FÜR KINDER
KARTEN- & WÜRFELSPIELE
möses. SPIELE

KARTENSPIELE FÜR KINDER

SCHWARZER PETER (AB 4 JAHREN)

2 bis 6 Spieler · 29 bunte Mau-Mau-Karten
(Die grünen und pinkfarbenen 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 oder der gleichen Pflanze 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.

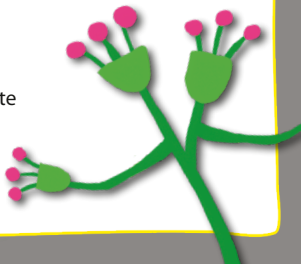
QUARTETT (AB 5 JAHREN)

3 bis 6 Spieler · 48 bunte Mau-Mau-Karten
(Die beiden Chamäleons, die +4-Karten und den Schwarzen Peter 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 bei 5 Spielern nicht ganz gleich verteilt sind. Nehmt eure Karten auf die Hand und schaut sie euch an. Habt ihr bereits 4 Karten mit der gleichen Zahl bzw. dem gleichen Tier oder der gleichen Pflanze auf der Hand? Dann habt ihr eine Vierergruppe – also ein Quartett. Ihr dürft alle Quartette offen vor euch ablegen. Nun geht's los. Der jüngste Spieler beginnt. Danach spielt ihr reihum im Uhrzeigersinn. Bist du an der Reihe? Dann darfst du einen Mitspieler deiner Wahl fragen, ob er eine bestimmte Zahl oder ein bestimmtes Tier bzw. eine bestimmte Pflanze auf der Hand hat. Wichtig ist, dass du mindestens eine Karte mit dieser Zahl, diesem Tier oder dieser Pflanze selbst auf der Hand hast. Die Hintergrundfarbe der Karten spielt hier keine Rolle. Du kannst also zum Beispiel fragen, ob ein Mitspieler eine 4 bzw. ein Nashorn auf der Hand hat.

Hat er deine gewünschte Karte auf der Hand? Dann muss er sie dir geben. Hat er mehrere Karten, die zu deinem Wunsch passen, muss er dir nur eine Karte davon geben. Anschließend darfst du zur Belohnung gleich noch einmal einen Mitspieler deiner Wahl nach einer Karte fragen. Hast du wieder ein Quartett zusammen, darfst du es offen vor dir ablegen. Hat der gefragte Spieler deine gewünschte Karte nicht? Dann endet dein Zug und dein linker Mitspieler ist an der Reihe.

Das Spiel endet, sobald einer von euch keine Karten mehr auf der Hand hat. Es gewinnt, wer dann die meisten Quartette vor sich abgelegt hat. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.



SLAP JACK (AB 5 JAHREN)

2 bis 4 Spieler · 52 Karten
(Die beiden Joker braucht ihr für dieses Spiel nicht.)

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.

MAU-MAU (AB 6 JAHREN)

2 bis 5 Spieler · 54 bunte Mau-Mau-Karten
(Den Schwarzen Peter braucht ihr für dieses Spiel nicht.)

Mischt die Karten und teilt an jeden von euch 5 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, Pink, Grün) oder die gleiche Zahl bzw. das gleiche Tier oder die gleiche Pflanze 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:

+2: 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.

+4: 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 dürft ihr immer spielen und auf jede beliebige Karte legen.

CHAMÄLEON: Hast du ein Chamäleon ausgespielt? Dann darfst du dir eine neue Farbe wünschen, mit der deine Mitspieler nun weiterspielen sollen. Ein Chamäleon darfst du auf jede beliebige offene Karte legen.

FAULTIER: Der nächste Spieler muss eine Runde aussetzen.

SCHLANGE: Die Spielrichtung ändert sich. Ihr spielt nun gegen den Uhrzeigersinn, bis einer von euch erneut eine Schlange spielt und die Richtung wieder ändert.

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. 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 Schlange zählen 20 Punkte. Die +4 und das Chamäleon zählen 30 Punkte. Wer die wenigsten Punkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

SCHWIMMEN (AB 7 JAHREN)

2 bis 6 Spieler · 32 Karten
(ohne Joker und die Karten 2 bis 6),
Mau-Mau-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 ½ 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 aufgedruckten 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. 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 ohne 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 zuerst du 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 Neun 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 FÜR KINDER

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 bestimme Geste bzw. ein bestimmtes Geräusch auszuführen. Würfelt ihr eine ...

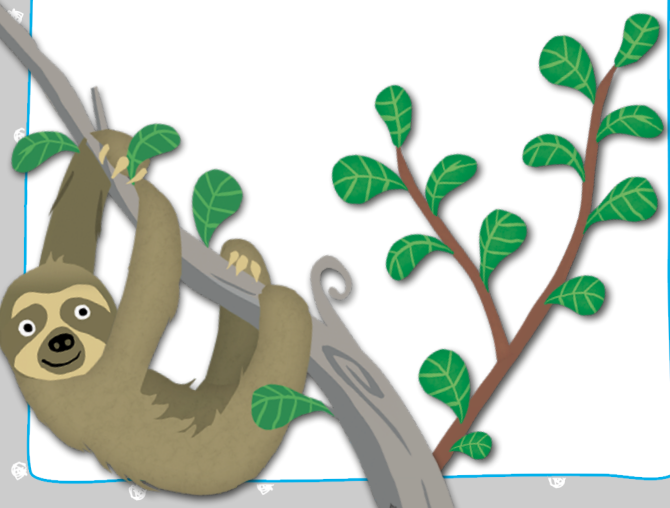
1, müsst ihr in **die Hände klatschen**.
2, müsst ihr eure **Arme in die Höhe strecken**.
3, müsst ihr s**chnell die Ohren zuhalten**.
4, müsst ihr **laut „Kuckuck" rufen**.
5, müsst ihr **schnell eure Nase zuhalten**.
6, müsst ihr **laut „Ameisendreck" rufen**.

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.

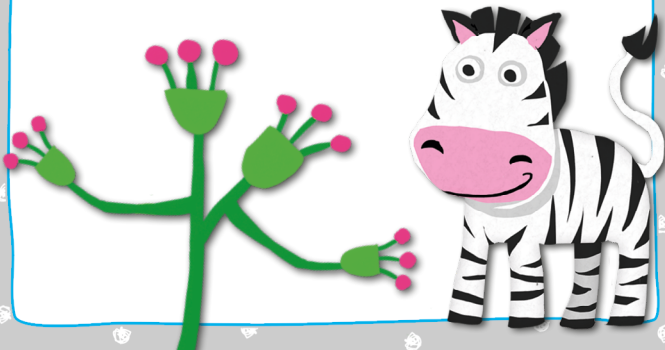


HAUSNUMMERN WÜRFELN (AB 6 JAHREN)

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.

MÄXLE (AB 8 JAHREN)

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

Nehmt das komplette Spielmaterial aus der Box und legt es zur Seite. Die Box ist euer Würfelbecher. Legt beide Würfel hinein und haltet die Mau-Mau-Karten als Stapel in der Tischmitte bereit. Das sind eure Strafkarten. Euer Ziel ist es, ein möglichst hohes Würfelergebnis zu erzielen oder ein solches überzeugend vorzutäuschen. Der jüngste Spieler beginnt. Danach spielt ihr reihum im Uhrzeigersinn. Bist du an der Reihe? Dann schüttle kräftig die geschlossene Box. Öffne sie dann vorsichtig so weit, dass nur du die Würfel sehen kannst. Nun hast du zwei Möglichkeiten:

- Du sagst dein tatsächliches Würfelergebnis laut an.
- Du flunkerst und nennst laut ein anderes Würfelergebnis.

In beiden Fällen schließt du die Box wieder und gibst sie an deinen linken Nachbarn weiter, ohne die Würfel dabei zu kippen oder die Box zu schütteln. Dein linker Nachbar hat nun auch zwei Möglichkeiten:

- **Er glaubt dir!** In diesem Fall schüttelt er die Box kräftig, ohne vorher hineinzusehen. Er muss nun dein Würfelergebnis überbieten (und falls er darunter liegt, flunkern und ein höheres Ergebnis nennen).

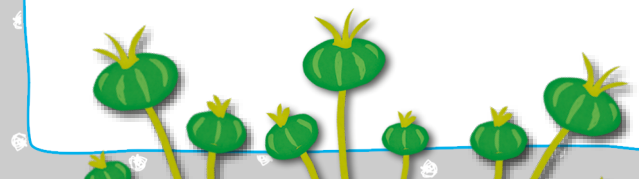
- **Er zweifelt dein Würfelergebnis an!** Dann öffnet er die Box und überprüft dein Würfelergebnis. Ist es gleich hoch oder höher als von dir angesagt? Dann hat dein Nachbar die Runde verloren. Er bekommt eine Strafkarte und legt sie vor sich ab. Ist das Würfelergebnis niedriger? Dann bekommst du eine Strafkarte. Wer eine Strafkarte bekommen hat, beginnt die neue Runde.

Diese Würfelergebnisse sind möglich (vom niedrigsten bis zum höchsten Wert):
Hausnummern: [3|1] · [3|2] · [4|1] · [4|2] · [4|3] · [5|1] · [5|2] · [5|3] · [5|4] · [6|1] · [6|2] · [6|3] · [6|4] · [6|5]
Pasche: [1|1] · [2|2] · [3|3] · [4|4] · [5|5] · [6|6]
Mäxle: [2|1]

Am niedrigsten sind die „Hausnummern". Du erkennst sie daran, dass beide Würfel unterschiedliche Augenzahlen zeigen. Die höhere Augenzahl gibt immer die Zehnerstelle an, die niedrigere die Einerstelle.
Beispiel: 3 und 2 ergibt 32, 3 und 5 entspricht 53.
Darüber liegen die Pasche (zwei gleiche Augenzahlen) in aufsteigender Reihenfolge von 1 bis 6. Das höchste Würfelergebnis ist eine 2 und eine 1 und heißt Mäxle. Dabei gilt folgende Sonderregel: Sagt jemand ein Mäxle an, hat sein linker Nachbar zwei Möglichkeiten:

- **Er glaubt es und kassiert eine Strafkarte.** Danach beginnt eine neue Runde.
- **Er zweifelt den Wurf an und öffnet die Box.** In diesem Fall kassiert entweder der „Ungläubige" oder der „Lügner" zwei Strafkarten.

Wer die fünfte Strafkarte bekommt, scheidet aus. Die anderen spielen weiter, bis nur noch ein Spieler übrig bleibt. Er hat dann gewonnen.



YAHTZEE (AB 8 JAHREN)

2 bis 6 Spieler · 5 Würfel, Wertungstabellen und Stifte

Kopiert die Wertungstabelle (siehe Rückseite dieses Heftes) und teilt an jeden Spieler eine Kopie aus. Alternativ schreibt ihr die Wertungstabelle auf einen Zettel. 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 Zwischensumme 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	
Endsumme (beide Abschnitte)	

* Zählt alle Augenzahlen zusammen!

Grafik/Gestaltung: Kreativbunker
Illustration: Folko Streese
Redaktion: Anneli Ganser
Lektorat: Elke Vogel
Herstellung: Jessica Stöhr

© 2018 **moses. Verlag GmbH**
Arnoldstraße 13d
D-47906 Kempen
CH: Dessauer, 8045 Zürich

Art.-Nr.: 90293