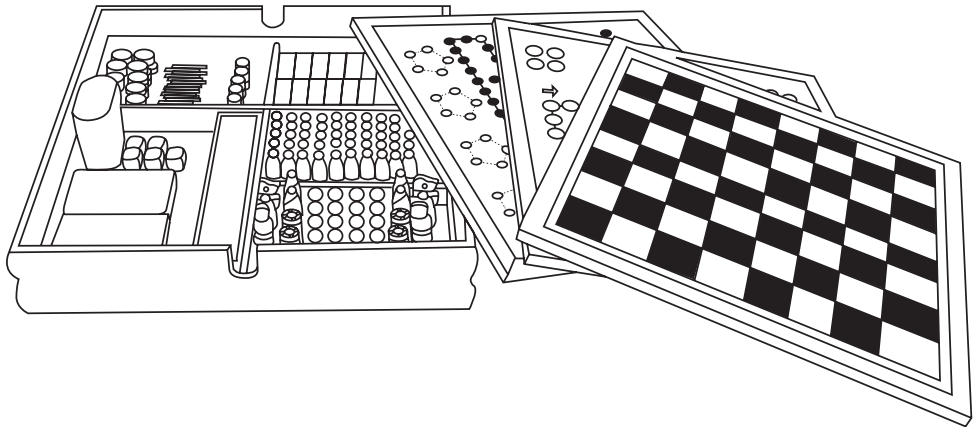




Art. Nr. 11753



## Games Collection 20 Classics

*Game instruction*



## Spielesammlung 20 Klassiker

*Spielanleitung*



## Assortiment de jeux 20 classiques

*Règle du jeu*



[www.small-foot.de/fr](http://www.small-foot.de/fr)

## Raccolta di 20 giochi classici

*Istruzioni di gioco*



[www.small-foot.de/it](http://www.small-foot.de/it)

## Colección de 20 juegos clásicos

*Instrucciones de juego*



[www.small-foot.de/es](http://www.small-foot.de/es)



**EN** Games Collection 20 Classics  
Game instruction  
**FR** Assortiment de jeux 20 classiques  
Règle du jeu  
**ES** Colección de 20 juegos clásicos  
Instrucciones de juego

**DE** Spielesammlung 20 Klassiker  
Spielanleitung  
**IT** Raccolta di 20 giochi classici  
Istruzioni di gioco



Art. Nr. 11753

## DE

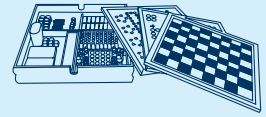
### Inhaltsverzeichnis

Mau-Mau	Seite 21
Mogeln	Seite 21 - 22
Schafkopf	Seite 22
Blackjack	Seite 23
Poker	Seite 23 - 24
Die böse 3	Seite 25
Hohe Hausnummer	Seite 25
Die lustige 7	Seite 25
Elf hoch	Seite 26
Pärchen	Seite 26
Schach	Seite 26 - 27
Backgammon	Seite 28- 32
Dame	Seite 32 - 33
Mühle	Seite 33
Halma	Seite 33 - 34
Domino	Seite 34
Mikado	Seite 34 - 35
Ludo	Seite 35
Barrikade	Seite 36
Knobelspiele Holzstäbchen	Seite 37 - 38



- EN** Games Collection 20 Classics  
Game instruction
- FR** Assortiment de jeux 20 classiques  
Règle du jeu
- ES** Colección de 20 juegos clásicos  
Instrucciones de juego

- DE** Spielesammlung 20 Klassiker  
Spielanleitung
- IT** Raccolta di 20 giochi classici  
Istruzioni di gioco



Art. Nr. 11753

## DE

### Mau-Mau - Spielanleitung

#### Anzahl Spieler:

Für 2-6 Spieler

#### Spielmaterial:

Kartenspiel mit 32 Blatt

#### Vorbereitung:

Zu Beginn werden die Karten gemischt. Nach dem Mischen erhält jeder Spieler 5 Karten. Übrig gebliebene Karten werden verdeckt auf dem Tisch platziert. Eine Karte wird offen auf den Tisch gelegt. Das Spiel kann beginnen!

#### Spielanleitung:

Der Spieler links vom Kartengeber darf anfangen. Der Spieler muss eine Karte auf die offene Karte ablegen. Eine Karte darf abgelegt werden, wenn die Karte mit der gleichen Farbe (Herz-Karte auf Herz-Karte) oder dem gleichen Zahlenwert (auf eine Zehn eine Zehn in beliebiger Farbe) übereinstimmt. Hat der Spieler weder eine Karte mit gleicher Farbe noch Zahlenwert, muss er vom verdeckten Stapel eine neue Karte ziehen. Ein Joker ist der Bube! Hat der Spieler einen Buben (von irgendeiner Farbe), darf er die Karte ablegen und gleichzeitig bestimmen, welche Farbe der nächste Spieler ablegen muss. Der linke Nachbar ist dran.

Eine besondere Bedeutung haben die Sieben und die Acht. Legt ein Spieler eine Sieben in die Mitte, muss der nächste Spieler 2 Karten vom Stapel aufnehmen und darf keine Karte ablegen. Legt ein Spieler eine Acht in die Mitte, muss der darauffolgende Spieler einmal aussetzen.

Tipp: Wer die Buben möglichst bis zum Ende aufhebt, kann zum Schluss eine günstige Kartenfarbe verlangen, die der Spieler selbst auf der Hand hat und im Idealfall nicht die Mitspieler. Gewonnen hat, wer als erster Spieler seine Karte ablegt und dabei „Mau“ ruft. Die anderen Spieler zählen nach Spielende ihre Minuswerte zusammen. Karten mit Zahlen wie Sieben, Acht, Neun und Zehn zählen nach ihrem Wert. Buben haben 2, Dame 3, Könige 4 und Asse 11 Minuspunkte. Spieler, die das Spiel mit einem Buben beenden rufen „Mau-Mau“. In der Runde werden die Minuspunkte doppelt gezählt! Erreicht ein Spieler 100 Minuspunkte, ist das Spiel beendet.

Folgende Spielmöglichkeiten bestehen ebenfalls: Schafkopf, Blackjack und Schwimmen.

### Mogeln - Spielanleitung

#### Anzahl Spieler:

Für 3-6 Spieler

#### Spielmaterial:

Kartenspiel mit 52 Blatt

#### Vorbereitung:

Die Karten werden gleichmäßig an alle Mitspieler verteilt. Wenn Karten übrigbleiben, werden sie in die Mitte des Tisches gelegt. Diese bilden den Beginn des Abwurfstoßes.

#### Spielanleitung:

Das Spiel ist auch bekannt als Schummeln oder Lügen, da Schwindeln offiziell erlaubt ist. Ziel ist es, geschickt wie möglich zu schummeln, um schnellstmöglich seine Karten abzulegen und damit das Spiel zu gewinnen.

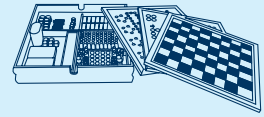
Es beginnt der Spieler links vom Kartengeber, indem er die 1. Karte verdeckt auf den Tisch legt und ihren Wert nennt. Es gibt 2 Spielweisen: Man kann mit der Kreuz-Zwei beginnen, man kann aber auch einfach mit irgendeiner Zwei zu zählen beginnen. Im ersten Fall, wenn also auch die Kartenfarbe eine Rolle spielt, muss oft und unbekümmert gemogelt werden. Die Reihenfolge der Farben ist: Kreuz, Pik, Herz, Karo. Nach dem Ass folgt die Zwei der nächsten Farbe. Im zweiten Fall, wenn ohne Angabe der Farbe gespielt wird, die Karten also nur in aufsteigender Reihe abgelegt werden, lässt es sich dagegen noch sehr viel dreister und unbekümmert mogeln. Kein Spieler ist verpflichtet, tatsächlich den Kartenwert abzulegen, den er laut nennt. Jeder Spieler ist aber jederzeit berechtigt, die Angabe des Spielers, der zuletzt abgelegt hat, anzuzweifeln: Er unterbricht mit dem Ruf „Gemogelt!“ das Spiel und deckt die oberste, zuletzt abgelegte Karte auf. Zeigt die Karte tatsächlich den Wert, der angegeben worden ist, muss der Zweifler den ganzen Kartenstoß aufnehmen. Wenn dagegen die Karte einen anderen als den genannten Wert zeigt, muss der Schwindler den gesamten Kartenstoß aufnehmen. Das Spiel wird dann vom nächsten Spieler aufgenommen, der nun wieder von unten zu zählen beginnt.

Es kann auch noch in anderer Weise gemogelt werden: Ein Spieler kann versuchen, gleich mehrere Karten abzulegen. Wird dieser Versuch aber von einem anderen Spieler bemerkt und mit dem Ruf „Gemogelt!“ geahndet, muss der mogelnde Spieler auch wieder den ganzen Kartenstoß aufnehmen, selbst dann, wenn eine der abgelegten Karten den richtigen Kartenwert zeigt. Wenn Joker mitspielen, bekommen sie jeweils den Wert, der angesagt wird. Hinweis: Es soll möglichst zügig gespielt werden und dementsprechend muss auch schnell reagiert werden. Falls eine Karte, der man nicht traut, bereits von der nächsten bedeckt ist, kann das Spiel nicht mehr unterbrochen werden.



**EN** Games Collection 20 Classics  
Game instruction  
**FR** Assortiment de jeux 20 classiques  
Règle du jeu  
**ES** Colección de 20 juegos clásicos  
Instrucciones de juego

**DE** Spielesammlung 20 Klassiker  
Spielanleitung  
**IT** Raccolta di 20 giochi classici  
Istruzioni di gioco



Art. Nr. 11753

## DE

Sieger ist der Spieler, der zuerst alle Karten abgelegt hat. Bei der letzten Karte, wie auch bei der zuerst abgelegten Karte, kann übrigens kein Zwischenruf gemacht werden. Das bedeutet, dass der Gewinner akzeptiert werden muss. Es bleibt hingegen den Spielern überlassen das Spiel abzuändern, zum Beispiel indem statt der Werte nur Farben angesagt werden. Damit diese Spielvariante genauso viel Spaß bringt, bestimmt der Spieler links vom Kartengeber, welche Farbe in einer Runde abgelegt werden muss, was ihn nicht hindert, dann doch eine andere Farbe abzulegen. In der nächsten Runde wird dann eine andere Farbe bestimmt und fleißig weiter geschummelt.

Folgende Spielmöglichkeiten bestehen ebenfalls: Poker, Cego und Königrufen.

### Schafkopf - Spielanleitung

**Anzahl Spieler:**  
Für 2-4 Spieler

**Spielmaterial:**  
Kartenspiel mit 32 Blatt

**Spielanleitung:**  
Schafkopf kann zu zweit, zu dritt oder zu viert gespielt werden. Die Regelunterschiede sind minimal. Schafkopf ist ebenfalls unter dem Namen „wendischer Schafkopf“ bekannt. Das Spiel zählt zu den Stichspielen.

Die Spielkarten haben folgende Kartenwerte:  
Ass = 11 Punkte; Zehn = 10; König = 4; Dame = 3; Bube = 2; Neun, Acht und Sieben = 0.

Als einfaches Stichspiel hat Schafkopf ständige, feste Trümpfe:

- vier Damen in der Rangordnung Kreuz, Pik, Herz, Karo,
- vier Buben in der gleichen Abstufung
- und alle Karo-Karten (Ass, Zehn, König, Neun, Acht, Sieben).

Die höchsten Trümpfe, die Kreuz-Dame und Pik-Dame, werden auch als die „Alten“ bezeichnet.

**4 Spieler:**  
Die Spieler erhalten je 8 Karten.  
Es spielen immer 2 Partner zusammen, und zwar die Besitzer der beiden „Alten“. Sie müssen sich durch geschicktes Ausspielen suchen, um die gemeinsame Rechnung „fett“ zu machen.

Hat ein Spieler beide „Alten“ auf der Hand, wählt er sich seinen Partner, indem er z.B. sagt: „Der 1. Stich geht mit“ oder „Das Pik-Ass geht mit“. Das hängt jedoch von seinen Karten ab. Um ein Spiel zu gewinnen, müssen die beiden „Alten“ mindestens 61 Augen haben; die Gegenpartei hat mit 60 Augen gewonnen. Es muss stets die ausgespielte Farbe bedient werden; Trumpfkarten werden mit einem beliebigen Trumpf bedient.  
Kann ein Spieler nicht die ausgespielte Farbe bedienen, darf er entweder eine beliebige Karte abwerfen oder mit einer Trumpfkarte stechen. Handelt es sich um einen Stich seines Partners, so sollte er nicht Trumpf spielen, sondern mit einer hohen Zählkarte den Stich „fett“ machen.  
„Solo“ spielt einer allein gegen die übrigen 3 Teilnehmer. Er muss zum Sieg 61 Augen stechen, während den Partnern 60 Augen genügen. Das Solo-Spiel wird nicht besonders angesagt, sondern man lässt die Mitspieler möglichst lange im Unklaren, wer gegen wen spielt. Gewinnt der Solospieler, bekommt er allein die Punktzahl gutgeschrieben, während ein verlorenes Solo doppelte Minuspunkte zählt.

**3 Spieler:**  
Beim Schafkopf zu dritt, auch Dreiwendisch genannt, gelten die gleichen Regeln. Jeder Spieler erhält jedoch 10 Karten, während 2 Karten beim Verteilen mit der Rückseite nach oben als „Skat“ in die Mitte des Tisches gelegt werden.  
Der Spieler, der die Kreuz-Dame hat, darf (muss aber nicht) den „Skat“ aufnehmen und dafür 2 seiner Handkarten verdeckt neben sich ablegen. Es ist ihm beim Dreiwendisch gestattet, statt der Karo-Trumpffarbe eine beliebige Farbe als Trumpf anzusagen. Ist der Besitzer der Kreuz-Dame aufgrund seines Blattes nicht an einem Solo interessiert, steht diese Möglichkeit auch den übrigen Mitspielern offen. Spielt keiner ein Solo, so spielt jeder für sich und Karo ist Trumpffarbe.

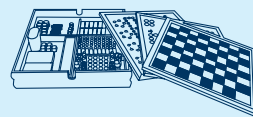
**2 Spieler:**  
Beim Schafkopf zu zweit benötigt man ebenfalls ein Kartenspiel mit 32 Blatt. Jeder Spieler erhält zuerst 8 Karten, die jedoch verdeckt in 2 Reihen vor den Spielern gelegt werden. Danach werden nochmals 8 Karten offen verteilt, die man auf die verdeckten legt. Man spielt nach den gleichen Stichregeln und Bewertungen, und zwar mit offenen Karten. Sobald eine offene Karte ausgespielt wurde, wird die darunter verdeckt liegende umgedreht.

Folgende Spielmöglichkeiten bestehen ebenfalls: Deutscher Schafkopf, Blackjack, Mau-Mau und Schwimmen.



**EN** Games Collection 20 Classics  
Game instruction  
**FR** Assortiment de jeux 20 classiques  
Règle du jeu  
**ES** Colección de 20 juegos clásicos  
Instrucciones de juego

**DE** Spielesammlung 20 Klassiker  
Spielanleitung  
**IT** Raccolta di 20 giochi classici  
Istruzioni di gioco



Art. Nr. 11753

## DE

### Blackjack - Spielanleitung

#### Anzahl Spieler:

Ab 2 Spielern

#### Spielmaterial:

Kartenspiel mit 32 Blatt

#### Spielanleitung:

Es zählen allein die Werte der Karten.

Ass = 11 Punkte  
Zehn = 10 Punkte  
Neun = 9 Punkte  
Acht = 8 Punkte  
Sieben = 7 Punkte  
König = 4 Punkte  
Dame = 3 Punkte  
Bube = 2 Punkte

Ein Spieler wird zum Bankhalter und damit gleichzeitig zum Kartengeber. Es muss vereinbart werden, über wie viele Runden der Spieler die Bank hält. Der Bankhalter spielt jetzt reihum gegen jeweils einen anderen Spieler. Die übrigen Spieler, die nicht an der Reihe sind, haben keinen Einfluss auf das Spiel selbst, können aber für jeden Spieler einen Einsatz machen. Nachdem der Bankhalter sein Spielkapital als Bank aufgelegt hat, werden die Karten gemischt und abgehoben. Die gemischten Karten legt der Bankhalter verdeckt vor sich hin.

Nun gibt er dem 1. Spieler, dem links von ihm sitzenden, eine verdeckte Karte und legt auch sich selbst eine verdeckte Karte hin. Jetzt macht der Spieler seinen Einsatz und auch die anderen Teilnehmer, die auf seinen Gewinn setzen. Erst dann darf er die Karte aufnehmen und ansehen.

Der Spieler lässt sich eine 2. Karte geben und evtl. auch eine 3. oder 4. Er bemüht sich dabei, möglichst genau auf 21 Punkte oder dicht an diesen Wert heranzukommen. Wenn er zu hoch eingestiegen ist, mit der zuletzt gegebenen Karte, also über 21 Punkte gekommen ist, ist er „tot“. Er hat das Spiel verloren und damit auch seinen Einsatz, der vom Bankhalter kassiert wird.

Wer genau 21 Punkte erreicht hat, legt seine Karten offen auf den Tisch. Er hat das Spiel gewonnen und bekommt vom Bankhalter den Einsatz verdoppelt ausgezahlt. 21 Punkte können auch mit 2 Assen erzielt werden: Dieses Spielergebnis nennt man „Feuer“. Der Spieler bekommt den dreifachen Einsatz aus der Bank zurück.

Der häufigste Fall wird aber sein, dass ein Spieler eine Punktezahl unter 21 Punkten als ausreichend ansieht und keine

weiteren Karten mehr kauft. Jetzt muss der Bankhalter die Karte, die er verdeckt gezogen hat, aufdecken und dazu eine weitere Karte vom Talon nehmen. Der Bankhalter kann so viele Karten nachziehen, bis er glaubt, eine höhere Punktezahl als der Spieler erzielt zu haben. Und er muss offen spielen: Er nimmt, anders als sein Gegenspieler, die Karten nicht in die Hand auf, sondern legt sie immer offen auf den Tisch. Wenn der Bankhalter glaubt, genug Punkte zu haben, meldet er die Punktezahl dem Spieler. Dieser muss nun seine Punktezahl angeben. Gewonnen hat die höhere Punktezahl. Bei gleicher Punktezahl gewinnt immer der Bankhalter.

Wichtig: Gewinnt der Bankhalter, braucht der Spieler nur die Punktezahl anzugeben, muss aber nicht die Karten vorlegen. Verliert der Bankhalter, kann er vom Spieler verlangen, dass der die Karten zeigt und damit den Gewinn auch beweist.

Wenn der Bankhalter zu viele Karten genommen hat und eine Punktezahl über 21 erreicht, müssen die Karten nicht verglichen werden. Der Spieler erhält den doppelten Einsatz zurück. Nach dem ersten Spiel werden die verwendeten Karten eingesammelt und offen neben den Talon gelegt. Nun spielt der Bankhalter gegen den nächsten Spieler. Wenn nach einigen Spielen die Karten im Talon nicht mehr ausreichen, kann der Spieler, der nun an der Reihe ist, wählen, ob er die Karten, die er bereits zugeteilt bekommen hat, behalten oder zurückgeben will. Nach dem Mischen der Karten beginnt er dann also entweder wieder ganz von vorn oder er bekommt aus dem neu gemischten Talon so viele Karten dazu, wie er verlangt. Was nach Beendigung des Spiels in der Bank ist, gehört dem Bankhalter.

Folgende Spielmöglichkeiten bestehen ebenfalls: Schafkopf, Deutscher Schafkopf, Mau-Mau und Schwimmen.

### Poker - Spielanleitung

#### Anzahl Spieler:

Für 2-8 Spieler

#### Spielmaterial:

Kartenspiel mit 52 Blatt

#### Besonderheit:

Unter den Kartenspielen zählt Joker zu den interessantesten



**EN** Games Collection 20 Classics  
Game instruction

**FR** Assortiment de jeux 20 classiques  
Règle du jeu

**ES** Colección de 20 juegos clásicos  
Instrucciones de juego

**DE** Spielesammlung 20 Klassiker  
Spielanleitung

**IT** Raccolta di 20 giochi classici  
Istruzioni di gioco



Art. Nr. 11753

## DE

Glücksspielen. Hier ist die Fähigkeit der Spieler gefragt, seine Gegner zu bluffen. Unabhängig der Kartenverteilung geht es darum die Gegner über den wahren Wert seiner Karten zu täuschen. Wer das bekannte „Poker-Face“ aufsetzt ist im Vorteil.

### Spielanleitung:

Karten-Kombinationen

Allein die Zusammensetzung der jedem Spieler zugeteilten Handkarten und die Einschätzung dieser Karten gegenüber denen der Mitspieler entscheidet. Die Reihenfolge der Karten ist die übliche: Ass, König, Dame, Bube, Zehn, Neun, Acht, Sieben, Sechs, Fünf, Vier, Drei und Zwei. Das Ass kann auch als Eins eingesetzt werden. Voraussetzung für die Teilnahme an einer Pokerpartie ist die Kenntnis der verschiedenen Kartenkombinationen. Jeder Spieler erhält 5 Karten. Damit setzen sich die Kartenfolgen immer aus 5 Karten zusammen. Es entstehen unzählige Zusammensetzungen der Karten. Die 8 Kartenkombinationen, die heute international gespielt werden, setzen sich, beginnend mit dem höchsten Wert, wie folgt zusammen:

### Straight Flush oder Farbensequenz:

Der Straight Flush sind 5 Karten einer Farbe in ununterbrochener Reihenfolge, z.B. Herz-Neun, Herz-Zehn, Herz-Bube, Herz-Dame und Herz-König.

Haben mehrere Spieler einen Straight Flush, was allerdings sehr selten vorkommt, entscheidet die höchste Karte über den Wert: Ein Straight Flush mit einem Ass ist besser als ein Straight Flush, der bei der Zehn beginnt. Ein Straight Flush, der mit einem Ass beginnt, wird als Royal Flush bezeichnet. Das Ass kann auch als Eins eingesetzt werden, z.B. Karo-Fünf, Karo-Vier, Karo-Drei, Karo-Zwei, Karo-Ass. Jeder Straight Flush schlägt jede Kombination Four of a Kind und was darunter ist.

### Four of a Kind oder 4 Gleiche:

Diese Kartenfolge besteht aus 4 Karten des gleichen Wertes und einer beliebigen 5. Karte, z.B. Pik-Sieben, Herz-Sieben, Karo-Sieben, Kreuz-Sieben, Karo-Dame. Haben mehrere Spieler 4 Gleiche, so entscheidet der höhere Kartenwert, z.B. sind 4 Gleiche mit Damen mehr wert als mit Buben. Jede Kombination Four of a Kind schlägt jedes Full House und was darunter ist.

### Full House oder volle Hand:

Hierfür sind 3 Karten gleichen Wertes und 2 Karten eines anderen Wertes notwendig, z.B. Pik-Bube, Herz-Bube, Karo-Bube und Jede Karo-Vier, Herz-Vier. Die volle Hand besteht also aus 3 Gleichen und einem Paar. Haben 2 oder mehr Spieler eine volle Hand, entscheidet die Höhe der 3 Gleichen. Jedes Full House schlägt jeden Flush und was darunter ist.

### Flush oder Farbe:

Diese Kombination besteht aus 5 Karten der gleichen Farbe, wobei die Werte der einzelnen Karten gleichgültig sind, z.B. Pik-Ass, Pik-Bube, Pik-Sieben, Pik-Sechs und Pik-Drei. Wenn 2 oder mehr Spieler einen Flush haben, entscheidet die höchste Karte. Ist diese gleich, entscheidet die zweithöchste Karte usw. Jeder Flush schlägt jeden Straight und was darunter ist.

### Straight oder gemischte Sequenz oder Straße:

Dies ist eine ununterbrochene Folge von Karten in verschiedenen Farben, z.B. Pik-König, Herz-Dame, Karo-Bube, Karo-Zehn, Kreuz-Neun. Auch hier entscheidet die Karte mit dem höchsten Wert, wenn 2 Spieler einen Straight besitzen. Der höchste Straight ist Ass, König, Dame, Bube, Zehn und der niederste Fünf, Vier, Drei, Zwei, Ass. Jeder Straight schlägt jede Kombination Three of a Kind und was darunter ist.

### Three of a Kind oder 3 Gleiche:

Für 3 Gleiche braucht man eine Kombination aus 3 ranggleichen Karten, z.B. Herz-Acht, Pik-Acht, Karo-Acht, Herz-Dame und Pik-König. Wenn 2 oder mehr Spieler 3 Gleiche besitzen, entscheidet die Höhe der Kartenwerte: 3 Gleiche mit Königen zählen mehr als mit Buben. Jede Kombination 3 Gleiche schlägt jede Kombination 2 Paare und was darunter ist.

### Two Pairs oder 2 Paare:

Diese Kartenhand setzt sich zusammen aus je 2 Karten gleichen Ranges und einer beliebigen 5. Karte, z.B. Pik-Ass, Karo-Ass, Herz-Sechs, Kreuz-Sechs und Karo-König. Wenn 2 oder mehr Spieler über „Two Pairs“ verfügen, entscheidet das höhere Paar. Sollte auch dieses Paar noch gleich sein, entscheidet die Höhe des 2. Paares. Sollte auch dieses Paar noch gleich sein, wird die Entscheidung von der 5. Karte getroffen. Jede Kombination Two Pairs schlägt jede ein Paar und was darunter ist.

### One Pair oder ein Paar:

Dazu braucht man nur ein Paar und dazu 3 beliebige weitere Karten, z.B. Herz-Acht, Karo-Acht, Herz-König, Kreuz-Bube und Pik-Dame. Bei Gleichheit des Paares entscheidet die höchste der 3 Nebenkarten. Etwa jede 2. Kartenhand, die man beim Pokern erhält, besteht nur aus 5 nicht zueinander passenden Karten. Der Wert einer solchen Hand bestimmt sich nach dem Wert der höchsten Karte. Absolut identische Kartenkombinationen führen zu einem Unentschieden. Die Farben der Karten (Pik, Herz, Karo, Kreuz) spielen keine Rolle.

Folgende Spielmöglichkeiten bestehen ebenfalls: Texas Holdem, Stud Poker und Draw Poker.



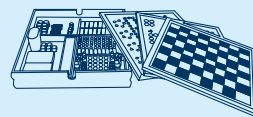
**EN** Games Collection 20 Classics  
Game instruction

**FR** Assortiment de jeux 20 classiques  
Règle du jeu

**ES** Colección de 20 juegos clásicos  
Instrucciones de juego

**DE** Spielesammlung 20 Klassiker  
Spielanleitung

**IT** Raccolta di 20 giochi classici  
Istruzioni di gioco



Art. Nr. 11753

## DE

### Die böse 3 - Spielanleitung

**Anzahl Spieler:**  
Beliebig

**Spielmaterial:**  
1 Würfel

**Spielanleitung:**  
Jeder Spieler darf beliebig oft würfeln. Wirft ein Spieler hingegen eine 3, scheidet der Spieler aus. Gewinner ist, wer es auf die höchste Augenzahl bringt ohne durch das Würfeln einer 3 auszuschneiden.

Folgende Spielmöglichkeiten bestehen ebenfalls: Hohe Hausnummer, Die lustige 7, Elf hoch und Pärchen.

### Hohe Hausnummer - Spielanleitung

**Anzahl Spieler:**  
Beliebig

**Spielmaterial:**  
1 Würfel, Papier und Bleistift

**Spielanleitung:**  
Jeder Spieler hat 3 Würfe. Gewinner ist, wer die höchste 3-stellige Hausnummer erreicht. Besonderheit: Nach jedem Wurf muss der Spieler sich entscheiden, an welche Stelle der Hausnummer die gewürfelte Zahl platziert werden soll. Ob an die Einer-, Zehner- oder Hunderterstelle der Hausnummer.

Folgende Spielmöglichkeiten bestehen ebenfalls: Die böse 3, Die lustige 7, Elf hoch und Pärchen.

### Die lustige 7 - Spielanleitung

**Anzahl Spieler:**  
Beliebig

**Spielmaterial:**  
2 Würfel, Papier, Bleistift, Holzstäbchen/Steine

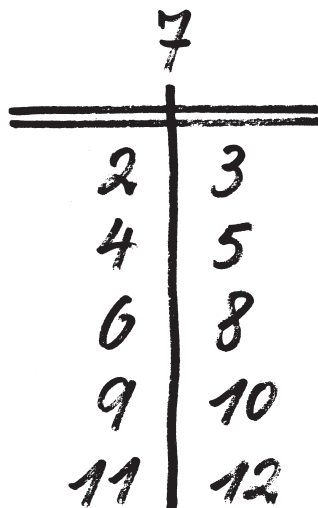
### Vorbereitung:

Zeichnen Sie den Spielplan wie in der Abbildung dargestellt auf. Die Spieler erhalten die gleiche Anzahl an Holzstäbchen/Steinen. Ein Spieler übernimmt die Bank und die Würfel. Dieser Spieler spielt gegen die übrigen Spieler.

### Spielanleitung:

Bevor der Bankhalter beginnt zu würfeln, platzieren die Spieler ihre Einsätze. Dafür legen die Spieler beliebig viele Holzstäbchen/Steine auf beliebige Felder des Spielplans. Der Bankhalter beginnt zu würfeln. Wirft der Bankhalter eine Zahl der linken Reihe der Abbildung, erhält er alle dort platzierten Einsätze (nicht die auf der 7). Dafür muss er jeden Einsatz auf der rechten Reihe verdoppeln und sofort auszahlen. Würfelt der Bankhalter eine Zahl der rechten Reihe, vereinnahmt er die Einsätze, die dort liegen, und muss die Einsätze auf der linken Reihe verdoppeln und auszahlen. Wirft der Bankhalter eine Sieben, zieht er die Einsätze von beiden Reihen ein, muss aber die Einsätze auf der Sieben verdreifachen und auszahlen. Nach jeder Auszahlung wird neu gesetzt. Wer keine Holzstäbchen/Steine mehr hat, scheidet aus.

Folgende Spielmöglichkeiten bestehen ebenfalls: Die böse 3, Hohe Hausnummer, Elf hoch und Pärchen.





**EN** Games Collection 20 Classics  
Game instruction  
**FR** Assortiment de jeux 20 classiques  
Règle du jeu  
**ES** Colección de 20 juegos clásicos  
Instrucciones de juego

**DE** Spielesammlung 20 Klassiker  
Spielanleitung  
**IT** Raccolta di 20 giochi classici  
Istruzioni di gioco



Art. Nr. 11753

## DE

### Elf hoch - Spielanleitung

**Anzahl Spieler:**

Beliebig

**Spielmaterial:**

Zwei Würfel, Holzstäbchen/Steine

**Spielanleitung:**

Die Spieler erhalten die gleiche Anzahl an Holzstäbchen/Steinen. Als Einsatz platziert jeder Spieler 2 Holzstäbchen/Steine in die Tischmitte. Das ist die Kasse oder der Pott. Wer genau 11 wirft, darf den Pott leeren. Wer 12 wirft, muss den Inhalt des Potts verdoppeln. Wer unter 11 bleibt, muss so viel in den Pott einzahlen, wie ihm auf 11 fehlt; bei 8 zum Beispiel 3 Holzstäbchen/Steine.

Folgende Spielmöglichkeiten bestehen ebenfalls: Die böse 3, Die lustige 7, Pärchen und Hohe Hausnummer.

### Pärchen - Spielanleitung

**Anzahl Spieler:**

Beliebig

**Spielmaterial:**

4 Würfel, Papier, Bleistift

**Spielanleitung:**

Für das Spiel werden ein rotes und weißes Würfelpaar benötigt. Dabei ist das weiße Würfelpaar positiv und das rote Würfelpaar negativ. Das heißt, die Augen der weißen Würfel werden addiert und die Augensumme der roten Würfel subtrahiert. Jeder Spieler hat 5 Würfe. Die Ergebnisse der Runden werden notiert und am Ende zusammengezählt. Gewinner ist, wer am Schluss die höchste Augensumme erzielt hat.

Folgende Spielmöglichkeiten bestehen ebenfalls: Die böse 3, Hohe Hausnummer, Die lustige 7, und Elf hoch

### Schach - Spielanleitung

**Anzahl Spieler:**

2 Spieler

**Spielmaterial:**

Schachbrett, 16 Spielfiguren pro Farbe

**Besonderheit:**

Das Brettspiel Schach zählt zu den anspruchsvollsten Spielen überhaupt. Nachfolgend werden die Grundregeln des Spiels erläutert. Zusätzlich gibt es weitere Veröffentlichungen und Bücher von der Entwicklung und Herkunft des Spiels sowie Publikationen über die Grundregeln und weitere Strategien, die zum bekannten „Schachmatt“ führen.

**Spielfiguren:**

Ein Spieler hat 16 weiße Spielfiguren, der andere 16 schwarze Spielfiguren. Darunter 7 Offiziere, 1 König und 8 Bauern. Die Offiziere nennen sich Dame, Läufer (2), Springer (2) und Turm (2). Die Aufstellung kann der Abbildung entnommen werden. Das Schachfeld im Dame-Spielplan ist mit einer weißen Linie gekennzeichnet. Merke: schwarze Dame = schwarzes Feld D8, weiße Dame = weißes Feld D1.

**Spielanleitung:**

Es geht darum den gegnerischen König mit einer oder mehreren Figuren anzugreifen und ihm die Möglichkeit zu nehmen, der Bedrohung durch die feindlichen Steine zu entkommen. Ist das Ziel erreicht, ist der König „Schachmatt“ und der Spieler gewinnt das Spiel.

**Zugmöglichkeit der Spielfiguren:**

König: Ein Feld in alle Richtungen

Dame: Die stärkste Figur; sie kann gerade und schräg laufen, soweit die Felder frei sind.

Läufer: Kann nur schräg laufen, soweit die Felder frei sind. (Ein auf einem weißen Feld stehender Läufer kann nie auf ein schwarzes Feld gelangen, ein auf einem schwarzen Feld stehender nie auf ein weißes!)

Springer: Springt 2 Felder weiter und von da aus eines zur Seite. Der Springer ist die einzige Figur, die über eigene und fremde Steine hinwegspringen darf.

Turm: Kann so weit gehen, wie freie Felder vor ihm liegen, jedoch nur in gerader Richtung, waagrecht und senkrecht.

Bauern: Die Bauern gehen nur vorwärts. Sie dürfen aus der Ausgangsposition 2 Felder vorrücken – wahlweise auch nur 1 Feld –, danach immer nur 1 Feld in gerader Richtung.





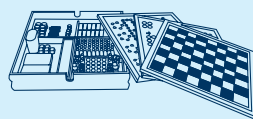
**EN** Games Collection 20 Classics  
Game instruction

**FR** Assortiment de jeux 20 classiques  
Règle du jeu

**ES** Colección de 20 juegos clásicos  
Instrucciones de juego

**DE** Spielesammlung 20 Klassiker  
Spielanleitung

**IT** Raccolta di 20 giochi classici  
Istruzioni di gioco



Art. Nr. 11753

**DE**

**Das Schlagen:**

Auf jedem Feld darf nur eine Figur stehen. Will man ein vom Gegner besetztes Feld einnehmen, kann die gegnerische Figur durch eine eigene geschlagen werden (entsprechend der Zugmöglichkeit). Das Schlagen ist nicht Zwang; geschlagene Figuren werden aus dem Spiel entfernt. Der König darf als einzige Figur zwar schlagen, kann aber nie selbst geschlagen werden. Bauern können schräg vor ihnen stehende gegnerische Figuren schlagen. Die Zugrichtung der Bauern beim Schlagen ist anders als beim Ziehen: Bauern können nur 1 Feld schräg vor ihnen stehende Figuren schlagen.

**Sonderregeln für Bauern:**

Das Schlagen „en passant“: Hat ein Bauer bereits die Mitte des Spielplans um ein Feld überschritten, kann er einen gegnerischen Bauern, der aus der Ausgangsstellung zwei Felder vorrückt und dabei neben ihm zu stehen kommt, „en passant“ schlagen, indem er in das Feld hinter den gegnerischen Bauern zieht und jenen vom Spielfeld entfernt. Man schlägt also den Bauern, als ob er aus der Ausgangsstellung nur ein Feld vorgerückt wäre. Diese Regel gilt jedoch nur im darauf folgenden Zug; danach verfällt die Schlagmöglichkeit. Bauernumwandlung: Gelangt ein Bauer auf die letzte Felderreihe des Gegners, die 8. Linie oder 1. Linie, muss der Bauer sofort in einen eigenen Offizier umgewandelt werden, d.h. entweder in Dame, Turm, Läufer oder Springer (kann auch, falls entsprechende Figur noch nicht vorrätig, symbolisch dargestellt werden, z.B. Turm umgedreht = Dame).

**Die Rochade:**

Nur wenn Turm und König noch nicht bewegt wurden und zwischen beiden keine Figuren stehen, kann rochiert werden. D.h., man rückt zuerst den König um 2 Felder in Richtung des an der Rochade beteiligten Turms, danach springt dieser über den König auf dessen Nachbarfeld. Dabei wird zwischen der kurzen (der Königsturm wird um 2 Felder bewegt) und der langen (der Damenturm wird um 3 Felder bewegt) Rochade unterschieden. Die beiden Bewegungen gelten als ein Zug. Es darf grundsätzlich nicht rochiert werden, wenn

- a) König und/oder der entsprechende Turm schon vorher einen Zug getan haben,
- b) König und Turm dabei auf oder über ein Feld gehen müssen, das von einer gegnerischen Spielfigur bedroht ist,
- c) dem König eben „Schach“ geboten wurde.

**Schach und Matt:**

Der König darf nicht auf ein Feld, das vom Gegner bedroht wird. Greift der Gegner mit einer seiner Spielfiguren den feindlichen König an (Schlagdrohung), ruft er „Schach!“, um auf die Drohung

aufmerksam zu machen. Der Angegriffene kann diese Drohung abwehren, wenn er

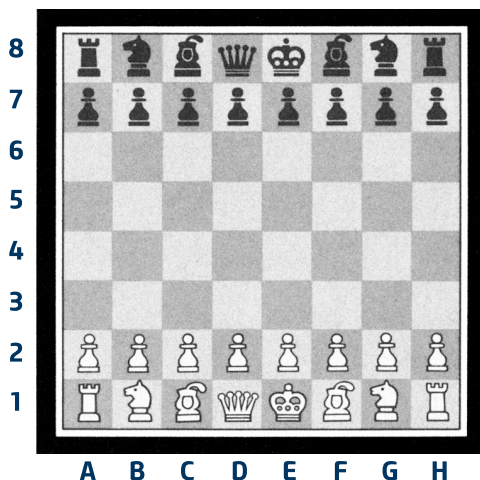
- a) seinen König schützt, indem er eine eigene Figur zwischen den Angreifer und seinen König stellen kann,
- b) den Angreifer schlagen kann,
- c) mit dem König auf ein nicht vom Gegner bedrohtes Feld ausweichen kann.

Sind alle 3 Schutzmaßnahmen nicht mehr möglich, so ist der König schachmatt und die Partie verloren.

**Remis und Patt:**

„Remis“ endet ein Spiel, wenn beide Parteien auf Grund der Stellung oder des nicht ausreichenden Figurenmaterials keine Möglichkeiten haben bzw. sehen, den gegnerischen König matt zu setzen. „Patt“ endet ein Spiel, wenn ein Spieler am Zug ist, dessen König und sonstiges Figurenmateriale so blockiert sind, dass sie keine Zugmöglichkeit mehr haben, während der König selbst nicht im „Schach“ steht, also nicht direkt bedroht wird. Sowohl „Remis“, „Patt“, ein so genanntes Dauerschach (immerwährendes Schachgeben) sowie dreifache Zugwiederholungen bei unveränderter Stellung werden als „Unentschieden“ gewertet.

Folgende Spielmöglichkeiten bestehen ebenfalls: Häuptling und Krieger, Double-Schach, KO-Schach, Schlagschach und Positionsschach





**EN** Games Collection 20 Classics  
Game instruction

**FR** Assortiment de jeux 20 classiques  
Règle du jeu

**ES** Colección de 20 juegos clásicos  
Instrucciones de juego

**DE** Spielesammlung 20 Klassiker  
Spielanleitung

**IT** Raccolta di 20 giochi classici  
Istruzioni di gioco



Art. Nr. 11753

## DE

### Backgammon - Spielanleitung

#### Anzahl Spieler:

2 Spieler

#### Spielmaterial:

Spielplan, jeweils 15 Steine in 2 Farben, 4 Würfel und 1 Dopplerwürfel

#### Vorbereitung:

Jeder Spieler erhält 15 Steine einer Farbe und 2 Würfel. Es wird ausgewürfelt, wer das Spiel beginnt. Wer die höhere Zahl wirft, darf das Spiel eröffnen.

#### Spielanleitung:

Für die spezielle Art, in der bei Backgammon auch um Einsätze gespielt wird, wird der Dopplerwürfel verwendet. Der Spielplan bildet 24 Spitzen, so genannte Zungen, die verschieden farbig eingefärbt sind (Points, Punkte). Für eine bessere Übersicht, sind diese von 1–12 und von 1A–12A nummeriert. Die Färbung der Zungen spielt keine Rolle. Diese dient lediglich zum besseren Auszählen der Spielzüge. Das Spielbrett ist durch die bezeichnete Schranke (Bar) in 2 Hälften geteilt; auch dies dient der Übersichtlichkeit. Die Schranke teilt die Spielbahn in Abschnitte von je 6 Zungen. Wir nennen diese Abschnitte in Zugrichtung des betreffenden Spielers „1. Viertel“, „2. Viertel“, „3. Viertel“ und „letztes Viertel“ (inner table, inneres Feld und outer table, äußeres Feld – siehe Abbildung Seite 29).

#### Ziel:

Ausgehend von der Grundaufstellung versucht jeder Spieler seine 15 Steine durch geschicktes Ausnutzen der Würfelzahlen so schnell wie möglich in sein letztes Viertel zu bringen und dann alle Steine aus dem Brett herauszuwürfeln. Gewinner ist, wem letzteres gelingt. Die Spieler ziehen ihre Steine gegenläufig und versuchen, sich gegenseitig durch Blockieren von Zungen und durch Schlagen zu behindern.

#### Aufstellung und Zugrichtung:

Die Grundaufstellung ist der Abbildung auf Seite 29 zu entnehmen.

Spieler A spielt Weiß. Seine allgemeine Zugrichtung ist von 1A über 12A, 12 bis 1. Für Spieler A sind die Zungen 1A–6A sein 1. Viertel und die Zungen 6–1 sein letztes Viertel. Die beiden Steine auf 1A müssen den gesamten Weg über alle 24 Zungen – bis ins letzte Viertel- aus dem Brett heraus – zurücklegen.

Die 5 Steine auf 12A ziehen von dort über Zunge 12 bis ins letzte Viertel von Spieler A und von dort aus dem Brett heraus. Die restlichen Steine ziehen entsprechend. Spieler B spielt Schwarz. Seine allgemeine Zugrichtung ist von 1 über 12, 12A bis 1A.

Die Zungen 1–6 sind sein 1. Viertel und die Zungen 6A–1A sein letztes Viertel. Die Spieler ziehen also ihre Steine aus der jeweiligen Anfangsstellung in gegenläufiger Richtung. Weiß zieht im Gegenuhrzeigersinn und Schwarz im Uhrzeigersinn. Man sollte sich mit dieser Aufstellung auch bei vertauschten Sitzplätzen vertraut machen. Folgende Faustregel gilt immer: Die dem Spieler gegenüberliegenden 2 letzten Steine sind immer Steine seiner Farbe. Die Zugrichtung für den Spieler ergibt sich daraus, dass dies die 2 am weitesten von seinem letzten Viertel entfernten Steine sind.

Tipp: Dem Anfänger empfehlen wir, die Beispiele auf dem Brett nachzusetzen und die Züge nachzuspielen.

#### Ziehen:

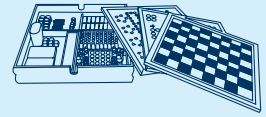
Grundsätzlich führen die Spieler abwechselnd jeweils 2 Züge aus, die sich nach den Würfelzahlen richten müssen. Für die 2 Züge des eröffnenden Spielers gelten die von beiden einzeln erwürfelten Zahlen. Für alle weiteren Züge würfelt jeder Spieler mit 2 Würfeln zugleich. Bei allen Zügen werden die von gegnerischen oder eigenen Steinen besetzten Zungen mitgezählt. Spielfeld ist die ganze Zunge. Es ist jedoch üblich, die Steine an den Brettrand zu rücken.

Die beiden Züge können mit 2 verschiedenen Steinen durchgeführt werden oder als fortgesetzter Zug mit einem Stein. Auch bei einem fortgesetzten Zug werden die Würfelzahlen nie als Summe verwendet; vielmehr handelt es sich um 2 einzelne Züge. Ist der 1. Zug nicht möglich, kann der gesamte fortgesetzte Zug nicht ausgeführt werden.



**EN** Games Collection 20 Classics  
Game instruction  
**FR** Assortiment de jeux 20 classiques  
Règle du jeu  
**ES** Colección de 20 juegos clásicos  
Instrucciones de juego

**DE** Spielesammlung 20 Klassiker  
Spielanleitung  
**IT** Raccolta di 20 giochi classici  
Istruzioni di gioco



Art. Nr. 11753

**DE**

**2. Viertel Weiß**

(äußeres Feld Schwarz)

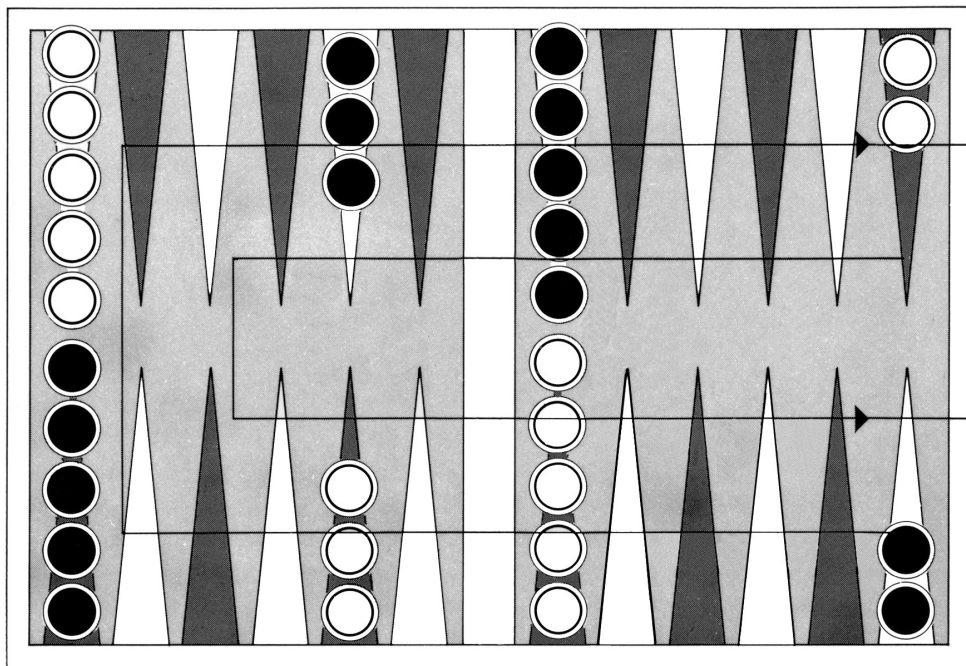
**Spieler B**

(Schwarz)

**1. Viertel Weiß**

(inneres Feld Schwarz)

**12A 11A 10A 9A 8A 7A 6A 5A 4A 3A 2A 1A**



**12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1**

**3. Viertel Weiß**

(äußeres Feld Weiß)

**Spieler A**

(Weiß)

**Letztes Viertel Weiß**

(inneres Feld Weiß)

Der Spieler kann frei entscheiden, in welcher Reihenfolge er die Würfelzahlen verwendet. Kann er jeweils nur einen der beiden Würfe verwenden, muss es der höhere Wurf sein. Ist dies nicht möglich, darf kein Zug ausgeführt werden und der Gegenspieler ist dran. Jede Zunge darf nur von Steinen einer Farbe besetzt

sein. Deshalb darf ein Stein nur dann gezogen werden, wenn die Zunge, auf der er ankommt, unbesetzt bzw. von Steinen der eigenen Farbe besetzt ist. Ein Zug ist außerdem möglich, wenn dadurch ein einzelner gegnerischer Stein geschlagen werden kann (siehe Schlagen).



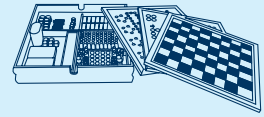
**EN** Games Collection 20 Classics  
Game instruction

**FR** Assortiment de jeux 20 classiques  
Règle du jeu

**ES** Colección de 20 juegos clásicos  
Instrucciones de juego

**DE** Spielesammlung 20 Klassiker  
Spielanleitung

**IT** Raccolta di 20 giochi classici  
Istruzioni di gioco

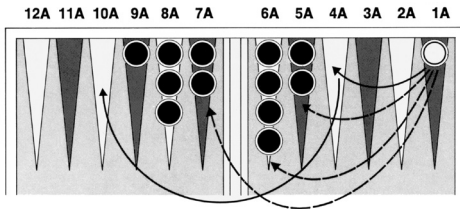


Art. Nr. 11753

## DE

### Beispiele:

Weiß eröffnet und ihm steht dafür der Wurf 6/4 zur Verfügung. Neben vielen anderen sind dann beispielsweise folgende Züge möglich (Grundaufstellung siehe Abbildung oben): ein Stein von 1A auf 7A (= 6er-Wurf) und ein Stein von 1A auf 5A (= 4er-Wurf). Kurznotierung W 6/4 = 1A-7A und 1A-5A. Oder: ein Stein von 6 auf 2 (= 4er-Wurf) und ein Stein von 8 auf 2 (= 6er-Wurf). Kurznotierung W 6/4 = 6-2 und 8-2. Oder: ein Stein von 12A auf 9 und derselbe Stein von 9 weiter auf 3. Kurznotierung W 6/4 = 12A-9-3.



### Züge bei Pasch:

Bei einem Paschwurf ist es dem Spieler erlaubt die Augenzahl 4-mal zu ziehen. So können z.B. bei einem 3er-Pasch folgende Züge ausgeführt werden:

- 1 Stein in 4-mal fortgesetztem Zug insgesamt 12 Zungen weiter.
- 4 Steine je 3 Zungen weiter; kommen mehrere Steine vom selben Ausgangspunkt, werden sie praktisch zusammen 3 Zungen weitergezogen.
- 2 Steine jeweils in einem fortgesetzten Zug 6 Zungen weiter.
- 1 Stein in einmal fortgesetztem Zug 6 Zungen weiter und 2 weitere Steine je 3 Zungen weiter.
- 1 Stein in 2-mal fortgesetztem Zug 9 Zungen weiter und ein Stein 3 Zungen weiter.

Kann bei einem Pasch nicht alle 4 Züge gezogen werden, müssen jedenfalls alle möglichen Züge gezogen werden; die verbleibenden Zugmöglichkeiten verfallen. Nach einem Pasch wird nicht nochmal gewürfelt.

### Bänder:

Ist eine Zunge mit 2 oder mehr Steinen belegt, bilden diese Steine ein so genanntes Band (a block, to make a point, einen Point machen). Als Band sind die Steine vor dem Geschlagen werden sicher; die Zunge ist für den Gegenspieler blockiert. Hierzu folgendes Beispiel (siehe Abbildung oben): Weiß will seinen Stein von 1A ziehen; er wirft 5/4. Weiß dürfte zwar 5 + 4 = 9 Zungen weiter auf 10A ankommen, darf aber weder auf 5A noch auf 6A ziehen. Könnte er mit anderen Steinen ebenfalls keinen Zug ausführen, müsste er aussetzen und Schwarz ist an der Reihe.

Wenn Weiß in der gleichen Situation 6/3 wirft (ebenfalls = 9), darf er zunächst auf 4A und dann auf 10A ziehen. In umgekehrter Reihenfolge ist der Zug nicht möglich, da 7A blockiert ist. Gelingt es einem Spieler mehrere Bänder auf nebeneinander liegenden Zungen zu machen, nennt man dies eine Brücke. Im Gegensatz zum üblichen Zweck einer Brücke ist eine solche Stellung ein großes Hindernis für das Fortkommen des Gegenspielers. Eine Brücke über 6 Zungen (a prime) kann vom Gegenspieler überhaupt nicht überwunden werden. Er kann die Steine, die so festgehalten werden, erst weiterziehen, wenn die Brücke im Verlauf des Spiels wieder aufgelöst wird.

### Schlagen:

Wird ein Stein so gezogen, dass er einzeln auf einer Zunge steht, ist er für den Gegner schlagbar (to leave a blot, einen Blot machen). Endet ein Zug auf einer Zunge, die von einem einzelnen gegnerischen Stein besetzt ist, wird dieser Stein geschlagen (to hit a blot, einen Hit machen). In einem fortgesetzten Zug können mehrere Steine geschlagen werden (bis zu 4 Steine bei Pasch). Beispiel: In der Situation von Abbildung oben kann Weiß mit dem Wurf 5/3 den einzelnen schwarzen Stein auf 9A schlagen; er zieht von 1A auf 4A und von dort auf 9A. Geschlagene Steine werden vom Brett genommen und auf die Schranke gelegt. Diese Steine müssen anschließend den kompletten Durchlauf neu beginnen.

### Einsetzen:

Befinden sich geschlagene Steine eines Spielers auf der Schranke, muss er zunächst seine Würfe dafür verwenden, diese Steine wieder ins Brett einzusetzen. Solange ein Spieler noch Steine auf der Schranke hat, darf er mit seinen übrigen Steinen im Brett keinen Zug ausführen. Das Einsetzen geschieht im 1. Viertel des betreffenden Spielers und muss sich nach den Würfelzahlen richten.

Beispiel: Weiß hat 2 Steine auf der Schranke; er wirft 6/3. Ein Stein muss nun auf 6A und der 2. auf 3A eingesetzt werden. Ist 3A blockiert, kann nur ein Stein (auf 6A) eingesetzt werden; der 3er-Wurf verfällt und kann nicht für Züge im Brett verwendet werden. Ist die Zunge 6A durch ein Band blockiert, kann Weiß keinen der beiden Steine einsetzen, da der höhere Wurf gezogen werden muss, wenn nicht beide Würfe gezogen werden können. Gelingt es Schwarz, alle Zungen seines letzten Viertels durch eine Brücke zu blockieren, während Weiß einen Stein auf der Schranke hat, gibt es keinen Wurf, mit dem Weiß seinen Stein wieder ins Brett bringen könnte. Man nennt dies ein „Geschlossenes Brett“ (closed board). Weiß braucht überhaupt nicht zu würfeln und setzt so lange aus, bis die Brücke von Schwarz wieder aufgelöst wird. Selbstverständlich kann beim Einsetzen auch geschlagen werden, wenn man mit dem eingesetzten Stein auf einen einzelnen gegnerischen Stein trifft.



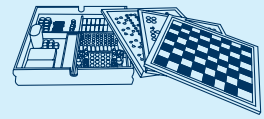
**EN** Games Collection 20 Classics  
Game instruction

**FR** Assortiment de jeux 20 classiques  
Règle du jeu

**ES** Colección de 20 juegos clásicos  
Instrucciones de juego

**DE** Spielesammlung 20 Klassiker  
Spielanleitung

**IT** Raccolta di 20 giochi classici  
Istruzioni di gioco



Art. Nr. 11753

## DE

### Ausspielen:

Erst wenn ein Spieler alle 15 Steine in sein letztes Viertel gebracht hat, darf er mit dem Ausspielen (bearing off, Abtragen) der Steine beginnen. Hat er mit dem 1. seiner 2 Züge alle Steine ins letzte Viertel gebracht, darf er mit dem 2. Zug bereits mit dem Ausspielen beginnen.

Das Ausspielen muss sich ebenfalls nach den Würfelzahlen richten. Die Steine werden von den Zungen aus dem Brett genommen, die dem Wurf entsprechen – bei einem Wurf 6/5 also ein Stein von Zunge 6 (Weiß) bzw. 6A (Schwarz) und ein Stein von 5 bzw. 5A. Auch beim Ausspielen zählt der Pasch doppelt. Ausgespielte Steine werden neben dem Brett abgelegt. Das Ausspielen ist kein Zwang; man zieht es manchmal vor, Steine nachzurücken, z.B. mit einer 5 von 6 auf 1.

Es wird sich häufig ergeben, dass auf den Zungen, die dem Wurf entsprechen, kein Stein steht. Stehen auch auf den höheren Zungen keine Steine mehr, werden Steine von der nächstniederen Zunge ausgespielt. Stehen aber auf einer noch höheren Zunge Steine, muss der Wurf dafür benützt werden, diese Steine „nachzurücken“. Hierzu folgendes Beispiel (siehe Abbildung Seite 13):

Weiß beginnt mit dem Ausspielen. Würfelt Weiß 6/4, spielt er einen Stein von Zunge 6 und einen von Zunge 4 aus. Würfelt er 6/5, spielt er einen Stein von Zunge 6 aus, kann aber von Zunge 5 keinen Stein ausspielen, da diese nicht besetzt ist. Stattdessen muss er den auf 6 verbleibenden Stein um 5 Zungen auf 1 nachrücken. Würfelt Weiß 5/3, muss er 2 Steine nachrücken, da diese beiden Zungen unbesetzt sind.

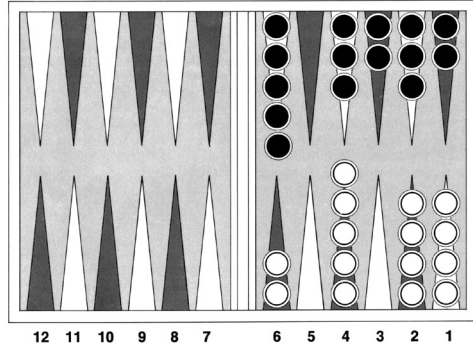
Wir nehmen nun an, dass in der hier gezeigten Situation die Steine auf Zunge 6 bereits ausgespielt wurden. Würfelt Weiß nun 5/4, spielt er einen Stein von Zunge 4 aus, da auf seinen höheren Zungen keine Steine mehr stehen. Außerdem spielt Weiß entsprechend dem 2. Wurf einen weiteren Stein von 4 aus. Bei einem 6er-Pasch oder 5er-Pasch würde Weiß in diesem Fall 4 Steine von Zunge 4 ausspielen.

Wenn ein weißer Stein geschlagen wird, während Weiß bereits am Ausspielen ist, muss Weiß diesen Stein erst wieder einsetzen und bis zum letzten Viertel vorrücken, bevor er das Ausspielen fortsetzen kann.

### Ende des Spiels:

Hat Weiß alle Steine ausgespielt, Schwarz aber nur einige, erringt Weiß einen einfachen Sieg. Beim Spielen um Einsätze wird damit der einfache Einsatz gewonnen. Der Gewinn zählt doppelt (Gammon), wenn der Gegner noch keinen seiner Steine ausgespielt hat und dreifach (Backgammon), wenn sich noch Steine des Gegners in seinem 1. Viertel befinden oder gar auf der Schranke.

12A 11A 10A 9A 8A 7A 6A 5A 4A 3A 2A 1A



### Verdoppeln:

Beim Spielen um Einsätze werden Spieler, die den Reiz eines erhöhten, aber wohl kalkulierten Risikos schätzen, zum Dopplerwürfel greifen. Zu Beginn liegt der Würfel mit der Zahl 64 obenauf neben dem Spielbrett. Nach der Eröffnung ist jeder der beiden Spieler berechtigt, die 1. Verdoppelung anzukündigen. Man wird dies tun, wenn man glaubt, gegenüber dem Partner im Vorteil zu sein. Eine Verdoppelung muss jeweils vor dem Würfeln angekündigt werden. Wenn Weiß die 1. Verdoppelung ankündigt, legt er den Dopplerwürfel mit der Zahl 2 obenauf neben die Brethälfte von Schwarz. Schwarz muss nun entweder die Verdoppelung annehmen oder das Spiel unverzüglich als verloren aufgeben. Im letzteren Fall gewinnt Weiß den einfachen Einsatz. Da sich bei Backgammon das Blatt rasch wenden kann, wird Schwarz die Verdoppelung annehmen, wenn er glaubt, dass Weiß nur geringfügig im Vorteil ist. Schwarz legt dann den Dopplerwürfel direkt vor sich. Das Spiel wird jetzt um den zweifachen Einsatz fortgesetzt. Weiß sollte im Auge behalten, dass das Recht zur nächsten Verdoppelung nun bei Schwarz liegt! Will Schwarz im Verlauf des Spiels die 2. Verdoppelung ankündigen, legt er Weiß den Dopplerwürfel mit der Zahl 4 obenauf vor. Weiß muss das Spiel entweder sofort aufgeben, wobei er aufgrund seiner eigenen Verdoppelung den doppelten Einsatz verliert, oder annehmen. In diesem Fall wird das Spiel um den vierfachen Einsatz fortgesetzt. Das Recht zur 3. Verdoppelung liegt nun wieder bei Weiß. Es ist besonders wichtig, immer wieder abzuschätzen, wie weit man gegenüber dem Gegenspieler im Vor- oder im Nachteil ist. Sollte der Gegen-spieler eine Verdoppelung anbieten, muss man genau darüber im Bilde sein, ob man annehmen oder aufgeben sollte. Da die Einsätze enorm steigen, ist es selten ratsam, mehr als 2-mal zu verdoppeln.



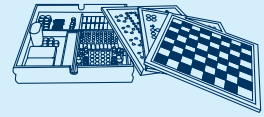
**EN** Games Collection 20 Classics  
Game instruction

**FR** Assortiment de jeux 20 classiques  
Règle du jeu

**ES** Colección de 20 juegos clásicos  
Instrucciones de juego

**DE** Spielesammlung 20 Klassiker  
Spielanleitung

**IT** Raccolta di 20 giochi classici  
Istruzioni di gioco



Art. Nr. 11753

## DE

### Strategie:

Im Prinzip handelt es sich bei Backgammon um ein organisiertes Rückzugsgefecht. Die am weitesten entfernten Steine auf 1A bzw. 1 sind am meisten gefährdet. Es ist wichtig, diese Steine in Sicherheit zu bringen und gleichzeitig Stellungen aufzubauen, die den Gegenspieler behindern. Es sollte kein einseitiges Risiko eingegangen werden, wenn man Steine vereinzelt und damit dem Schlagen aussetzt. Ein solcher Zug ist nur sinnvoll, wenn er für die folgenden Züge wichtige Vorteile verspricht, und das Schlagen dieses Steines sollte dem Gegenspieler auf lange Sicht Nachteile bringen. Obwohl Backgammon mit Würfeln gespielt wird, ist es durchaus kein reines Glücksspiel. Der Erfolg hängt mindestens ebenso sehr von der geschickten Ausführung der Züge ab. Die Eröffnungszüge werden bei völlig gleich verteilten Chancen durchgeführt. Deshalb hängt es vom Geschick der Spieler ab, ob er den vorliegenden Wurf richtig nutzt. Wir geben im Folgenden eine Liste der empfehlenswerten Eröffnungszüge. (Für Paschzüge können Empfehlungen nur bedingt gegeben werden, da immer die Eröffnungszüge vorausgegangen sind):

6/6 = 2 x 1A-7A und 2 x 12A-7  
 5/5 = 2 x 12A-8-3  
 4/4 = 2 x 1A-5A und 2 x 12A-9  
 3/3 = 2 x 1A-4A und 2 x 8-5  
 2/2 = 2 x 1A-3A-5A  
 1/1 = 2 x 8-7 und 2 x 6-5  
 6/5 = 1A-7A-12A  
 6/4 = 1A-5A und 1A-7A  
 6/3 = 1A-4A und 1A-7A  
 6/2 = 1A-3A und 1A-7A  
 6/1 = 12A-7 und 8-7  
 5/4 = 1A-5A und 12A-8  
 5/3 = 8-3 und 6-3  
 5/2 = 12A-8 und 12A-11  
 5/1 = 1A-2A-7A  
 4/3 = 12A-10 und 12A-9  
 4/2 = 8-4 und 6-4  
 4/1 = 1A-2A und 12A-9  
 3/2 = 12A-10 und 12A-11  
 3/1 = 8-5 und 6-5  
 2/1 = 1A-3A-4A  
 oder 12A-11 und 6-5

Obwohl vom Gegner blockierte Zungen immer neue Situationen schaffen, ist es nützlich, sich mit der mathematischen Wahrscheinlichkeit der erzielbaren Würfe vertraut zu machen. Die Möglichkeiten zum gezielten Ausbau von Stellungen und die

Gefahr, geschlagen zu werden, hängen weniger vom Gesamtwert der Würfe ab, als von der durchschnittlichen Häufigkeit der möglichen Einzelzüge.

Die folgende Aufstellung zeigt diese Möglichkeiten.  
Entfernung von einer bestimmten Zunge:  
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

Mögliche passende Würfe:  
11 12 14 15 15 17 6 6 5 3 2 3

Häufigkeit in %:  
31 33 39 42 42 47 17 17 14 8 6 8

Folgende Spielmöglichkeiten bestehen ebenfalls: Tric-Trac und Puff.

### Dame - Spielanleitung

**Anzahl Spieler:**  
2 Spieler

**Spielmaterial:**  
Damespielplan, jeweils 12 weiße und 12 schwarze Steine

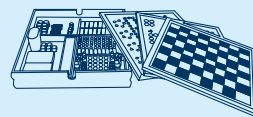
**Vorbereitung:**  
Eine Person erhält die weißen Steine und die andere die schwarzen Steine. Die Spielsteine werden jeweils auf den schwarzen Feldern der 3 äußersten Reihen des Spielplanes gegenübergestellt.

**Spielanleitung:**  
Die weißen Steine beginnen das Spiel. Die Steine werden in schräger Richtung stets um ein Feld vorwärts bewegt. Felder, auf welchen sich ein eigener oder ein Stein des Gegners befindet, dürfen nicht besetzt werden. Stößt man auf einen gegnerischen Stein, hinter dem sich ein leeres schwarzes Feld befindet, so darf man beim nächsten Zug denselben überspringen und wegnehmen. Das Spiel kann so lange fortgesetzt werden, wie sich hinter einem feindlichen Stein ein freies Feld befindet. Über eigene Steine darf man nicht springen. Erreicht man mit einem Stein die oberste Reihe des Gegners, erhält man eine Dame. Diese wird dadurch gekennzeichnet, dass man einen bereits weggenommenen Stein seiner Farbe auf diesen Stein setzt.



**EN** Games Collection 20 Classics  
Game instruction  
**FR** Assortiment de jeux 20 classiques  
Règle du jeu  
**ES** Colección de 20 juegos clásicos  
Instrucciones de juego

**DE** Spielesammlung 20 Klassiker  
Spielanleitung  
**IT** Raccolta di 20 giochi classici  
Istruzioni di gioco



Art. Nr. 11753

## DE

Diese Dame hat den Vorzug, in schräger Richtung so viele Felder hin- und herrücken zu können wie frei sind, nicht nur vorwärts, sondern auch rückwärts, wobei das Wegnehmen der feindlichen Figuren genauso geschieht wie oben erwähnt. Hat ein Spieler, der einen Stein vorwärts gerückt hat, übersehen, dass er einen Stein überspringen hätte können, kann der Gegner ihm den Stein ohne weiteres wegnehmen. Derjenige, der auf die vorher beschriebene Art und Weise sämtliche Steine des Gegners weggenommen hat oder ihn einschließt, sodass er nicht mehr ziehen kann, ist Sieger.

Folgende Spielmöglichkeiten bestehen ebenfalls: Französische Dame, Polnische Dame, Eck-Dame und Schlagdame

### Mühle - Spielanleitung

#### Anzahl Spieler:

2 Spieler

#### Spielmaterial:

Mühlespielplan, jeweils 9 weiße und 9 schwarze Steine

#### Vorbereitung:

Zunächst wird ausgelost welcher Spieler die weißen und welcher Spieler die schwarzen Spielsteine erhält. Die Spielsteine werden außerhalb des Spielfeldes platziert.

#### Spielanleitung:

Weiß beginnt das Spiel. Die Spieler setzen abwechselnd je einen Stein auf einen beliebigen Schnittpunkt des Spielfeldes, bis alle Steine gesetzt sind. Die Spieler sollten schon beim Setzen versuchen, Mühlen zu bilden. Der Gegner kann dieses bei rechtzeitigem Erkennen durch Dazwischensetzen seiner Steine verhindern. Ziel des Spiels ist es, die Steine des Gegenspielers zu schlagen. Dazu müssen die Spieler versuchen, möglichst viele Mühlen zu erlangen, d.h. 3 Steine ihrer Farbe in eine Reihe zu bringen. Hat ein Spieler eine Mühle „geschlossen“, darf er einen beliebigen gegnerischen Stein vom Brett nehmen. Wenn alle Steine gesetzt sind, wird gezogen und zwar abwechselnd mit einem Stein von einem Punkt zu einem benachbarten freien Punkt. Dabei wird ebenfalls versucht, Mühlen zu bilden. Sobald ein Spieler eine Mühle geschlossen hat, darf er einen gegnerischen Stein vom Brett nehmen, wobei dieser Stein aber nicht Teil einer Mühle sein darf. Ein vom Spielbrett entfernter Stein darf nicht mehr ins Spiel gebracht werden.

Bestehende Mühlen werden geöffnet, indem ein Stein bis zum nächsten Punkt gezogen wird, und geschlossen, indem er wieder zu seinem Ausgangspunkt zurückgesetzt wird. Beim Öffnen der Mühle ist darauf zu achten, dass kein gegnerischer Stein den verlassenen Punkt besetzen kann.

#### Doppel- oder Zwickmühle:

Neben der einfachen Mühle sollten die Spieler versuchen, Doppel- oder Zwickmühlen zu bilden, indem sie 2 weitere Steine so setzen, dass der öffnende Stein der 1. Mühle beim Öffnen sofort eine 2. Mühle schließt. Eine Zwickmühle umfasst 5 Steine, von denen einer beiden Mühlen gemeinsam ist. Bei einer solchen Stellung kann ein Stein zwischen den Mühlen hin- und hergezogen werden, wobei in jedem Zug eine Mühle geschlossen wird. Vorteil ist, dass in der Regel eine Doppel- oder Zwickmühle den sicheren Sieg verspricht. Sobald ein Spieler nur noch 3 Steine hat, darf er springen, d.h., er kann statt zu ziehen auf jeden freien Punkt setzen. Das Bilden einer Mühle und das Blockieren einer offenen gegnerischen Mühle wird dadurch erleichtert. Schafft es der Gegner in der Phase eine Mühle zu schließen, verbleiben dem anderen Spieler lediglich 2 Steine und er verliert die Partie. Der 3. Stein darf auch dann vom Brett genommen werden, wenn diese 3 Steine eine Mühle bilden.

#### Ende des Spiels:

Es gewinnt der Spieler, dem es als erstes gelingt, die Anzahl der Steine des Gegners auf 2 zu reduzieren oder die gegnerischen Steine in der Form einzuschließen, dass kein Spielzug mehr möglich ist.

Folgende Spielmöglichkeiten bestehen ebenfalls: Lasker'sche Mühle, Springermühle, Würfelmühle, Eckmühle, Treibjagd, Hüpfmühle und Kreuzmühle

### Halma - Spielanleitung

#### Anzahl Spieler:

Für 2-3 Spieler

#### Spielmaterial:

Halmaspielplan, jeweils 15 Spielkegel derselben Farbe pro Spieler

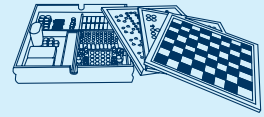
#### Spielanleitung:

Ziel des Spiels ist es, die Kegel möglichst schnell aus ihrer



**EN** Games Collection 20 Classics  
Game instruction  
**FR** Assortiment de jeux 20 classiques  
Règle du jeu  
**ES** Colección de 20 juegos clásicos  
Instrucciones de juego

**DE** Spielesammlung 20 Klassiker  
Spielanleitung  
**IT** Raccolta di 20 giochi classici  
Istruzioni di gioco



Art. Nr. 11753

## DE

Grundstellung in die gegenüberliegende Sternspitze zu bringen und dort sämtliche Punkte zu besetzen. Bei Halma werden keine Figuren geschlagen. Jeder Spieler erhält 15 Figuren einer Farbe, die er in einer der Sternspitzen gleicher Farbe auf den schwarzen Punkten aufstellt. Zwischen der Startstellung der Spieler muss jeweils eine leere Sternspitze liegen. Es wird ausgelost, wer beginnt. Danach wird reihum gezogen. Jeder Spieler darf, wenn er am Zug ist, nur eine seiner Figuren bewegen. Es kann gesprungen oder gezogen werden, jedoch nicht beides in einem Spielzug.

### Das Ziehen:

Beim Ziehen wird die Figur stets von einem Punkt auf einen benachbarten Punkt in ganz beliebiger Richtung gesetzt, also auch rückwärts oder auch schräg.

### Das Springen:

Ist ein benachbarter Punkt von einer eigenen oder fremden Figur besetzt, kann diese übersprungen werden, wenn der in derselben Richtung dahinterliegende Punkt frei ist. Sprünge sind ebenfalls in alle Richtungen erlaubt. Auf diese Weise können auch mehrere Figuren mit fortgesetzten Sprüngen in einem Zug übersprungen werden.

Zwischen den einzelnen Sprüngen darf die Richtung gewechselt werden, z.B. im Zickzack. Es besteht keine Verpflichtung zu springen; eine Reihe von Sprüngen kann nach Belieben beendet werden, auch wenn weitere Sprünge möglich sind.

### Ende des Spiels:

Wer seine Figuren als Erster vollständig in die gegenüberliegende Sternspitze bringen konnte, beendet das Spiel als Gewinner.

Folgende Spielmöglichkeiten bestehen ebenfalls: Halma Solo.

## Domino - Spielanleitung

**Anzahl Spieler:**  
Für 2-6 Spieler

**Spielmaterial:**  
28 Dominosteine

**Spielanleitung:**  
Zunächst werden die 28 Steine verdeckt auf den Tisch gelegt und gemischt. Im Anschluss zieht jeder Spieler einen Stein. Wer den

höchsten Wert gezogen hat, darf beginnen. Danach werden alle Steine nochmals gemischt und wie folgt verteilt: Bei 2 Spielern erhält jeder 8 Steine, bei 3 oder 4 Spielern jeweils 5, bei 5 oder 6 Personen jeweils 4 Steine. Danach stellt jeder Spieler seine Steine vor sich auf ohne den Mitspielern Einblick zu gewähren. Die übrigen Steine bleiben verdeckt als „Talon“ (Vorrat) in der Mitte liegen. Ziel ist es, als erster Spieler die gezogenen Steine loszuwerden. Der 1. Spieler eröffnet mit einem beliebigen Stein seiner Wahl. Er legt diesen Stein offen aus und darf, wenn er einen passenden hat, gleich den zweiten Stein anlegen. Unter passend versteht man, dass Felder mit gleicher Augenzahl aneinander gefügt werden. Liegt z.B. der Stein 6/5 auf dem Tisch, so muss der Spieler entweder nach links einen Stein mit 6 oder nach rechts einen Stein mit 5 Augen anlegen. Ein Doppelstein, d.h. ein Stein mit gleichen Punktzahlen auf beiden Hälften (Feldern), wird nicht Ende an Ende, sondern quer angelegt. Wer einen Doppelstein anlegt, darf gleich einen 2. Stein anlegen, der auf einer Hälfte die Punktzahl des Doppelsteins aufweist. So wird reihum angelegt. Wenn ein Spieler keinen passenden Stein hat, muss er aus dem „Talon“ einen Stein aufnehmen. Wenn auch dieser Stein nicht passt, muss weiter „gekauft“ werden, bis ein Stein verwendet werden kann.

Das Spiel ist zu Ende, wenn ein Spieler all seine Steine abgelegt hat. Er bekommt die Gesamtpunktzahl aller Reststeine seiner Mitspieler gutgeschrieben.

Folgende Spielmöglichkeiten bestehen ebenfalls: Italienisches Domino, Französisches Domino, Malteserkreuz, Block-Domino, Bergen und Muggins.

## Mikado - Spielanleitung

**Anzahl Spieler:**  
Beliebig

**Spielmaterial:**  
41 Mikado-Stäbchen

**Vorbereitung:**  
Ein Spieler nimmt die 41 Stäbchen in die Hand und lässt durch Öffnen der Hand die Stäbchen willkürlich auf den Tisch fallen. Das Spiel kann beginnen.





**EN** Games Collection 20 Classics  
Game instruction

**FR** Assortiment de jeux 20 classiques  
Règle du jeu

**ES** Colección de 20 juegos clásicos  
Instrucciones de juego

**DE** Spielesammlung 20 Klassiker  
Spielanleitung

**IT** Raccolta di 20 giochi classici  
Istruzioni di gioco



Art. Nr. 11753

## DE

### Spielanleitung:

Der Spieler der die Stäbchen auf dem Tisch fallen lassen hat, beginnt das Spiel. Es gilt mit den Fingern ein Stäbchen nach dem anderen wegzunehmen, ohne ein weiteres Stäbchen zum Bewegen zu bringen. Hat der Spieler einen Mandarin erreicht, darf er sich diesen zu Hilfe nehmen, was oft Erleichterung bringt. Das Hauptbestreben, den Mikado zu ergattern, gibt dem Spielenden nicht nur hohe Punktezahl, sondern er darf bei ungünstiger Lage mit dem Mikado bis zu 3-mal den Stäbchenstapel „aufwerfen“, um sich eine bessere Stellung zu schaffen. Der Mikadobesitzer darf sich beim „Nehmen“ sogar von seinem Platz erheben, die anderen Spieler nicht. Der Spieler bleibt am Spiel bis zum „Wackler“, hier beginnt der nächste Spieler. Der glückliche Spieler, der alle 170 Punkte erreicht, darf weiter aufwerfen. Der nächstfolgende Spieler wirft stets den ganzen Stäbchenstapel auf. Bei einem schlechten Wurf ist Wiederholung gestattet – oder nicht. Maßgebend ist die Abmachung. Das Spiel kann auch nach Zeit gespielt werden. Ungespitzte Stäbchen können gespitzt werden. Dann ist es leichter, die Stäbchen an den Spitzen herunterzudrücken und zu heben. Man spielt um Punkte, die addiert, aufgeschrieben und abgerechnet werden. Es ist auch möglich, nach jeder Spielrunde die Siegerehrung vorzunehmen.

### Die 41 Figuren des „Mikado“:

1 Mikado (blaue Linie schräg gestreift)  
20 Punkte = 20 Punkte

5 Mandarine, fünf Ringe (3 rote und 2 blaue)  
je 10 Punkte = 50 Punkte

5 Bonzengelb, drei Ringe (1 roter und 2 blaue)  
je 5 Punkte = 25 Punkte

15 Samuraigrün, drei Ringe (rot, gelb, blau)  
je 3 Punkte = 45 Punkte

15 Kulis, zwei Ringe (blau und rot)  
je 2 Punkte = 30 Punkte

Sie ergeben zusammen 170 Punkte.



1x **20 Punkte** = 20 Punkte



5x **10 Punkte** = 50 Punkte



5x **3 Punkte** = 25 Punkte



15x **3 Punkte** = 45 Punkte



15x **2 Punkte** = 30 Punkte

Total **170 Punkte**

### Ludo - Spielanleitung

Ziel ist es, mit seinen Spielfiguren jeweils einmal das Spielfeld auf dem Pfad zu umlaufen und als Erster alle seine vier Figuren auf die eigenen Zielfelder (Heimfelder) zu bringen.

Zu Beginn erhält jeder Spieler vier Spielfiguren einer Farbe, die auf die entsprechenden bunten Flächen in den Ecken des Spielbretts gestellt werden. Wer als Erster eine 6 gewürfelt hat, darf mit dem Spiel beginnen. Gespielt wird im Uhrzeigersinn.

### Spielregeln:

Jeder Spieler darf dreimal würfeln, um eine seiner Spielfiguren mit einer gewürfelten Sechs ins Spiel zu bringen. Danach darf der Spieler ein weiteres Mal würfeln, um die Spielfigur von diesem Startplatz entsprechend der gewürfelte Zahl wegzusetzen. Bei jeder nun folgenden Sechs wird eine weitere Spielfigur eingesetzt und weitergezogen, bis alle vier Spielfiguren im Spiel sind. Befinden sich alle vier Figuren einer Farbe im Spiel, darf von nun an bei einer Sechs eine beliebige eigene Spielfigur auf dem Pfad weitergesetzt und anschließend erneut gewürfelt werden. Kommt eine Spielfigur auf das Feld einer gegnerischen Figur, so wird die entsprechende Figur herausgeworfen und muss wieder zurück in ihre Ecke des Spielbretts. Schafft es eine Figur bis zu seinen Zielfeldern (Heimfeldern) vorzurücken, so kann sie dorthin nur mit der passenden, gewürfelten Augenzahl auf ein freies Feld gelangen.

Gewonnen hat der Spieler, der alle vier Spielfiguren zuerst auf den Zielfeldern (Heimfeldern) platziert hat. Der nächste Spieler ist Zweiter und der danach Dritter. Der letzte Spieler darf beim nächsten Spiel mit dem Würfeln beginnen.



**EN** Games Collection 20 Classics  
Game instruction

**FR** Assortiment de jeux 20 classiques  
Règle du jeu

**ES** Colección de 20 juegos clásicos  
Instrucciones de juego

**DE** Spielesammlung 20 Klassiker  
Spielanleitung

**IT** Raccolta di 20 giochi classici  
Istruzioni di gioco



Art. Nr. 11753

## DE

### Barrikade - Spielanleitung

#### Anzahl Spieler:

2 - 4 Personen

#### Spielmaterial:

je 5 Spielfiguren in 4 Farben; 1 Sperrstein; 1 Würfel; 1 Spielbrett

#### Ziel des Spiels:

ist es, als Erster eine seiner 5 Spielfiguren exakt mit dem Würfel in der notwendigen Augenzahl ins Zielfeld zu bringen.

#### Vorbereitung:

Jeder Spieler erhält 5 Spielfiguren der gleichen Farbe, die vor Spielbeginn auf die entsprechenden farbigen Startfelder gestellt werden, während alle Sperrsteine ebenfalls zu Anfang auf die roten Lauffelder gesetzt werden.

#### Spielbeginn:

Es wird reihum gewürfelt. Wer die höchste Zahl wirft, darf das Spiel mit dieser Zahl beginnen. Alle Figuren starten vom ersten schwarzen Lauffeld aus, das jeweils vor den Startfeldern liegt. Die farbigen Startfelder werden dabei jedoch nicht mitgezählt.

#### Spielsteine bewegen:

Alle Spielfiguren können in beliebiger Richtung vorwärts, rückwärts und seitwärts bewegt werden. Dabei gibt es mehrere verschiedene Wege zum Ziel. Bei einem Spielzug darf nicht vor- und anschließend wieder zurückgegangen werden. Die gewürfelte Augenzahl muss dabei immer voll gezogen werden. Nach einer 6 darf nicht noch einmal gewürfelt werden. Fremde und eigene Spielfiguren dürfen übersprungen werden. Das übersprungene Feld wird da bei mitgezählt. Ein Spieler darf alle seine Spielfiguren nach und nach ins Spiel bringen, muss dies aber nicht tun.

#### Spielfiguren schlagen:

Auf jedem Spielfeld darf nur eine Figur stehen. Trifft eine Spielfigur auf ein Feld, das bereits von einer gegnerischen Figur besetzt ist, wird diese geschlagen. Die geschlagene Figur wird auf ihr Startfeld zurückgesetzt, von wo aus sie das Spiel erneut aufnehmen kann.

#### Sperrsteine:

Sperrsteine sind Hindernisse, die nicht übersprungen werden dürfen. Um sie passieren zu können, muss eine Spielfigur mit genauem Wurf auf das von einem Sperrstein besetzte Feld treffen. Nun kann der betreffende Spieler den Sperrstein nehmen und ihn sofort auf ein beliebiges Lauffeld des Spielbretts setzen;

allerdings nicht auf ein Feld in der untersten Spielreihe. Wer Sperrsteine geschickt einsetzt, kann dadurch gegnerische Spielfiguren aufhalten und zugleich auch seine eigene Figur vor den nachfolgenden absichern.

#### Spielende:

Der Spieler, der eine Spielfigur seiner Farbe mit exakt der gewürfelten Zahl als Erster ins Zielfeld bringt, gewinnt die Spielrunde.

#### Spieltaktik:

Wenn mit mehreren Spielfiguren einer Farbe gespielt wird, können die Sperrsteine leichter überwunden werden. Die Mitspieler können am besten aufgehalten werden, wenn es gelingt, sie so zu blocken, dass sie nur mit der Würfelzahl 1 vorwärtsziehen können.

Beispiel 1: ○●●○●●○●●● Ziel

So können in einer zusammenhängenden Figurenreihe die Sperren leichter überwunden werden.

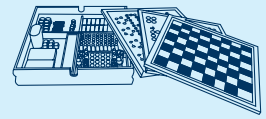
Beispiel 2: ○○○●●●●● Ziel.

Hier kann mit jeder Würfelzahl zwischen 1 und 4 ein Sperrstein versetzt werden. Kommt ein Spieler in Zielnähe, dann empfiehlt es sich, ihm mehrere Sperrsteine hintereinander in den Weg zu legen. Dabei sind auch (unverbindliche) Absprachen unter den Mitspielern erlaubt. Sofern es gelingt, alle Spielfiguren eines Spielers zu blockieren, so dass er nicht mehr ziehen kann, dann bleiben diese Spielfiguren so lange unverändert stehen, bis eine der Figuren in einem späteren Zug weitergezogen werden kann. Sind alle Spielfiguren eines Spielers bis auf eine blockiert, muss er diese Figur um die gewürfelte Augenzahl bewegen. Steht er damit direkt vor dem Ziel, muss er sich gegebenenfalls wieder davon entfernen - es sei denn, er wird durch einen Sperrstein daran gehindert.



**EN** Games Collection 20 Classics  
Game instruction  
**FR** Assortiment de jeux 20 classiques  
Règle du jeu  
**ES** Colección de 20 juegos clásicos  
Instrucciones de juego

**DE** Spielesammlung 20 Klassiker  
Spielanleitung  
**IT** Raccolta di 20 giochi classici  
Istruzioni di gioco



Art. Nr. 11753

**DE**

### Knobelspiele Holzstäbchen - Spielanleitung

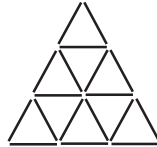
**Anzahl Spieler:**

Beliebig

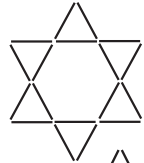
**Spielmaterial:**

Holzstäbchen

1. Entferne 5 Holzstäbchen, sodass lediglich 5 Dreiecke übrig bleiben.



2. Lege 6 Holzstäbchen so hin, dass sie 6 gleich große Vierecke ergeben.



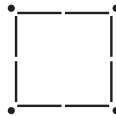
3. Lege aus 6 Holzstäbchen die abgebildete Figur. 3 Holzstäbchen sind so umzulegen, dass sie 4 gleichseitige Dreiecke ergeben.



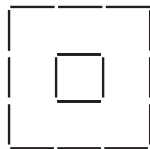
4. Lege bei dem dargestellten gleichseitigen Dreieck 3 Holzstäbchen hinzu, dass 5 gleichseitige Dreiecke entstehen (1 Großes und 4 Kleine).



5. 8 Holzstäbchen stellen eine Wiese zwischen 4 Bäumen dar. Die Wiese soll mehr als verdoppelt werden. Wieder soll sie quadratisch sein und genau zwischen den Bäumen liegen.



6. 12 Holzstäbchen stellen einen Teich und 4 Knobelstäbchen eine Insel dar. Mit einem Holzstäbchen kann man das Wasser nicht überbrücken. Wie kann man mit 2 Holzstäbchen eine Brücke zur Insel bauen?



7. 12 Holzstäbchen bilden 5 Quadrate (1 großes und kleine).  
a) 2 Holzstäbchen weg = 2 Quadrate  
b) 4 Holzstäbchen umlegen = 2 Quadrate  
c) 4 Holzstäbchen umlegen = 3 Quadrate  
d) 3 Holzstäbchen umlegen = 3 Quadrate



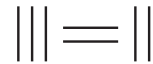
8. Wer kann 6 Holzstäbchen so auf den Tisch legen, dass jedes Holzstäbchen jedes andere berührt?



9. Auf einer Schaufel liegt eine Scheibe. 2 Holzstäbchen sind so umzulegen, dass die Scheibe außerhalb der Schaufel liegt. Die Scheibe und die anderen beiden Holzstäbchen dürfen nicht bewegt werden.



10. Die dargestellte Gleichung ist falsch. Ergänze ein Holzstäbchen, dass sie richtig ist. Es gibt zwei Lösungsmöglichkeiten.



11. Hier ist eine Gleichung gezeichnet, die nicht stimmt. Korrigieren Sie die Gleichung durch Umlegen eines Holzstäbchens.



12. a) Bilde aus 3 Holzstäbchen eine 11.  
b) Bilde aus 6 Holzstäbchen eine 11.  
c) Bilde aus 9 Holzstäbchen eine 11.

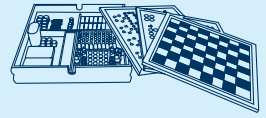
13. Bilde ein Sechseck, das 6 gleichseitige Dreiecke umschließt.  
a) 4 Holzstäbchen umlegen = 5 Rauten (1 große und 4 kleine)  
b) 2 Holzstäbchen umlegen = 6 Dreiecke (5 kleine und 1 großes)  
c) 3 Holzstäbchen umlegen = 4 Dreiecke





**EN** Games Collection 20 Classics  
Game instruction  
**FR** Assortiment de jeux 20 classiques  
Règle du jeu  
**ES** Colección de 20 juegos clásicos  
Instrucciones de juego

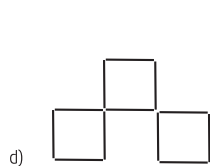
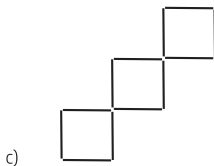
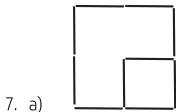
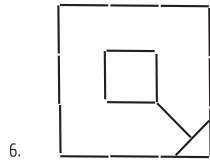
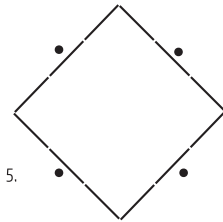
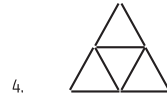
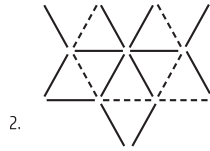
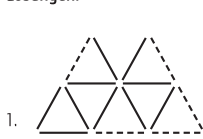
**DE** Spielesammlung 20 Klassiker  
Spielanleitung  
**IT** Raccolta di 20 giochi classici  
Istruzioni di gioco



Art. Nr. 11753

**DE**

Lösungen:

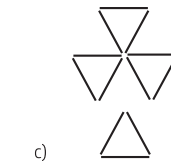
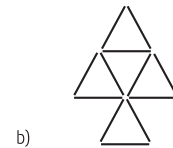
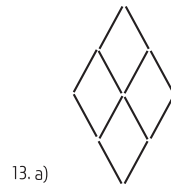


10.  $||| = ||| \quad | + | = ||$

11.  $VII - II =$

12. a)  $XI$       b)  $11$

c)  $E L F$





Art. Nr. 11753