenzahlen mit Diagonale, also die Drei und die Fünf. Wer nach fünf Runden die meisten Punkte hat, ist Sieger.

### **153. HOHER TÜRKE**

Jeder Spieler würfelt einmal mit drei Würfeln. Er multipliziert die beiden höchsten Augenzahlen miteinander und teilt das Ergebnis durch die dritte Augenzahl. Geht die Division nicht ohne Dezimale auf, wird auf die nächste Zahl aufgerundet. Die Ergebnisse von zehn Runden werden addiert. Sieger ist derjenige mit der höchsten Summe.

### **154. NIEDRIGER TÜRKE**

Dabei werden die beiden niedrigsten Augenzahlen multipliziert und durch die höchste Augenzahl geteilt. Dabei wird aber nicht gerundet, sondern auf 2 Dezimale genau gerechnet. Wer in einer Runde die niedrigste Zahl erreicht, erhält einen Punkt.

### **155. EINS UND EINS IST ZWEI**

Jeder Spieler würfelt zehnmal hintereinander. Für jeden Wurf, bei dem die Summe zweier Würfel die Zahl des dritten Würfels ergibt, erhält er einen Punkt, z. B.  $1 + 1 = 2$ ,  $2 + 3 = 5$ . Sieger ist, wem die meisten solcher Würfe gelingen.

### **156. DIE GUTE ZEHN**

Jeder Spieler würfelt einmal. Die Augen von allen drei Würfeln werden addiert. Ist die Summe unter 10 oder beträgt sie genau 10, werden zehn Punkte dazu gezählt, ist sie über 10, werden 10 Punkte abgezogen. Wer die niedrigste Zahl erreicht hat, scheidet aus. Haben zwei Spieler die gleiche niedrigste Zahl, spielen sie in der nächsten Runde weiter, in der wieder der schlechteste ausscheidet.

### **157. PENTAGRAMM**

Dabei werden nur die Fünfer gewertet. Jeder Spieler darf bis zu dreimal hintereinander würfeln, wobei er 1, 2 oder gar keinen Würfel liegenlassen darf. Ein Fünfer zählt fünf Punkte, ein Fünferpasch 20 Punkte, ein doppelter Fünferpasch 30 Punkte.

### **158. SEQUENZEN**

Jeder Spieler darf bis zu dreimal hintereinander würfeln, wobei jeweils ein Würfel auf dem Tisch liegenbleiben muß. Gewertet werden nur Sequenzen, das sind Zahlenfolgen: 1-2-3, 3-4-5, und 4-5-6. Wer nach fünf Runden die höchste Augenzahl erreicht hat, ist Sieger.

### **159. TROIKA**

Das Spiel geht über drei Runden. In jeder Runde würfelt jeder Spieler einmal mit drei Würfeln und muss versuchen, entweder einen Pasch, eine Sequenz oder eine Zahlenkombination zu würfeln, die

keines von beiden ist. Dabei darf jeweils höchstens ein Würfel gedreht werden. Nach dem Wurf hat der Spieler anzugeben, welche Kombination erreicht wurde, keine Kombination darf zweimal gewählt werden. Die erreichte Augenzahl wird jeweils gutgeschrieben. Wer nach den drei Runden die meisten Augen hat, ist Sieger.

### 160. RENTMEISTER

Jeder Spieler erhält ein Blatt Papier, auf das er untereinander die Zahlen 8, 7, 6, 5, 4 und 3 schreibt. Dann wird reihum mit drei Würfeln gewürfelt. Die Endergebnisse werden neben die notierten Zahlen geschrieben in der Reihenfolge, in der sie erwürfelt wurden, also nicht beliebig. Sind alle Spalten ausgefüllt, werden die nebeneinanderstehenden Zahlen multipliziert und die Produkte addiert. Rundensieger ist, wer das höchste Ergebnis hat.

### 161. RENTMEISTER MIT SCHIKANE

Bei dieser Art des Rentmeister darf jeder Spieler entscheiden, in welcher Reihe er die gewürfelte Zahl schreibt, jedoch darf in jeder Reihe nur eine Zahl eingesetzt werden.

### 162. EINS IST SCHWEIN

Jeder Spieler hat Papier und Bleistift und würfelt mit drei Würfeln. Für jede gewürfelte Eins darf er einen Teil seines Schweines zeichnen. Er beginnt mit der Schnauze, dann den Körper und dann in beliebiger Reihenfolge das Schwänzchen, Maul, Ohren, Auge usw. Die Nase, Ohren, Vorder- und Hinterbeine dürfen nur dann gezeichnet werden, wenn auf einmal mindestens zwei Einser gewürfelt werden. Jeder Spieler darf solange würfeln, bis er keine Eins mehr würfelt. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Wer sein Schwein als erster fertig hat, ist Sieger, doch muss die Runde zuerst noch fertig gespielt werden, so dass es auch zwei oder mehrere Gewinner geben kann.



### 163. DREIZEHN

Vor Beginn des Spieles wird auf einem Blatt Papier der folgende Raster aufgezeichnet mit einer Spalte für jeden Mitspieler. Dann wird reihum mit drei Würfeln gewürfelt. Jeder Spieler darf bis zu dreimal hintereinander würfeln, wobei er zwei, einen oder auch gar keinen Würfel liegenlassen darf. Spätestens nach dem dritten Mal entscheidet er, in welche Spalte sein Wurf eingetragen werden soll. Hat er gar keinen Gewinnwurf erzielt, muss er eine Reihe streichen. Sind alle Reihen von allen Spielern gefüllt, wird addiert. Wer die höchste Summe erreicht hat, ist Sieger.

	A	B	C	D
1 (je 1 Pt.)				
2 (je 2 Pte.)				
3 (je 3 Pte.)				
4 (je 4 Pte.)				
5 (je 5 Pte.)				
6 (je 6 Pte.)				
Gerade (2, 4, 6) 25 Pte.				
Ungerade (1, 3, 5) 25 Pte.				
Niedrig (1, 2, 3) 25 Pte.				
Hoch (4, 5, 6) 25 Pte.				
Doppelpasch 40 Pte.				
13 (2, 5, 6 oder 3, 4, 6) 40 Pte.				
Royal (6, 6, 1 oder 5, 5, 3 oder 4, 4, 5) 50 Pte.				

### **164. ZWEIHUNDERTEINS**

Jeder Spieler würfelt reihum einmal mit drei Würfeln. Erst wenn er das erste Mal einen Pasch würfelt, beginnt er, seine geworfenen Augenzahlen zu notieren, und zwar werden die drei Würfel addiert. Hat er jedoch einen Pasch, wird die Summe verdoppelt, bei einem Doppelpasch (drei gleiche) wird die Summe verdreifacht. Z. B.: Jemand würfelt 2, 6 und 5 und notiert 12. Bei 5, 5 und 3 notiert er 26 (13 x 2). Zeigen die Würfel 4, 4, 4 schreibt er 36 (12 x 3). Sieger ist, wer zuerst genau 201 erreicht, wobei er aber nur zwei Würfel verwenden darf. Der Spieler darf jederzeit sagen, dass er in dieser Runde nur mit zwei Würfeln würfeln möchte. Käme er mit dem Wurf über 201, wird nichts notiert. Bleibt er unter 201, wird wie üblich addiert.

### **165. WÜRFELMARKEN**

Jeder Spieler hat drei Spielmarken, die er so schnell wie möglich loswerden soll. Es wird reihum je einmal gewürfelt. Für jede gewürfelte 1 gibt der Spieler eine Spielmarke an seinen linken Nachbarn, für jede 2 eine Marke an seinen rechten Nachbarn, und für jede 3 legt er eine in die Mitte des Tisches. Hat ein Spieler nicht mehr genügend Marken, um sie entsprechend seinem Wurf komplett verteilen zu können, geht die 1 vor der 2 und die 2 vor der 3. Hat ein Spieler überhaupt keine Marken mehr, würfelt er solange nicht mehr, bis er wieder von einem Nachbarn Spielmarken bekommen hat. Wer als letzter die letzte Marke mit einer gewürfelten 3 in die Mitte des Tisches legen muß, hat verloren.

## **SPIELE MIT 4 WÜRFELN**

### **166. PONTON**

Jeder Spieler erhält 21 Spielmarken. Ein Spieler würfelt mit vier Würfeln und addiert seinen Wurf. Hat er noch nicht 21 erreicht, darf er mit drei Würfeln nochmals würfeln und diesen Wurf zu seinem ersten addieren. Er kann jederzeit aufhören, aber wenn er weiter würfelt, muss er jeweils einen Würfel weniger verwenden. Erreicht ein Spieler genau 21, bekommt er von jedem Spieler zwei Spielmarken. Hört er bei einer Summe unter 21 auf, bezahlt er jedem Spieler 4 Spielmarken. Ist die Summe höher als 21, hat er trotzdem noch eine Chance, Spielmarken zu gewinnen. Er würfelt nochmals mit allen vier Würfeln. Für jeden Würfel, der die Differenzzahl zwischen 21 und seiner Summe zeigt, erhält er von jedem Spieler die gleiche Anzahl von Spielmarken ausbezahlt. Zeigt kein Würfel dieser Zahl, bezahlt er die gleiche Summe an jeden Mitspieler. Z. B.: Die Summe ist 24. Er würfelt nochmals mit vier Würfeln. Für jede 3 bekommt er drei Spielmarken von jedem Spieler, hat er keine einzige 3, bezahlt er drei Spielmarken an jeden anderen Spieler.

### **167. MACKE**

Sieger ist, wer zuerst 10.000 Punkte erreicht oder überschritten hat. Dabei zählt eine gewürfelte 1 gleich 100 Punkte, eine 5 gleich 50 Punkte. Alle anderen Zahlen haben einzeln keinen Wert, nur wenn sie als Doppelpasch (drei gleiche) auftreten. Dreimal die 2 bringt 200 Punkte, dreimal die 3 300 Punkte, usw. bis dreimal die 6 600 Punkte. Dreimal die 1 zählt sogar 1000 Punkte. Die Sequenz (1, 2, 3, 4) bringt 2000 Punkte. Jeder Spieler darf bis zu dreimal würfeln und nach jedem Wurf beliebig viele Würfel liegenlassen, aber mindestens einen.

### **168. BERLINER MACKE**

Bei dieser Variation muss man die 10.000 genau erreichen. Käme man mit einer Punktezahl über die 10.000, wird diese Zahl statt addiert subtrahiert.

## **SPIELE MIT 5 WÜRFELN**

### **169. YATZEE**

Jeder Spieler erhält eine Kolonne der Spieltabelle (Yatzeeblock), es wird mit fünf Augenzwürfel gespielt.

In jeder Runde darf dreimal gewürfelt werden. Der Spieler hat die Möglichkeit, sowohl nach dem ersten als auch nach dem zweiten Wurf die Würfel beliebig liegenzulassen oder alle wieder aufzunehmen. Nach dem letzten Wurf sagt der Spieler, was in die Tabelle eingetragen werden soll.

Hat man besonders schlecht gewürfelt und keine gewinnbringende Eintragung zu machen, so kann man, um den Verlust möglichst gering zu halten, ein Feld der Spieltabelle streichen.

### Reihe 1 bis 6:

Zur Erfüllung der Reihe 1 bis 6 benötigt man dreimal die 1, dreimal die 2 usw. In diesem Fall wird ein X in die Rubrik eingetragen. Wird eine Augenzahl von 1–6 öfter oder weniger oft erreicht, werden dementsprechend Plus- oder Minuspunkte eingetragen; z. B.

Spieler A hat zweimal die 6	= -6
Spieler B hat fünfmal die 4	= +8
Spieler C hat dreimal die 5	= X
Spieler D läßt sich die 1 streichen	= -3

Sobald jede Rubrik von 1 bis 6 eine Eintragung hat, wird die Summe errechnet, die sowohl Plus- als auch Minuszahlen ergeben kann.

### Kombinationswerte:

Es werden jeweils außer für den Yatzee die für die Kombination erforderlichen Würfelaugen gewertet:

1 Paar = 2 gleiche (z. B. 2–2–4–6–1)	= 4 Punkte
2 Paar = 2 x 2 Gleiche (z. B. 2–2–6–6–5)	= 16 Punkte
3 Gleiche (z. B. 4–4–4–2–3)	= 12 Punkte
4 Gleiche (z. B. 5–5–5–5–3)	= 20 Punkte
Große Reihe (2–3–4–5–6)	= 20 Punkte
House = 2 und 3 Gleiche (z. B. 5–5–6–6–6)	= 28 Punkte
Chance = hier kann einmal ein Wurf eingetragen werden, der sonst nicht verwendet werden kann. (z. B. 6–6–5–4–3)	= 24 Punkte
Yatzee = 5 Gleiche (z. B. 3–3–3–3–3)	= werden immer mit 50 Punkten bewertet.

Die Reihenfolge der Eintragungen wird vom jeweiligen Spieler bestimmt.

Sieger ist der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl, wobei die Punktedifferenz mit den schlechter platzierten Mitspielern verrechnet wird.

## 170. WÜRFELPOKER

Jeder Spieler erhält eine Kolonne der Spieltabelle, es wird mit fünf Augenzählern gespielt.

### Das Spiel:

In jeder Runde darf dreimal gewürfelt werden. Der Spieler hat die Möglichkeit, sowohl nach dem ersten als auch nach dem zweiten Wurf die Würfel beliebig liegenzulassen oder alle wieder aufzunehmen. Nach dem letzten Wurf sagt der Spieler, was in die Tabelle eingetragen werden soll.

### Die Kombinationswürfe haben folgende Werte:

Straße: 1, 2, 3, 4, 5	20 Punkte
2, 3, 4, 5, 6	25 Punkte
Full House: 3 gleiche und 2 gleiche	30 Punkte + Würfelwerte
Poker: 4 gleiche	50 Punkte + Würfelwerte
Grande: 5 gleiche	70 Punkte + Würfelwerte

d. h. erreicht der Spieler eine der Kombinationen Full House, Poker oder Grande, so werden zu der Grundzahl die Würfelwerte nur der Kombinationen dazugezählt.

z. B.

Full House mit 3 x 6 + 2 x 3	= 30 + 18 + 6	= 54 Punkte
Fünfer-Poker	= 50 + 4 x 5	= 70 Punkte
Vierer-Grande	= 70 + 5 x 4	= 90 Punkte

Bei einem Wurf aus der Hand (Servierung, siehe Eskalero) wird die der Kombination entsprechende Grundzahl verdoppelt, und dazu werden dann, wie vorher angegeben, die Würfelwerte gezählt. Wird nach einem Wurf aus der Hand weitergewürfelt, so darf die servierte Kombination nur mehr mit einfacher Grundzahl berechnet werden.

Außerdem muss man versuchen, jede der Augenzahlen von 1 bis 6 möglichst oft zu erreichen, Maximum ist 5 x die 1, 5 x die 2, usw.

### **Punktezahlung:**

Anzahl der Würfel, die dieselbe Augenzahl zeigen mal Augenzahl.

Die Eintragung der Punkte in die Spieltablette erfolgt in der der Augenzahl entsprechenden Reihe. In jedes Feld der Spieltablette darf nur einmal eingetragen werden.

Hat ein Spieler besonders schlecht gewürfelt, so kann er, um den Verlust möglichst gering zu halten, ein leeres Feld seiner Kolonne streichen. In ein gestrichenes Feld darf keine Eintragung mehr gemacht werden.

Sieger ist der Spieler, der nach den 10 Würfelrunden die höchste Gesamtpunktezahl erreicht hat.

## **SPIELEALLERLEI**

### **171. KÄSEKISTEN**

Auf einem Stück karierten Papier wird ein Quadrat mit einer Seitenlänge von fünf bis acht Zentimeter umrandet. Jeder Spieler markiert nun immer abwechselnd den Rand eines beliebigen Kästchens. Im Spielverlauf sollen alle Kästchen geschlossen werden. Spieler A setzt in jedes von ihm geschlossene Kästchen ein Kreuz, Spieler B einen Kreis usw. Wer die meisten Kästchen schließt, hat gewonnen. Wer ein Kästchen geschlossen hat, darf gleich noch einen Strich ziehen. Gelingt es ihm, damit wiederum ein Kästchen zu schließen, so darf er fortfahren. Es kann vorkommen, dass man gegen Ende des Spiels ein Kästchen nach dem andern schließt, sodass die Partner überhaupt nicht mehr zum Zug kommen.

### **172. DAS NULLENSPIEL**

Auf einem größeren Stück Papier werden mit Bleistift eine große Anzahl von Nullen (kleinen Kreisen) in beliebiger Anordnung gezeichnet. Das ist der Spielplan. Jeder Spieler zieht, wenn er zum Zug kommt, einen Verbindungsstrich zwischen zwei der aufgezeichneten Nullen. Dabei sind folgende Regeln zu beachten: Der Verbindungsstrich muss gerade, darf also nicht gekrümmt sein. Die Wahl der beiden zu verbindenden Nullen ist dem Spieler völlig freigestellt. Von einer Null können natürlich mehrere Verbindungsstriche ausgehen. Kein zu ziehender Verbindungsstrich darf einen schon gezogenen Verbindungsstrich durchschneiden (kreuzen).

Derjenige Spieler, der als erster keinen Verbindungsstrich zeichnen kann, ohne einen bereits eingezeichneten Verbindungsstrich zu durchschneiden, hat das Spiel verloren.

### **173. SIM**

für 2 Spieler

Man zeichnet die Eckpunkte eines regelmäßigen Sechsecks auf ein Stück Papier. Abwechselnd verbinden die Spieler je zwei Punkte des Sechsecks mit einem Farbstift.

Wer als erster ein Dreieck zeichnen muß, bei dem alle Seiten seine Farbe zeigen, hat verloren. Es gelten aber nur die kompletten Linien ab den Eckpunkten. Die kleinen Dreiecke, die sich im Inneren des Sechsecks durch sich schneidende Linien ergeben, zählen nicht.

### **174. GEFÜLLTE LEBERWURST**

Ein Wort wird vorgeschlagen, das mindestens sieben Buchstaben hat und kein C, J, Q, X oder Y enthält. Es wird zuerst von oben nach unten geschrieben, und dann – mit breitem Abstand – von unten

nach oben. Nun gilt es, Hauptwörter in die Abstände zu setzen, die mit den hingeschriebenen Buchstaben anfangen bzw. enden. Wer die Aufgabe zuerst erfüllt, liest das Ergebnis vor. Gleiche Wörter werden gestrichen, zählen also nicht. Jedes Wort, das keiner der Spielpartner hat, bringt fünf Punkte. Sieger ist, wer die meisten Punkte nach einigen vorher bestimmten Spielrunden hat.

### **175. BUCHSTABENSALAT**

Aus den Buchstaben eines Hauptwortes, das zwischen acht und zwölf Buchstaben enthält, sollen neue Worte gebildet werden. Dazu müssen nicht alle Buchstaben des Ausgangswortes verwendet werden, jeder darf aber nur so oft vorkommen, wie er im Musterwort vorhanden ist. Enthält es z. B. zweimal ein E, so darf kein Wort gebildet werden, in dem das E dreimal vorkommt.

Sieger ist, wer nach Ablauf einer vereinbarten Zeit die meisten Wörter gefunden hat.



170.821.02