

The background of the entire poster is a dense pattern of vertical stripes in various shades of blue, orange, and grey. In the center, a large red rounded rectangle contains the title text. Above the rectangle is a stylized orange fox with white spots. To its right are three white dice with black pips. To the left of the rectangle are four circular tokens, two white and two black. A long, thin stick with red, blue, and yellow segments is positioned diagonally across the lower right. A grey sloth is hanging from the stick. At the bottom center is the 'moses.' logo, which includes a small black triangle icon above the text.

SPIELE- SAMMLUNG

ZOCKEN, WAS DAS ZEUG HÄLT


moses.



KARTENSPIELE

SCHWARZER PETER (AB 4 JAHREN)

2 bis 6 Spieler · 29 bunte Mau-Mau-Karten
(Die grünen und roten Karten sowie zwei +4-Karten braucht ihr für dieses Spiel nicht.)

Mischt alle Karten und verteilt sie verdeckt und möglichst gleichmäßig an alle Spieler. Es ist nicht schlimm, wenn die Karten nicht ganz gleich verteilt sind. Nehmt eure Karten auf die Hand und schaut sie euch an.

Habt ihr bereits zwei Karten mit der gleichen Zahl bzw. dem gleichen Tier auf der Hand? Dann könnt ihr damit ein oder mehrere Paare bilden. Ihr dürft alle Paare offen vor euch ablegen. Es spielt dabei keine Rolle, welche Hintergrundfarbe das Paar hat.

Habt ihr nur noch ungleiche Karten auf der Hand? Dann kann's schon losgehen: Der jüngste Spieler beginnt. Danach spielt ihr reihum im Uhrzeigersinn. Bist du an der Reihe? Dann ziehst du von deinem linken Nachbarn verdeckt eine beliebige Karte.

Hast du durch das Ziehen wieder ein Paar gefunden? Super, lege es offen vor dir ab. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe. Hast du kein Paar? Dann ist dein Zug ebenfalls zu Ende und der nächste Spieler kommt an die Reihe.

Das Spiel endet, sobald einer von euch nur noch den Schwarzen Peter auf der Hand hat. Er hat das Spiel leider verloren und bekommt einen schwarzen Punkt auf die Nase. Nehmt dafür am besten einen Schmink-Stift.



MAU-MAU (AB 6 JAHREN)

2 bis 5 Spieler · 54 Mau-Mau-Karten (ohne Schwarzen Peter)

Mischt die Karten und teilt an jeden von euch 7 Karten verdeckt aus. Legt eine zusätzliche Karte offen in die Mitte. Die restlichen Karten kommen als verdeckter Nachziehstapel daneben. Der jüngste Spieler beginnt. Danach spielt ihr reihum im Uhrzeigersinn. Bist du an der Reihe? Dann spiele eine deiner Karten aus und lege sie auf die bereits offen ausliegende(n) Karte(n) in der Tischmitte.

Achte darauf, dass deine Karte entweder die gleiche Farbe (Blau, Gelb, Rot, Grün) oder die gleiche Zahl wie die vorangegangene Karte in der Mitte zeigt. Hast du keine passende Karte auf der Hand? Dann musst du eine Karte vom Nachziehstapel ziehen. Diese darfst du sofort ausspielen, wenn sie passt. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe. Es gibt Sonderkarten, die den nachfolgenden Spieler ziemlich ärgern dürften:



Hast du eine +2 gelegt, muss dein Nachbar 2 Karten vom Nachziehstapel ziehen. Danach ist dein Zug beendet. Hat dein Nachbar aber auch eine +2 auf der Hand, darf er sie sofort legen. Dann muss er keine Karten vom Nachziehstapel ziehen. Der nächste Spieler muss dann schon 4 Karten ziehen – sofern er nicht auch eine +2 auf der Hand hat.



Hast du eine +4 gelegt, muss der nächste Spieler 4 Karten vom Nachziehstapel ziehen. Danach ist dein Zug beendet. Hat dein Nachbar aber auch eine +4 auf der Hand, darf er sie sofort legen. Dann muss er keine Karten vom Nachziehstapel ziehen. Der nächste Spieler muss dann schon 8 Karten ziehen – sofern er nicht auch eine +4 auf der Hand hat. Hast du die +4-Karte gespielt, darfst du dir eine Farbe wünschen, mit der deine Mitspieler nun weiterspielen sollen. *Hinweis:* Eine +4 dürfte ihr immer spielen und auf jede beliebige Karte legen.



Hast du einen Regenbogen ausgespielt? Dann darfst du dir eine neue Farbe wünschen, mit der deine Mitspieler nun weiterspielen sollen. Einen Regenbogen darfst du auf jede beliebige Karte in der Mitte legen.



Hast du die Bären gespielt? Dann ändert sich die Spielrichtung. Ihr spielt nun gegen den Uhrzeigersinn, bis einer von euch erneut einen Bären spielt und die Richtung wieder ändert.



Hast du ein Faultier gespielt? Dann muss der nächste Spieler eine Runde aussetzen.

Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, legt ihr die oberste Karte offen in die Mitte. Die restlichen Karten mischt ihr und legt sie anschließend als neuen Nachziehstapel bereit. Spielst du deine vorletzte Karte aus, musst du „Mau“ sagen, bei der letzten Karte „Mau-Mau“ rufen. Vergisst du „Mau“ oder „Mau-Mau“ zu sagen und wirst von deinen Mitspielern dabei erwischt, musst du zur Strafe 2 Karten vom Nachziehstapel ziehen.

Wer zuerst seine Karten loswird, gewinnt das Spiel.

Tipp: Ihr könnt mehrere Partien hintereinander spielen und eure Punkte aufschreiben (siehe die Seiten 30 bis 31). Karten, die ihr am Ende noch auf der Hand habt, zählen wie folgt:

Bei den Karten 0 bis 8 gilt der jeweils aufgedruckte Wert, die Karte +2 zählt 15 Punkte, das Faultier und die Bären zählen 20 Punkte. Die +4 und der Regenbogen zählen 30 Punkte. Wer die wenigsten Punkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.



SLAP JACK (AB 5 JAHREN)



2 bis 6 Spieler · 32 Karten (ohne Joker und die Karten 2 bis 6)

Mischt alle Karten und teilt ungefähr gleich viele verdeckt an jeden Spieler aus. Es ist nicht schlimm, wenn die Karten bei 3 Spielern nicht ganz gleich verteilt sind. Jeder nimmt seine Karten und legt sie als Stapel verdeckt vor sich ab. Der jüngste Spieler beginnt. Anschließend deckt ihr im Uhrzeigersinn abwechselnd die oberste Karte von eurem Stapel auf und legt sie in die Tischmitte. Ihr legt also reihum immer eine Karte auf die andere, bis einer von euch einen Jack (also einen der vier Buben) aufdeckt.

Nun müsst ihr schnell sein: Derjenige, der als Erster mit der flachen Hand auf den Jack schlägt, bekommt alle Karten aus dem Stapel, der in der Tischmitte liegt.

Hast du sie bekommen? Dann misch sie unter deinen verdeckten Stapel. Anschließend deckst du die oberste Karte von deinem Stapel auf und legst sie in die Tischmitte. Ihr spielt wieder reihum weiter, bis erneut ein Jack auftaucht.

Hast du keinen verdeckten Stapel mehr vor dir, bleibst du noch so lange im Spiel, bis der nächste Jack auftaucht. Bist du schnell genug und bekommst die Karten aus der Mitte? Dann bleibst du im Spiel. Bekommst du sie nicht, scheidest du aus. Es gewinnt derjenige, der am Ende alle Karten hat.



SCHWIMMEN (AB 7 JAHREN)

2 bis 6 Spieler · 32 Karten (ohne Joker und die Karten 2 bis 6), Memo-Karten als „Strafkarten“



Mischt die Karten und teilt an jeden von euch 3 Karten verdeckt aus. Legt 3 weitere Karten offen als Auslage in die Tischmitte. Die übrigen Karten kommen verdeckt auf einen Nachziehstapel daneben. Euer Ziel ist es, am Schluss möglichst hohe Zahlenwerte einer bestimmten Farbe (Pik, Kreuz, Karo oder Herz) auf der Hand zu haben: Bube, Dame, König zählen dabei 10 Punkte, Ass 11 Punkte und bei den Karten 7 bis 10 gelten die aufgedruckten Zahlenwerte. So könnt ihr maximal 31 Punkte erreichen.

Alternativ könnt ihr versuchen, am Schluss genau 3 gleiche Zahlen oder Bilder auf der Hand zu haben. Solche Kombinationen zählen immer 30 Punkte. Bei Gleichstand zählt dann das höhere Blatt. Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn.

Der älteste Spieler beginnt. Bist du an der Reihe? Dann tauschst du 1 oder 3 Karten mit der Auslage in der Tischmitte. Nur 2 Karten zu tauschen geht nicht! Willst oder kannst du nicht tauschen? Dann „schiebst“ oder „klopfst“ du. „Schieben“ bedeutet, dass dein linker Nachbar an der Reihe ist. Habt ihr alle „geschoben“? Dann tauscht ihr die 3 Karten in der Tischmitte gegen 3 neue vom Nachziehstapel aus. „Klopfen“ bedeutet, dass du die Runde beenden willst. Deine Mitspieler dürfen jetzt noch jeweils einmal tauschen. Danach findet die Wertung statt. Zählt die Zahlenwerte auf euren Karten zusammen. Wer die niedrigste Punktzahl hat, bekommt eine Strafkarte. Haben mehrere (oder alle) Spieler die niedrigste Punktzahl, bekommen sie alle eine Strafkarte. Danach fängt eine neue Runde an.

Hast du 3 Strafkarten? Dann „schwimmst“ du. Bekommst du noch eine weitere Strafkarte dazu, dann „gehst du unter“ und bist aus dem Spiel. Es gewinnt, wer am Ende des Spiels noch übrig ist.

SIEBZEHNUNDVIER (AB 7 JAHREN)

2 bis 6 Spieler · 52 Karten (ohne Joker)

Mischt die Karten und legt sie als verdeckten Stapel in die Mitte. Euer Ziel ist es, Karten im Wert von 21 Punkten zu sammeln. Kommst du über 21 Punkte, verlierst du. Es gelten folgende Zahlenwerte: Bei den Karten mit den Zahlen 2 bis 10 gilt der aufgedruckte Wert. Bube, Dame, König zählen 10 Punkte und das Ass zählt 11 Punkte. Der jüngste Spieler beginnt. Danach spielt ihr reihum im Uhrzeigersinn. Bist du an der Reihe? Dann ziehst du eine Karte vom Stapel und siehst dir den Zahlenwert der Karte verdeckt an.

Hat jeder von euch eine Karte gezogen? Dann beginnt die zweite Runde. Jeder von euch zieht noch einmal reihum eine Karte. Ab der dritten Runde könnt ihr entscheiden, ob ihr eine weitere Karte ziehen möchtet oder nicht. Das macht ihr so lange, bis keiner mehr eine Karte ziehen möchte.



Nun deckt jeder von euch seine Karten auf und zählt die Punkte zusammen. Es gewinnt, wer genau 21 Punkte hat. Hat keiner von euch 21 Punkte? Dann gewinnt der Spieler, der am nächsten an der 21 dran ist. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner. Aber du hast in jedem Fall verloren, wenn du mehr als 21 Punkte hast.



MOGELN (AB 7 JAHREN)

3 bis 5 Spieler · 52 Karten (ohne Joker)



Mischt die Karten und verteilt sie verdeckt und möglichst gleichmäßig an eure Mitspieler. Es ist nicht schlimm, wenn die Karten nicht ganz gleich verteilt sind. Anschließend nehmt ihr eure Karten auf die Hand. Euer Ziel ist es, als Erster die Handkarten loszuwerden. Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn.

Der älteste Spieler beginnt. Bist du an der Reihe? Dann legst du eine deiner Karten verdeckt in die Tischmitte und sagst, welche Karte du angeblich abgelegt hast. Dabei nennst du nur die Zahl (2 bis 10) oder das Bild (Bube, Dame, König, Ass). Die Farbe (Herz, Karo, Pik, Kreuz) spielt keine Rolle. Übrigens: Du kannst die Wahrheit sagen, musst das aber nicht tun. Entscheidend ist nur, dass deine Mitspieler glauben, dass du tatsächlich die von dir angesagte Karte gelegt hast. Dein linker Nachbar wählt dann ebenfalls eine Karte aus und legt sie verdeckt auf deine Karte in der Tischmitte. Er muss aber mindestens den nächsthöheren Kartenwert nennen. Auch er kann die Wahrheit sagen oder mogeln. Die Rangfolge der Karten ist: 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, Bube, Dame, König, Ass. Wer keine passende Karte hat, muss auf jeden Fall mogeln.



Das macht ihr so lange, bis einer von euch die Karte eines Mitspielers anzweifelt. Du kannst die Karte eines beliebigen Mitspielers sofort nach seinem Zug anzweifeln. Das machst du, indem du auf den Tisch klopfst und „Du hast gemogelt!“ rufst. Dann deckst du die zuletzt ausgespielte Karte auf. Hat dein Mitspieler tatsächlich gemogelt, muss er den kompletten Stapel aus der Mitte auf seine Hand nehmen. Hat er aber die Wahrheit gesagt, bekommst du selbst den Stapel auf die Hand. Wer als Erster keine Karten mehr auf der Hand hat, gewinnt.



Hinweis: Sagt ein Spieler ein Ass an, muss der nächste Spieler klopfen und anzweifeln, da es keine höhere Karte im Spiel gibt. Derjenige, der die Karten aus der Tischmitte nehmen musste, darf im Anschluss eine neue Karte ausspielen.

100 GEWINNT (AB 8 JAHREN)

2 bis 6 Spieler · 52 Karten (ohne Joker), zusätzlich Zettel und Stift

Schreibt zuerst eure Namen auf einen Zettel, auf dem ihr später eure Punkte notiert. Mischt nun die Karten. Spielt ihr zu zweit oder dritt? Dann bekommt jeder 5 Karten verdeckt auf die Hand. Ab 4 Spielern gebt ihr jedem von euch 3 Karten auf die Hand. Die restlichen Karten kommen als verdeckter Nachziehstapel in die Mitte. Einigt euch vor Spielbeginn, wie viele Runden ihr spielen möchtet. Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn.

Der jüngste Spieler beginnt. Bist du an der Reihe? Dann legst du eine deiner Karten offen in die Tischmitte. Anschließend ziehst du eine neue Karte vom Nachziehstapel.

Danach ist dein linker Nachbar an der Reihe und legt eine seiner Karten auf deine Karte. Dabei zählt er die Werte der beiden Karten zusammen: Bei den Karten mit den Zahlen von 2 bis 10 gilt der aufgedruckte Wert. Buben, Damen und Könige haben den Wert 10 und Ass den Wert 11.

Beispiel: Ina legt eine 9, Sami einen Buben. Der Stapel hat nun einen Wert von 19 (9 + 10). Anschließend zieht auch er eine Karte vom Nachziehstapel. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Er legt eine seiner Karten auf den Stapel und zählt den Wert seiner Karte zum bisherigen Wert dazu.

Das macht ihr so lange reihum, bis einer von euch mit seiner Karte genau den Wert 100 erreicht oder ihn überschreitet. Damit endet die Runde. Hast du den Wert 100 genau erreicht? Dann notierst du auf dem Zettel 10 Pluspunkte unter deinem Namen. Bist du über den Wert 100 gekommen, notierst du die Differenz zwischen deinem Wert und 100 als Minuspunkte.





Beispiel: Der Stapel hat durch deine Karte nun einen Gesamtwert von 105 Punkten? Dann liegst du 5 Punkte über 100 und notierst 5 Minuspunkte ($105 - 100 = 5$). Mischt anschließend alle Karten und beginnt eine neue Runde. Zählt am Ende des Spiels alle Plus- und Minuspunkte zusammen.

Wer die höchste Gesamtpunktzahl hat, gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Tipp: Achtet darauf, dass jede Runde ein anderer Spieler beginnt.



66 (AB 8 JAHREN)

**für 2 Spieler · 24 Karten (ohne Joker und die Karten 2 bis 8),
zusätzlich Zettel und Stift**

Mischt die Karten und teilt davon 6 verdeckt an jeden Spieler aus. Die restlichen Karten kommen verdeckt als Nachziehstapel in die Mitte. Deckt die oberste Karte auf und legt sie offen und quer unter den Nachziehstapel. Sie zeigt eure Trumpffarbe (Karo, Herz, Pik oder Kreuz) der Runde an. Der älteste Spieler beginnt.

Danach spielt ihr abwechselnd. Ziel ist es, mit mindestens 66 Punkten die Runde zu gewinnen. Das erreicht ihr durch „Stechen“ und durch das Melden einer „Hochzeit“.

Stechen: Bist du an der Reihe? Dann spielst du eine deiner Karten offen aus. Danach spielt dein Mitspieler eine Karte aus. Wer von euch die höhere Karte gespielt hat, bekommt beide Karten als Stich. Eine Karte mit einem höheren Zahlenwert sticht eine mit einem niedrigeren. Hast du dagegen eine Trumpffarbe gespielt, bekommst du den Stich. Spielt ihr beide einen Trumpf, dann zählt wieder die Zahlen- und Rangfolge der Karten: 9, 10, Bube, Dame, König, Ass. Hast du den Stich gemacht? Dann darfst du zuerst eine Karte vom Nachziehstapel ziehen und danach dein Mitspieler. Außerdem darfst du zuerst deine nächste Handkarte ausspielen und danach dein Mitspieler. Ihr schaut nun wieder, wer von euch den Stich bekommt.

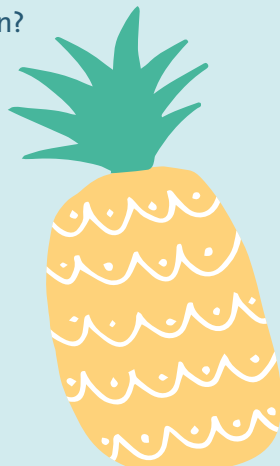
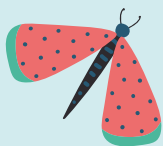


Hinweis: Solange ihr Karten vom Nachziehstapel ziehen könnt, musst du die ausgespielte Farbe nicht bedienen oder stechen. Du kannst noch jede beliebige Handkarte ausspielen. Der Stich geht in einem solchen Fall aber immer an denjenigen, der zuerst ausgespielt hat – es sei denn, du hast Trumpf gespielt. Sobald der Nachziehstapel aufgebraucht ist, herrscht Farbzwang und ihr müsst die Farbe der jeweils gespielten Handkarte bedienen. Hast du keine passende Farbe mehr auf der Hand, musst du einen Trumpf spielen. Hast du keinen Trumpf, darfst du jede beliebige Handkarte ausspielen.

Hochzeit melden: Hast du einen König und eine Dame in der gleichen Farbe auf der Hand, dann kannst du eine „Hochzeit“ melden. Allerdings nur, wenn du zuvor einen Stich gemacht hast und noch Karten auf dem Nachziehstapel liegen. Eine Hochzeit bringt dir sofort 20 Punkte. Merke dir die Punkte für die Wertung. Hast du König und Dame in der Trumpffarbe, bekommst du sogar 40 Punkte. Du solltest dabei das Paar deinem Mitspieler zeigen. Danach musst du eine der beiden Karten ausspielen. Nach dem fünften Stich liegen nur noch eine verdeckte Karte und die Trumpfkarte auf dem Nachziehstapel. Hast du keinen Stich gemacht? Dann bekommst du die Trumpfkarte.

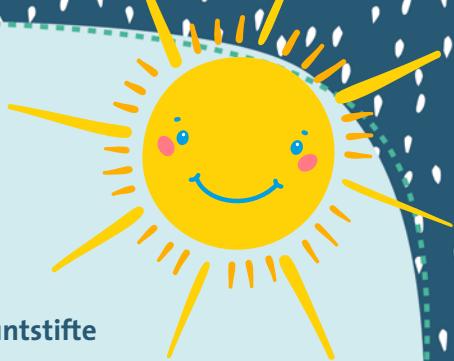
Wertung: Die Runde endet, sobald einer von euch 66 Punkte erreicht hat. Zählt nun die Punkte eurer Stiche zusammen und rechnet die Punkte aus gemeldeten Hochzeiten dazu: Die 9 zählt 0 Punkte, die Zehn 10 Punkte, Bube 2 Punkte, Dame 3 Punkte, König 4 Punkte und Ass bringt 11 Punkte. Der Spieler, der den letzten Stich macht, erhält zusätzlich 10 Punkte. Hast du 66 Punkte oder mehr erreicht? Dann notierst du 3 Siegpunkte auf einem Zettel. Du bekommst 3 zusätzliche Siegpunkte, wenn dein Mitspieler keinen Stich gemacht hat. Wenn dein Mitspieler weniger als 33 Punkte hat, bekommst du 2 zusätzliche Siegpunkte.

Startet eine neue Runde. Hast du die Runde verloren? Dann darfst du beginnen. Wer nach 7 Runden die meisten Siegpunkte hat, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand habt ihr beide gewonnen.





WÜRFELSPIELE



SONNE WÜRFELN (AB 4 JAHREN)

2 bis 6 Spieler · 6 Würfel, zusätzlich Zettel und Buntstifte

Jeder von euch nimmt sich einen Würfel, einen Zettel und einen Buntstift. Übrige Würfel kommen aus dem Spiel. Euer Ziel ist es, als Erster eine Sonne zu malen. Die Sonne besteht aus einem Kreis mit 8 Strahlen. Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der jüngste Spieler beginnt. Bist du an der Reihe? Dann würfelst du und schreibst die gewürfelte Zahl auf deinen Zettel. Kannst du noch nicht schreiben? Dann lass dir von Mama oder Papa helfen.

Anschließend ist dein linker Nachbar an der Reihe. Du hast eine Zahl zum zweiten Mal gewürfelt? Dann streichst du die Zahl auf deinem Zettel wieder durch und darfst den ersten Teil deiner Sonne malen: einen Kreis. Würfelst du dieselbe Zahl zum dritten Mal? Dann schreibst du sie wieder auf deinen Zettel und so weiter. Jedes Mal, wenn du eine Zahl durchstreichst, darfst du den nächsten Teil deiner Sonne malen. Mach mit den einzelnen Strahlen weiter. Wer als Erster die Sonne mit ihren 8 Strahlen fertig hat, gewinnt.



RAUF UND RUNTER (AB 5 JAHREN)

2 bis 4 Spieler · 4 Würfel, zusätzlich Zettel und Stifte

Jeder schnappt sich einen Würfel, einen Zettel und einen Stift. Übrige Würfel kommen aus dem Spiel. Euer Ziel ist es, auf eurem Zettel die Zahlen 1 bis 6 zu notieren. Einmal in der aufsteigenden und einmal in der absteigenden Reihenfolge. Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der jüngste Spieler beginnt. Bist du an der Reihe? Dann darfst du einmal würfeln und versuchen, eine 1 zu bekommen.

Hast du das geschafft? Dann schreibst du die Zahl 1 auf deinen Zettel. In der nächsten Runde versuchst du nun, eine 2 zu bekommen usw. Dann ist dein linker Nachbar an der Reihe und versucht ebenfalls eine 1 zu würfeln. Das macht ihr so lange, bis ihr die Zahlen 1, 2, 3, 4, 5, 6 bzw. 6, 5, 4, 3, 2, 1 in dieser Reihenfolge gewürfelt habt. Wer das als Letzter schafft, hat verloren.

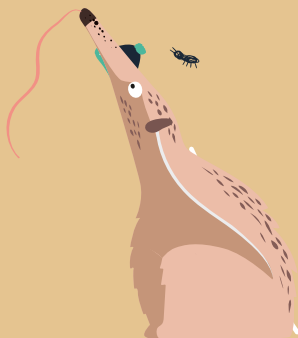
AMEISENDRECK (AB 5 JAHREN)



2 bis 6 Spieler · 1 Würfel, Mau-Mau-Karten als „Strafkarten“

Haltet einen Würfel bereit und legt die Mau-Mau-Karten in die Tischmitte. Das sind eure Strafkarten. Ihr würfelt reihum im Uhrzeigersinn. Der jüngste Spieler beginnt mit Würfeln. Achtet darauf, dass jeder gut das Würfelergebnis sehen kann. Denn euer Ziel ist es, möglichst schnell zu reagieren und eine bestimmte Geste bzw. ein bestimmtes Geräusch auszuführen. Würfelt ihr eine ...

- müsst ihr in die Hände klatschen.
- müsst ihr eure Arme in die Höhe strecken.
- müsst ihr schnell die Ohren zuhalten.
- müsst ihr laut „Kuckuck“ rufen.
- müsst ihr schnell eure Nase zuhalten.
- müsst ihr laut „Ameisendreck“ rufen.



Hast du einen Fehler gemacht, darfst du ihn so lange noch schnell berichtigen, bis alle deine Mitspieler fertig sind. Hast du am langsamsten oder gar nicht reagiert? Dann musst du eine Strafkarte nehmen und vor dich ablegen.

Anschließend darfst du würfeln und damit die nächste Runde starten. Ist es nicht eindeutig, wer als Letzter reagiert hat? Dann muss keiner eine Strafkarte nehmen. Würfelt einfach nochmal. Wer 3 Strafkarten hat, scheidet aus dem Spiel aus. Es gewinnt der Spieler, der noch als Einziger im Spiel ist.



BÖSE EINS (AB 6 JAHREN)

2 bis 6 Spieler · 1 Würfel, zusätzlich Zettel und Stift

Schreibt eure Namen auf einen Zettel. Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Euer Ziel ist es, in einem Zug möglichst viele Punkte zu bekommen. Der älteste Spieler beginnt. Bist du an der Reihe? Dann darfst du beliebig oft würfeln. Zähle dabei alle gewürfelten Zahlen zusammen und merke dir die Summe. Du darfst das so lange machen, bis du entweder eine 1 würfelst oder selbst entscheidest, aufzuhören. Danach endet dein Zug.

Hast du eine 1 gewürfelt, darfst du in dieser Runde keine Punkte notieren. Hast du rechtzeitig mit Würfeln aufgehört und keine 1 gewürfelt? Dann darfst du dir die Summe als Punkte auf dem Zettel unter deinem Namen notieren. Danach gibst du den Würfel an deinen linken Nachbarn weiter. Er ist nun an der Reihe.



Das Spiel endet, sobald einer von euch 100 oder mehr Punkte gesammelt hat. Ihr spielt die Runde aber noch zu Ende, sodass jeder von euch gleich oft an der Reihe war. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.



HAUSNUMMERN WÜRFELN (AB 6 JAHREN)

2 bis 6 Spieler · 3 Würfel, zusätzlich Zettel und Stift

Schreibt eure Namen auf einen Zettel. Der älteste Spieler beginnt. Danach spielt ihr reihum im Uhrzeigersinn. Euer Ziel ist es, eine möglichst hohe dreistellige Hausnummer zu bekommen. Bist du am Zug? Dann wirfst du alle 3 Würfel. Nimm den Würfel mit der höchsten Augenzahl. Lege diesen Würfel zur Seite. Damit hast du die erste Ziffer (Hunderterstelle) deiner dreistelligen Hausnummer festgelegt.

Anschließend wirfst du die beiden übrigen Würfel. Du legst wieder einen der beiden Würfel zur Seite und hast die zweite Ziffer (Zehnerstelle) festgelegt. Würfle noch einmal, um die dritte Ziffer (Einerstelle) zu bestimmen. Notiere dir das Ergebnis. Anschließend ist dein linker Nachbar an der Reihe. War jeder von euch einmal an der Reihe? Dann bekommt derjenige, der die höchste Hausnummer hat, für diese Runde 1 Punkt. Notiert dies auf eurem Zettel.

In der nächsten Runde versucht ihr, die kleinste Hausnummer zu würfeln. Das heißt, die Hunderterstelle sollte nun möglichst klein sein. In der dritten Runde würfelt ihr wieder die größte Hausnummer und so weiter. Wer nach der sechsten Runde die meisten Punkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Hinweis: Die höchste Hausnummer ist 666 und die kleinste Hausnummer ist 111.



ALLES GERADE (AB 6 JAHREN)



2 bis 6 Spieler · 6 Würfel, zusätzlich Zettel und Stift

Schreibt eure Namen auf einen Zettel. Einigt euch vor Spielbeginn, wie viele Runden ihr spielen möchtet. Der jüngste Spieler beginnt. Danach spielt ihr reihum im Uhrzeigersinn. Bist du am Zug, dann wirfst du alle 6 Würfel. Insgesamt darfst du bis zu dreimal würfeln.

Schau dir deinen Würfelwurf an. Es zählen nur die geraden Zahlen. Lege sie zur Seite und würfle die Würfel mit den ungeraden Zahlen erneut. Bist du mit Würfeln fertig? Dann zähle alle geraden Zahlen zusammen und notiere das Ergebnis als Punkte auf dem Zettel. Danach ist dein linker Nachbar an der Reihe. Habt ihr die vereinbarte Anzahl an Runden gespielt? Dann zählt jeder seine Punkte auf dem Zettel zusammen. Wer die höchste Punktzahl hat, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.



ALLE GEMEINSAM (AB 7 JAHREN)

2 bis 6 Spieler · 6 Würfel, zusätzlich Zettel und Stift

Schreibt eure Namen auf einen Zettel. Dann nimmt sich jeder von euch einen Würfel. Die übrigen Würfel kommen aus dem Spiel. Der älteste Spieler beginnt. Anschließend würfelt ihr reihum im Uhrzeigersinn. Bist du an der Reihe, würfelst du und sagst deine gewürfelte Zahl laut an. Danach würfelt dein linker Nachbar und zählt seine Augenzahl zu deiner dazu.

Beispiel: Ina würfelt eine 6, Sami eine 3 und Valentin eine 4.
Die Summe beträgt 13 ($6 + 3 + 4$).

Das macht ihr so lange, bis einer von euch genau die Summe 50 gewürfelt hat oder über die Summe 50 kommt. Danach endet diese Runde. Hast du genau die Summe 50 erreicht? Dann notierst du 100 Pluspunkte auf dem Zettel. Bist du über die Summe 50 gekommen, dann erhältst du 50 Minuspunkte. Du kannst jederzeit passen und aus der laufenden Runde aussteigen. Das heißt, du würfelst in dieser Runde nicht mehr mit und setzt aus. Du bekommst dann natürlich in dieser Runde auch keine Punkte.

Haben alle Spieler außer dir gepasst? Dann musst du nicht mehr würfeln. Du bekommst die aktuelle Summe als Pluspunkte.



Beispiel: Alle außer Valentin haben bei einer Summe von 46 gepasst. Er darf sich nun 46 Pluspunkte auf dem Zettel notieren.

Das Spiel endet nach 6 Runden. Danach rechnet ihr eure Punkte auf dem Zettel aus. Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.



YATZY (AB 8 JAHREN)

2 bis 6 Spieler · 1 Würfelblock · 5 Würfel, zusätzlich Stifte

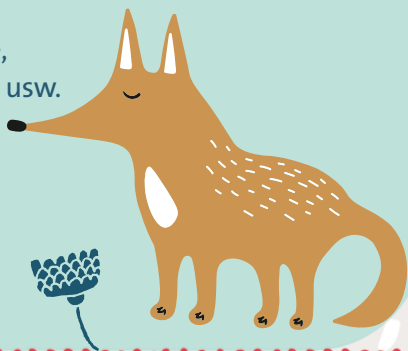
Jeder von euch nimmt sich ein Blatt vom Würfelblock. Euer Ziel ist es, die auf dem Zettel vorgegebenen Würfelkombinationen möglichst gut zu erfüllen. Der älteste Spieler beginnt. Danach spielt ihr reihum im Uhrzeigersinn. Bist du an der Reihe? Dann versuche in jeder Runde, eine Würfelkombination der Wertungstabelle zu erfüllen. Dazu darfst du maximal dreimal würfeln. Hast du gewürfelt, darfst du beliebig viele passende Würfel zur Seite legen. Die restlichen Würfel darfst du erneut werfen. Du darfst übrigens auch Würfel, die du schon zur Seite gelegt hattest, erneut würfeln. Allerdings musst du spätestens nach dem dritten Wurf eine Kombination in deine Wertungstabelle eintragen. Sind mehrere Einträge möglich, musst du dich für einen entscheiden.

Hast du alle möglichen Kombinationen bereits eingetragen, musst du für eine beliebige noch freie Würfelkombination 0 Punkte eintragen. Folgende Wertungen sind möglich:

Erster Abschnitt:

- 1er: Für jede gewürfelte 1 bekommst du 1 Punkt,
- 2er: Für jede gewürfelte 2 bekommst du 2 Punkte,
- 3er: Für jede gewürfelte 3 bekommst du 3 Punkte usw.

Liegt deine Gesamtpunktzahl für den ersten Abschnitt bei mehr als 63 Punkten, bekommst du 35 Bonuspunkte.



Zweiter Abschnitt:

- 3er- und 4er-Pasche: Zähle die Augen aller 5 Würfel zusammen.
- Full House: Ein Paar und ein Drilling zählen 25 Punkte.
- Kleine Straße: Vier Würfel mit aufeinanderfolgenden Augenzahlen (1-2-3-4 | 2-3-4-5 | 3-4-5-6) zählen 30 Punkte.
- Große Straße: Fünf Würfel mit aufeinanderfolgenden Augenzahlen zählen 40 Punkte.
- 5er-Pasch: Bei einem Fünfling bekommst du 50 Punkte.
- Chance: Das ist dein Joker-Wurf. Hast du einen schlechten Wurf, kannst du einmal pro Spiel alle Würfelaugen zusammenzählen.

Hast du deinen Zug beendet, ist dein linker Nachbar an der Reihe. Das Spiel endet nach 13 Runden. Jeder von euch zählt nun alle seine Punkte zusammen. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.



SPIELER-NAME: _____

ERSTER ABSCHNITT	PUNKTE
■■■ es zählen nur Einser	
■■■ es zählen nur Zweier	
■■■ es zählen nur Dreier	
■■■ es zählen nur Vierer	
■■■ es zählen nur Fünfer	
■■■ es zählen nur Sechser	
Gesamtpunktzahl erster Abschnitt	
Bonus (mehr als 63 Punkte = +35)	
ZWISCHENSUMME	

ZWEITER ABSCHNITT	PUNKTE
■■■ 3-er Pasch *	
■■■ 4-er Pasch *	
■■■ Full House = 25	
■■■ Kl. Straße = 30	
■■■ Gr. Straße = 40	
■■■ 5-er Pasch = 50	
■■■ Chance *	
Gesamtpunktzahl zweiter Abschnitt	
GESAMTSUMME 🏆	



GESELLSCHAFTSSPIELE

MEMO

(AB 4 JAHREN)

2 bis 4 Spieler · 24 Memo-Karten

Mischt die Memo-Karten und legt sie als 6 x 4-Raster mit der Rückseite nach oben für alle gut erreichbar in die Tischmitte. Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn.

Der jüngste Spieler beginnt. Bist du an der Reihe? Dann deckst du zwei Memo-Karten auf. Nun gibt es zwei Möglichkeiten:

- Hast du **zwei gleiche Bilder** aufgedeckt? Dann hast du ein Pärchen gefunden. Lege es vor dir ab und wiederhole deinen Zug.
- Hast du **zwei verschiedene Bilder** aufgedeckt? Schade! Drehe die beiden Memo-Karten wieder um. Dein linker Nachbar ist nun an der Reihe.

Ihr spielt so lange, bis keine Memo-Karte mehr in der Tischmitte liegt. Wer die meisten Pärchen gefunden hat, gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.



MIKADO (AB 6 JAHREN)

2 bis 5 Spieler · 41 Mikado-Stäbe, zusätzlich Zettel und Stift

Notiert eure Namen auf dem Zettel. Nehmt alle Stäbchen in die Hand. Achtet darauf, dass eure Faust auf dem Tisch in der Mitte aufliegt und die Stäbchen oben herauschauen. Öffnet die Faust schnell und lasst die Stäbchen in die Tischmitte fallen. Sie liegen nun mehr oder weniger kreisförmig aus. Liegen die Stäbchen ungünstig? Dann dürft ihr den Wurf wiederholen. Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Eure Aufgabe ist es, die einzelnen Stäbchen aufzunehmen, ohne ein anderes dabei zu bewegen. Der jüngste Spieler beginnt. Bist du an der Reihe, versuchst du, ein Stäbchen aufzunehmen. Berührst oder bewegst du dabei ein anderes Stäbchen, ist dein Zug beendet. Dein linker Nachbar ist nun an der Reihe.

Wie dürft ihr die Stäbchen aufnehmen?

- Ihr müsst sie mit euren Fingern aufnehmen.
- Besitzt du bereits ein Mikado oder Mandarin, darfst du diese zur Hilfe nehmen.
- Du darfst mit dem Mikado oder Mandarin auch unter ein beliebiges Stäbchen gehen und es hochwerfen.
- Du darfst die Spitze der Stäbchen mit deinem Finger herunterdrücken, solange du keine anderen Stäbchen bewegst oder berührst.
- Du darfst von deinem Sitzplatz aufstehen, aber du darfst nicht um den Tisch herumgehen.
- Dein Zug endet immer, sobald du ein anderes Stäbchen berührst oder bewegst.

Hast du deinen Zug beendet? Dann notiere dir die Punkte. Schau dir dazu an, wie viele Stäbchen du von einer Sorte hast und wie viele Punkte du dafür bekommst:

1 x Mikado (blau gestreift): 20 Punkte
5 x Mandarin (blau, rot, blau): 10 Punkte
5 x Bonzen (rot, blau, rot, blau, rot, blau): 5 Punkte
15 x Samurai (rot, gelb, blau): 3 Punkte
15 x Kuli (rot, blau): 2 Punkte

Das Spiel endet, sobald kein Stäbchen mehr in der Mitte liegt. Zählt nun die Punkte zusammen. Wer die meisten Punkte hat gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.





BRETTSPIELE



LUDO – BLOSS NICHT IN DIE LUFT GEHEN

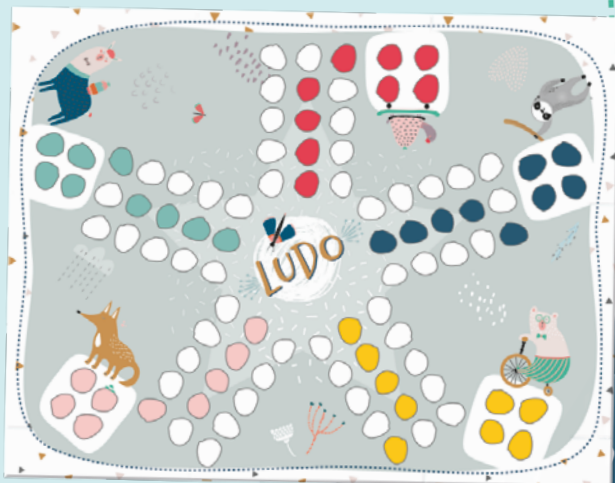
(AB 4 JAHREN)

2 bis 5 Spieler • Spielplan Ludo • 1 Würfel • 20 Spielfiguren

Nehmt den Ludo-Spielplan und entscheidet, ob ihr mit der 4-Spieler- oder 5-Spieler-Variante spielen möchtet. Euer Ziel ist es, als Erster alle vier Spielfiguren ins Ziel zu bringen.

Jeder von euch wählt eine Spielfarbe aus und setzt seine vier Spielfiguren auf die jeweils farblich passenden Felder in den Ecken des Spielplans. Anschließend spielt ihr reihum im Uhrzeigersinn. Der jüngste Spieler beginnt. Du musst eine Sechs würfeln, um eine deiner Figuren auf dein farblich passendes Startfeld zu ziehen. Du darfst dazu bis zu dreimal würfeln. Hast du keine Sechs gewürfelt? Dann ist dein linker Nachbar mit Würfeln an der Reihe. Hast du eine Sechs gewürfelt? Dann darfst du eine deiner Spielfiguren auf dein farbiges Startfeld setzen und noch einmal würfeln. Ziehe anschließend deine Spielfigur entsprechend viele Felder nach vorne. Danach ist dein linker Nachbar an der Reihe.

Tipp: Ziehe deine Spielfigur immer schnell vom Startfeld weg, sonst blockierst du es und kannst bei einer Sechs keine neue Spielfigur aufs Startfeld setzen.



Grundsätzlich gilt: Bei einer Sechs darfst du noch einmal würfeln.

Ein Feld ist besetzt? Du möchtest auf ein Feld ziehen, auf dem bereits die Spielfigur eines Mitspielers steht? Dann musst du sie vom Feld werfen und in die Ecke zurückschicken. Das gilt auch, wenn die Spielfigur deines Mitspielers auf deinem Startfeld steht. Nimm diese Spielfigur und stelle sie zurück in die farblich passende Ecke.

Ihr dürft aber jede Spielfigur überspringen. Nur im Ziel dürft ihr eure eigenen Spielfiguren nicht überspringen.

Spielende: Wer als Erster seine vier Spielfiguren im Ziel hat, gewinnt.



GÄNSESPIEL

(AB 4 JAHREN)

**2 bis 5 Spieler · Spielplan
Gänsespiel · 1 Würfel ·
2 bis 5 Spielfiguren**

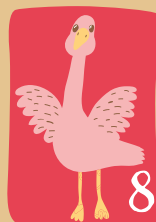
Nehmt den Spielplan und legt einen Würfel daneben. Jeder

Spieler von euch sucht sich eine Spielfigur aus. Der jüngste Spieler beginnt. Anschließend spielt ihr reihum im Uhrzeigersinn. Bist du an der Reihe? Dann würfelst du einmal und ziehst deine Spielfigur entsprechend viele Felder vor. Bist du auf einem Bildfeld gelandet? Dann musst du die entsprechende Aktion sofort ausführen. Schau dir an, auf welchem Bildfeld du stehst:

4. Im Gänsemarsch:

Du darfst sofort auf Feld 10 vorrücken.

8. Flatter-Flutter: Fliegend bist du schneller als deine Mitspieler. Stell dich auf dasselbe Feld wie dein Mitspieler, der am weitesten vorne liegt. Ist dieses Feld ein Bildfeld, dann passiert nichts weiter.



13. **Schlafmütze:** Du bist wahnsinnig müde und legst dich schlafen. Setze eine Runde aus.
16. **Mit Vollgas voraus:** Du darfst sofort 2 Felder vorrücken.
19. **Chill mal:** In der Ruhe liegt die Kraft. Bleib locker und gehe auf Feld 11 zurück.
24. **Yummy:** Das Eis hält dich auf. Du darfst erst weiter, wenn du eine 3 gewürfelt hast.
27. **Glückszahl:** Hast du eine 2 oder 4 gewürfelt und bist hier gelandet? Dann darfst du nochmal würfeln.
30. **Ananas:** Oh, was Leckeres zum Essen. Du darfst erst wieder weiter, wenn du eine 6 gewürfelt hast. Ziehe anschließend 6 Felder weiter. Danach ist dein Zug beendet.
34. **Regenbogen:** Du hast einen Regenbogen gesehen. Ziehe 4 Felder weiter.
37. **Kaktus:** Hinter dem Kaktus hast du eine Abkürzung gefunden. Du darfst auf Feld 42 vorrücken.
41. **Würfelglück:** Du darfst sofort noch einmal würfeln.
45. **Wohin nur?** Du weißt es nicht? Dann suche den richtigen Weg auf Feld 42.
48. **Gebrochenes Herz:** Oh je, du hast Liebeskummer. Ziehe 4 Felder zurück.
52. **Vorsicht, Fuchs:** Du darfst eine Runde lang kein Wort sagen, sonst findet dich der Fuchs und du musst auf Feld 43 zurück.
56. **Aus der Bahn:** Du darfst sofort 3 Felder vorrücken.
58. **Im goldenen Käfig:** Du musst eine Runde aussetzen.



13



16



19



24



27



30



34



37



41



45



48



52



56



58

62. Vorsicht, Küche: Du sitzt fest und kommst nicht mehr weg. Das Spiel ist leider aus für dich.

63. Ende, Gelände: Du bist als Erster im Gänseparadies angekommen? Glückwunsch! Du hast gewonnen und kannst dich jetzt entspannt zurücklehnen.

Hinweis: Es dürfen mehrere Spielfiguren auf einem Feld stehen.



62

63



LEITERSPIEL

(AB 5 JAHREN)

2 bis 5 Spieler · Spielplan Leiterspiel · 1 Würfel · 2 bis 5 Spielfiguren

Nehmt den Spielplan Leiterspiel. Euer Ziel ist es, als Erster seine Spielfigur ins Ziel zu bringen. Jeder von euch wählt eine Spielfarbe aus und setzt seine Spielfigur auf Feld 1.

Anschließend spielt ihr reihum im Uhrzeigersinn. Der jüngste Spieler beginnt. Bist du an der Reihe, dann würfle und ziehe deine Spielfigur entsprechend viele Felder nach vorne. Danach ist dein linker Nachbar an der Reihe. Bist du auf einem Feld mit einer Leiter gelandet?



Dann gibt es zwei Möglichkeiten:

Stehst du unten an der Leiter? Dann darf deine Spielfigur die Leiter nach oben steigen.

Stehst du oben auf der Leiter? Dann muss deine Spielfigur die Leiter nach unten klettern.

Das Spiel endet, sobald einer von euch als Erster mit seiner Spielfigur das Ziel (Feld 100) erreicht. Doch aufgepasst: Ihr müsst mit der passenden Augenzahl ins Ziel kommen. Habt ihr keine passende Augenzahl? Dann müsst ihr entsprechend viele Schritte rückwärts ziehen.



MÜHLE (AB 8 JAHREN)

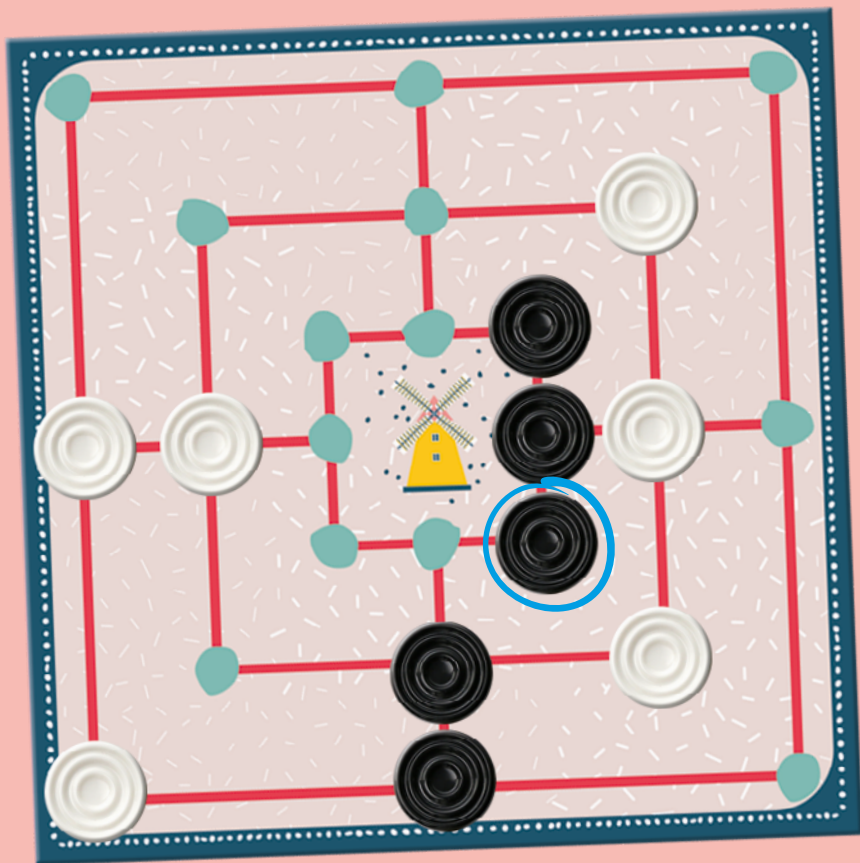
2 Spieler · Spielplan Mühle · 9 weiße und 9 schwarze Holzspielsteine

Legt den Spielplan in die Mitte. Wählt eine Farbe und nehmt euch die 9 Steine. Hast du die weißen Steine, dann fängst du an. Danach spielt ihr abwechselnd. Bist du an der Reihe, musst du einen deiner Steine auf einen Eck- oder Kreuzungspunkte legen. Dann ist dein Mitspieler dran. Ihr wechselt euch so lange mit dem Einsetzen eurer Steine ab, bis jeder von euch seine 9 Steine auf dem Spielfeld liegen hat.

Tipp: Versucht schon beim Einsetzen, eine Mühle zu bilden oder vorzubereiten. Eine Mühle entsteht, sobald drei eurer Steine nebeneinander und geradlinig auf einer Seitenlinie oder senkrecht auf einer Verbindungslinie stehen. Dein Mitspieler möchte dies verhindern und setzt seine Steine dazwischen.

Habt ihr alle Steine eingesetzt? Dann dürft ihr abwechselnd einen beliebigen Stein von euch einen Eck- oder Kreuzungspunkt nach vorne, hinten, oben oder unten ziehen. Versucht dabei eine Mühle zu bilden und die eures Mitspielers zu verhindern. Sobald ihr eine Mühle geschlossen habt, dürft ihr bei eurem Mitspieler einen beliebigen Stein vom Spielfeld nehmen und zur Seite legen. Allerdings dürft ihr keine Steine aus einer geschlossenen Mühle nehmen. Ihr könnt eine Mühle wieder öffnen, indem ihr einen der 3 Steine auf ein angrenzendes freies Feld zieht.

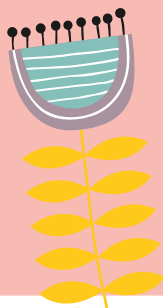
Zwickmühle: Sie ist besonders wirkungsvoll. Wie bekommt ihr eine? Indem ihr nur einen eurer Steine verschiebt, damit eine Mühle schließt und gleichzeitig eine andere öffnet.



Z
RIC
SCH

Beispiel Zwickmühle: Sami spielt mit den schwarzen Spielsteinen und hat eine Zwickmühle. Schiebt er den markierten Stein nach links, öffnet und schließt er gleichzeitig eine Mühle.

Hast du nur noch 3 Steine auf dem Spielfeld? Dann darfst du „springen“. Das heißt, du musst nicht mehr von einem Eck- oder Kreuzungspunkt zum anderen ziehen, sondern darfst auf einen beliebigen freien Eck- oder Kreuzungspunkt springen. Wer als Erster weniger als 3 Steine hat, verliert.



BACKGAMMON (AB 8 JAHREN)

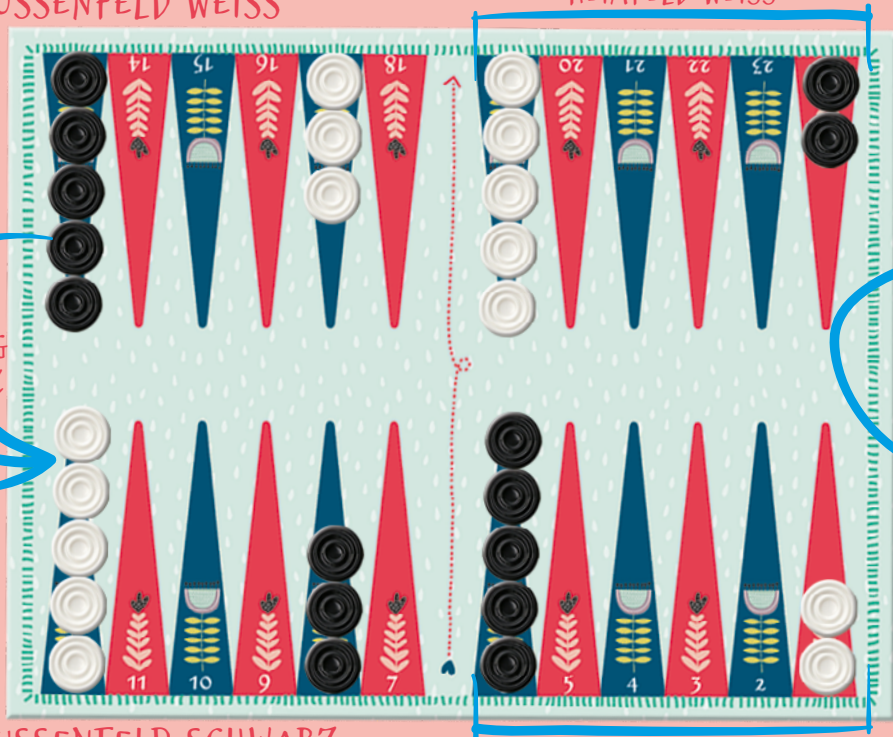


2 Spieler · Spielplan Backgammon · 15 weiße und 15 schwarze Holzspielsteine · 2 Würfel

Nehmt den Spielplan. Jeder sucht sich eine Farbe aus und nimmt sich die passenden Steine. Haltet die Würfel bereit. Ordnet die Steine so wie auf dem Bild gezeigt:

AUSSENFELD WEISS

HEIMFELD WEISS



ZUG-
RICHTUNG
WEISS

ZUG-
RICHTUNG
WEISS

AUSSENFELD SCHWARZ

HEIMFELD SCHWARZ

Ihr sitzt euch gegenüber. Das Spielfeld ist in je zwei Heim- und Außenfelder unterteilt und besteht aus insgesamt 24 dreizackigen **Feldern**. Ihr sitzt jeweils vor eurem eigenen Heimfeld. Euer Ziel ist es, als Erster alle eigenen Steine vom Spielfeld zu entfernen. Dafür zieht ihr **erst alle** eigenen Steine in euer **Heimfeld** und beginnt **anschließend** mit dem **Abtragen**.

Werft zu Beginn des Spiels je einen Würfel. Wer von euch die höhere Zahl geworfen hat, beginnt. Bei Gleichstand würfelt ihr erneut. Fängst du an? Dann musst du das Ergebnis eures gemeinsamen Wurfs für deinen Zug verwenden.

Beim Ziehen der Steine gilt:

- Du bewegst deine Steine in Richtung deines Heimfelds – und zwar ausgehend vom Heimfeld deines Mitspielers über dessen Außenfeld und dein eigenes Außenfeld.

Hinweis: Nur deine beiden Steine auf dem Heimfeld deines Mitspielers legen den gesamten Weg bis zu deinem eigenen Heimfeld zurück.

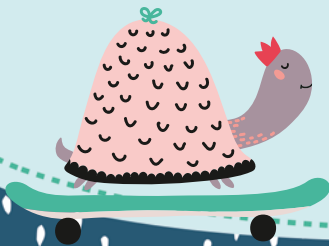
Beispiel: Du spielst mit den schwarzen Steinen und ziehst einen Stein von Feld 13 (Außenfeld deines Mitspielers) vier Felder weiter auf Feld 9 (dein eigenes Außenfeld).

- Das Ergebnis eines Würfels gibt genau vor, wie viele Felder dein Stein vorrückt. Du darfst die Ergebnisse beider Würfel entweder auf zwei Steine verteilen oder beide Ergebnisse für denselben Stein nutzen.
- Benutzt du beide Ergebnisse für denselben Stein, bewegst du diesen nacheinander einzeln vorwärts. Du kannst die Reihenfolge selbst bestimmen.
- Du darfst Steine auf Felder ziehen, auf denen ...
 - keine Steine liegen
 - deine eigenen Steine liegen, wobei beliebig viele deiner Steine auf einem Feld liegen dürfen
 - genau **ein** Stein deines Mitspielers liegt (siehe *Schlagen*)
- Du kannst nie auf Felder ziehen, auf denen zwei oder mehr Steine deines Mitspielers liegen.
- Bei einem Pasch – beide Würfel zeigen die gleiche Augenzahl – darfst du doppelt ziehen.

Beispiel: Zeigt dein Wurf zweimal die Drei, ziehst du viermal drei Felder vor. Die einzelnen Bewegungen kannst du entweder mit einem Stein machen oder auf mehrere Steine aufteilen.

- Grundsätzlich besteht – soweit möglich – Zugzwang für die Ergebnisse beider Würfel.
- Kannst du im Spielverlauf nur ein Ergebnis nutzen, muss dies immer das höhere Ergebnis sein. In seltenen Fällen kann es passieren, dass du das höhere Ergebnis nicht verwenden kannst. Dann musst du das niedrigere Ergebnis nehmen.

Anschließend wechselt ihr euch mit Würfeln ab und benutzt immer beide Würfel.





Schlagen:

Achte darauf, möglichst nicht nur mit einem einzigen deiner Steine auf einem Feld zu stehen. Denn diesen Stein kann dein Mitspieler schlagen. Endet dessen Zug auf diesem Feld, wandert dein Stein auf die Bar (rote gestrichelte Linie), die sich in der Mitte des Spielplans befindet. Du musst diesen Stein erst wieder ins Spiel bringen, bevor du weiterspielen darfst. Das Schlagen ist somit eine ausgesprochen wirksame Möglichkeit, deinen Mitspieler auszubremsen.

Hinweis: Es können beliebig viele weiße und schwarze Steine auf der Bar liegen.

Geschlagene Steine zurückbringen:

Hast du einen oder mehrere Steine auf der Bar? Dann musst du sie zurück ins Spiel bringen, bevor du weitermachen darfst. Du würfelst mit beiden Würfeln. Das Ergebnis eines Würfels gibt vor, auf welches Feld du deinen Stein ziehen darfst. Du beginnst dabei vom **Spielrand** (hinter der kurzen grün-gestreiften Linie) aus zu zählen und **landest immer im Heimfeld deines Mitspielers**. Diese Steine müssen später den gesamten Weg bis zu deinem Heimfeld zurücklegen. Du kannst deine Steine nie auf Felder setzen, auf denen zwei oder mehr Steine deines Mitspielers liegen. Kannst du deswegen deine Steine nicht zurück ins Spiel bringen, ist dein Zug beendet. Probiere es das nächste Mal erneut. Hast du alle deine Steine von der Bar entfernt und ins Spiel zurückgebracht? Dann darfst du wieder mit deinen anderen Steinen ziehen.

Hinweis: Auch bei diesem Zug ist es möglich, Steine deines Mitspielers zu schlagen.

Beispiel: Du spielst mit den weißen Steinen und hast zwei Steine auf der Bar. Du würfelst eine Drei und eine Fünf. Du bringst einen Stein auf Feld 3 und den anderen Stein auf Feld 5 zurück ins Spiel.

Abtragen:

Hast du alle deine Steine in deinem Heimfeld versammelt? Dann beginnst du damit, deine Steine abzutragen. Abgetragene Steine legst du zur Seite. Auch für das Abtragen gelten dieselben Regeln wie beim Ziehen der Steine: Ihr müsst das Ergebnis beider Würfel verwenden. Zudem zählt auch hier ein Pasch viermal. Das Abtragen aus den Heimfeldern kann immer **nur mit der genauen Augenzahl** erfolgen. Es läuft ähnlich wie das Zurückbringen geschlagener Steine ab: Bei einer gewürfelten Eins und Sechs kannst du beispielsweise je einen Stein vom ersten und letzten Feld des Heimfelds abtragen; **ihr zählt ab dem grün-gestreiften Rand**.

Ist das gewürfelte Feld nicht besetzt und befinden sich gleichzeitig keine Steine mehr auf höheren Feldern, kannst du vom nächstniedrigeren besetzten Feld abtragen.

Beispiel: Du spielst mit den weißen Steinen und hast eine Vier und eine Sechs gewürfelt. Du trägst mit der Sechs einen Stein von Feld 19 ab. Nun befinden sich nur noch Steine auf den Feldern 22, 23 und 24. Mit der Vier kannst du nun einen weiteren Stein vom nächstniedrigeren Feld 22 abtragen.

Hinweis: Hast du mit deinem ersten Würfel den letzten Stein auf das Heimfeld gebracht, darfst du mit dem zweiten Würfel bereits mit dem Abtragen beginnen.

Achtung: Während deines Abtragens kann es passieren, dass dein Mitspieler einen deiner Steine schlägt. Du darfst dann erst wieder abtragen, wenn du deinen Stein zurück auf dein Heimfeld gebracht hast.

Spielende:

Hast du als Erster alle 15 Steine abgetragen, hast du gewonnen. Eine einzelne Partie könnt ihr einfach, zweifach oder dreifach werten. Dann bekommt ihr unterschiedlich viele Punkte:

Einfaches Spiel: Hast du als Sieger alle Steine abgetragen? Und dein Mitspieler hat einen oder mehr Steine abgetragen? Dann bekommst du einen Punkt.

Zweifaches Spiel („Gammon“): Hast du als Sieger alle Steine abgetragen und dein Mitspieler keinen? Dann bekommst du zwei Punkte.

Dreifaches Spiel („Backgammon“): Hast du als Sieger alle Steine abgetragen? Und dein Mitspieler hat keine abgetragen und gleichzeitig einen oder mehrere seiner Steine auf der Bar oder in deinem Heimfeld? Dann bekommst du drei Punkte.

Grafik/Gestaltung: Kreativbunker

Redaktion: Anneli Ganser

Lektorat: Elke Vogel

Herstellung: Anja Trentepohl

© 2020 moses. Verlag GmbH

moses. Verlag GmbH

Arnoldstraße 13d

D-47906 Kempen

CH: Dessauer, 8045 Zürich

Art.-Nr.: 90353



IHR HABT KEINEN ZETTEL ZUR HAND? DANN
SCHREIBT HIER EURE PUNKTE AUF:



HIER KÖNNT IHR EUR

NAME

PUNKTE



GESAMT



RE PUNKTE NOTIEREN:





