

Fun for young and old alike
Spielspaß für jung und alt



 Game rules booklet
 Spielregelbuch

Art. no. 2012293



 Spelregels /  Regle du jeu

<http://cus.vandermeulen.com/Download/Handleidingen/200-spellendoos-handleiding.pdf>

1. Ludo

Players: 2-4
Material: game board Ludo
 4 pawns of the same colour for each player
 1 die

One of the most popular family games! Every player tries to get his 4 pawns to his own final goal as quickly as possible. Each player places his 4 colored pawns on the corner spaces of the same colour. The players take turns rolling the dice. Whoever throws a six can place a pawn on the square with the arrow of his own colour. This pawn is in play from that moment. Now you can roll again and put the number of dots thrown forward. After this, the next player may roll again. Only when you roll a six you may place a new pawn on the board. Pawns that have already been placed on the board may always be moved forward, even if no six is rolled. Are there several pawns of the same colour in the field? Then the player can choose which pawn he moves ahead. You can jump over pawns from other players and from themselves. These skipped fields count. You can knock pawns of your fellow players off the board: if you throw exactly the number of dots, so that the move ends up on an opponent's pawn, he must return his pawn from the playing field to the corner spaces. For this pawn, the teammate must first throw another six to bring it into play. The more players that participate, the harder it is to reach the final goal, without the other players playing your pawns from the field ... It is therefore very frustrating when the pawn has to be removed from the field just before the final goal. You reach the end goal, if your pawn has completed a full round and can be placed safely in the four fields of the same colour. Whoever is the first to play his four pawns in the final fields is the winner!

2. Ludo 2x2

Players: 4
Material: game board Ludo
 4 pawns of the same colour for each player
 1 die

In this variant of Ludo, two players facing each other play diagonally opposite each other and try to get their joint 8 pawns to the end-field as quickly as possible. The same rules apply as for the above game 'Ludo', but the rules are extended with the following basic rules:

1. The players sitting diagonally opposite each other form a couple. This balances the pawn distribution and thus the difficulty level for both parties.

2. Now that a couple is playing, two colour pawns must

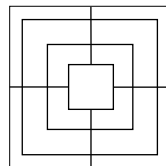
be hunted. If there is the possibility of throwing multiple pawns from the game with a throw, a strategic choice can of course be made to throw the pawn closest to the end goal.

3. The couple who first has all 8 pawns in the final field is the winner!

3. The mill game

Players: 2
Material: game board mill
 9 white and 9 black pieces

Purpose of the game: by strategic moves, three pieces of the same colour are aligned. You also call this a mill. At the same time, you try to remove as many pieces as possible from the opponent by making strategic moves, so that they can no longer build mills.



Each player receives 9 pieces of the same colour. These are all placed in the middle square at the start of the game. From that field the players can start building their mills: every corner or intersection is a coordinate where a player can move his pieces. In turn, players are allowed to move their pieces one point at a time. Sometimes it is strategically better to keep the opponent from being able to form a mill than to make another move. If a player has built a mill, he may remove one piece from the opponent from the board. You can take any piece, except the pieces that are in a mill. These may not be deleted. It can happen that there are several mills: for example, both horizontally and vertically. Both mills can, for example, have the same corner piece. That is allowed. Three in a row is three in a row. Do you have three pieces left? Then you can also jump over free fields until you hit another piece. This makes it easier to build a mill, but also to make it harder for the opponent. If the player, who still had three pieces left, loses another piece, the opponent is the winner.

4. Checkers (Drafts)

Players: 2
Material: game board Checkers
 12 white and 12 black pieces

Purpose of the game: the player who knows how to take all the pieces of the opponent on the board is the winner. First it is determined who gets the white pieces and who gets the black pieces. The player who receives

the white pieces may start. Both players place the pieces on the black squares of the three bottom rows of the checkerboard opposite each other. You can always move the pieces one field forward in a diagonal direction. If you come across an opponent's piece with an empty space behind it, you may jump over the opponent's piece and remove the opponent's piece from the board. You can also take multiple pieces in one stroke, as long as there is one empty space between the opponent's pieces. Note: you are not allowed to jump over your own checkers. You can hit backwards, but you cannot reverse without taking!

A king

If a piece has reached the other side of the opponent, you may crown a king. The opponent then places another piece on top of this, to show that this is a king. With the king you can move unlimited: in all directions (forwards and backwards) and so many fields until it takes a piece of the opponent. The king must take as many stones as possible from the opponent. In the other case, the king can be knocked off the board itself (just like other pieces)! You are not allowed to jump over your own checkers. You can hit backwards, but you cannot reverse without taking! Touch = move. Whoever touches a piece must move it. Whoever has knocked all the pieces of the opponent off the board has won!

5. Reverse checkers

Players: 2

Material: game board checkers
12 white and 12 black pieces

With this checkers' variant it is the intention to get rid of all pieces as quickly as possible. Move the pieces towards your opponent in such a way that they often take long rows of checkers. If you are the first to lose all the checkers, then you are the winner!

6. Pyramid checkers

Players: 2

Material: game board checkers
10 white and 10 black pieces

Both players each have 10 pieces of the same colour and place them on the checkerboard as follows:

Black pieces on squares:

A1-C1-E1-G1-B2-D2-F2-C3-E3 and D4

White pieces on squares:

B8-D8-F8-H8-C7-E7-G7-D6-F6 and E5

This game is only played on the black squares. The intention is to move the pyramid to the other side as quickly as possible, so that on the other side an equal pyramid is created that stands just the other way around. One field may be moved forward or jumped over pieces at a time. In this game you can also jump over your own pieces. You can jump as long as there is one space between the stones. The pieces are not taken off the field, but remain in play. Whoever is the first to place his pyramid on the other side of the board is the winner!

7. Trade checkers

Players: 2

Material: game board checkers
12 white and 12 black pieces

Both players place the pieces on the black squares of the three bottom rows of the checkerboard opposite each other. Only the black areas are played. The intention is to move your own pieces to the other side as quickly as possible, so that the same line is created on the other side, as at the start of a checkers game. You can move one field forward at a time, or jump over pieces. In this game you can also jump over your own pieces. You can keep jumping as long as there is one space between the pieces. The pieces are not taken off the field, but remain in play. Whoever is the first to place all his pieces on the other side of the board is the winner!

8. Checker hunting

Players: 2

Material: game board checkers
12 white and 12 black pieces

The basic rules of this game are the same as those of the checkers game, as indicated in game 4. There is one major difference: the opponents' pieces are not taken from the board when they are jumped over. The piece may only be removed from the board if the opponent's piece can no longer be moved forward and if it is not possible to connect it to other pieces of their own colour. The piece must be completely enclosed by the opponent. It can also be more than one piece, so a group of pieces. The player who is the first to play all of the opponent's pieces off the board has won!

9. Italian Checkers

Players: 2
Material: game board checkers
 12 white and 12 black pieces

This variant became known in the sixteenth century. The game proceeds as with checkers as indicated in game 4. The special thing about this variant is:

1. A piece can only be taken by a king, not by a single piece.
2. Striking is compulsory and then also the stroke where most of the pieces can be taken if multiple turns are possible at the same time.

10. English Checkers

Players: 2
Material: game board checkers
 12 white and 12 black pieces

The game proceeds as in the game checkers as indicated in game 4. The special feature of this variant is that the king may not only be moved diagonally forwards and backwards, but also horizontally and vertically. This also applies to taking the opponent's pieces.

11. French Checkers

Players: 2
Material: game board checkers
 12 white and 12 black pieces

The game proceeds as with checkers as indicated in game 4. The special feature of this variant is that the pieces can only be moved forwards, but they can only be taken backwards. Pieces that reach the opponent on the other side turn into a king that is allowed to move and take forwards and backwards.

12. Hasami Yogi

Players: 2
Material: game board checkers
 8 white and 8 black pieces

The purpose of the game is to be the first to get four pieces in a row outside the baseline. The player who succeeds is the winner of the game. Each player gets 8 pieces of the same colour and places them on the first row of the board. This is called the baseline. Now you can

take turns with the pieces. You can only move straight ahead, left, straight and backwards. Diagonal is not allowed! You can also jump over pieces, but there must be a free space behind it. Every player tries to make four-in-a-row with his pieces and at the same time to prevent this for his opponent. The four-in-a-row can be formed horizontally, vertically and diagonally. If you manage to completely surround an opponent's piece with four stones, then this piece is taken from the board. You are the winner in four-in-a-row with the same colour. Note: pieces on the baseline do not count for a four-in-a-row!

13. Wolves and sheep

Players: 2
Material: game board checkers
 4 black pieces and 1 white pieces

One player has four black pieces (the wolves) and one player gets the white piece (the sheep). The intention is to surround the sheep in such a way that it cannot move in any direction. The sheep may move in all directions: forwards, backwards and diagonal (oblique). The wolves may only be pushed forward. The four wolves are arranged on the back line on four random black fields. They may also only be moved to the next black field. The sheep may be placed anywhere on a white field. In turn, players are allowed to move one space at a time. If the sheep breaks through the line of the wolves, the sheep wins. If the sheep is surrounded by wolves in such a way that it cannot go anywhere, then the wolves are the winners.

14. Frogs and toads

Players: 2
Material: game board checkers
 3 white and 3 black pieces

Each player receives 3 pieces of the same colour. The black pieces are placed on the following fields:
 D3-D2-D1

The white pieces are placed on the following fields:
 D8-D7-D6

White can start. Pieces may only be moved forward in the direction of your opponent. In turn you can move one piece one field forward. You can jump over the pieces of the opponent if the field behind is free. Is there no move ahead possible? Then you have to move a piece backwards. Whoever is the first to get all three pieces at the opponent's starting position is the winner! So: if White has the pieces first on D3-D2 and D1, then White is

the winner. If Black has the pieces first on D8-D7 and D6, then Black is the winner.

15. Corner checkers

Players: 2
Material: game board checkers
9 white and 9 black pieces

Both players each have 9 pieces of the same colour and place them on the checkerboard as follows:

Black pieces on field:

A1-C1-B2-A3-E1-D2-C3-B4-and A5

White pieces on field:

H8-F8-G7-H6-D8-E7-F6-G5 and H4

Only the black squares are played. The intention is to move the pyramid as quickly as possible to the opposite corner, so that the same pyramid is created on the opposite side, which is just the other way around. You can move the pieces one square at a time, or jump over pieces. In this game you can also jump over your own pieces. You can keep jumping as long as there is one space between the stones. The stones are not taken off the field, but remain in play. Whoever is the first to place his pyramid on the other side of the board is the winner!

16. Charades

Players: two or more
Material: pen and paper

Charades can be played in pairs, but with this game the following applies: the larger the two teams, the more fun! Teams of for example 8 people cause a lot of hilarity. Make two teams of the same size, team A and team B. Both teams write a word on a set number of separate notes, such as for example: dog, snow, watch, beer, etc. Then the game can begin. In turn, a player of team A and team B must mime a concept. Team A takes a note with a word from it from his own pile. Team B must guess what he is portraying. This must be guessed within an agreed time, for example two minutes. A second hand of a watch is handy to use for this. So it is not allowed to speak and the word may not be written in the air. If team B guesses what the other person portrays, the turn goes to team B and they receive a point. If team B does not guess what the other person is portraying in time, they will lose one point and another member of team A may mime another word. The team with the most points at the end is the winner. Fun guaranteed!

17. Double charades

Players: two or more
Material: pen and paper

With this variant the same basic rules apply as with charades (see game 16). However, this game is more difficult to portray: the words here must consist of at least two separate words.

Example:
Compound words with two words: computer screen, chimney sweep, broomstick, homework

You can indicate which part of the word is involved using your fingers. If the part of the word is correctly guessed, the player who is portraying the concept nods his head to indicate that this is good.

18. Proverb charades

Players: two or more
Material: pen and paper

With this variant the same basic rules apply as with charades, game 16. Now the trick is to depict a complete sentence. The playing time with this game is three minutes.

Examples to portray:
Proverb: If one sheep leaps over the ditch, all the rest will follow
Title of a song: My heart will go on
Well-known book title: Animal Farm
TV program: Sponge Bob
Film: Dances with Wolves

19. Horse racing

Players: two to four
Material: horse racing game board
1 pawn and 1 die per player

A maximum of 4 players can participate in this fun family game. Each player takes a pawn and places it on the starting square. Every rider has its own starting number, which has its own race track from the inside out to the outside tracks. Green has number 1, yellow has number 2, red has number 3, and blue has number 4. Dice are played in the order of the racetracks and the horse moves as many squares forward as the number of dots thrown. Does the horse end up by an obstacle? Then you must

read the explanation of the game associated with the obstacle.

Explanation of the game per obstacle:

Start field:

The horse may only start if it rolls its own starting number.

Obstacle 6:

The horse refuses to take the obstacle. Start again at start!

Obstacle 19:

The hurdle was taken flawlessly. Continue to field 27.

Obstacle 31:

The horse is injured. Wait until all players are over and then roll again.

Obstacle 42:

The horse does not jump far enough and stops in front of the wall. Go back to field 32.

Obstacle 52:

That was a fantastic jump! Continue to field 57.

Obstacle 58:

The horse refuses to take the last hurdle. Take a new approach from field 53.

The first to cross the finish line is the winner!

20. Bird love

Players: two to four

Material: game board Bird Love

1 pawn and 1 die per player

Every player gets a pawn and tries to move from box 1 to box 50 as quickly as possible. There are a number of red boxes that make reaching box 50 faster or slowing it down. Whoever reaches the first square 50 is the winner!

Read the instructions for those boxes:

Box 5: Before the bird convinces his female he must first impress her. Skip a turn.

Box 10: Before you can jump further, you must first sing a song!

Box 17: Wait until all opponents have passed. Only then you can play again.

Box 22: You can move three places ahead if you can name 5 different bird species. If a fellow player has already been in this box, you may not name the same bird species.

Box 24: Roll the die again and choose which player can move the number of rolled dots.

Box 27: Skip one turn.

Box 31: Whistle a song before you can continue.

Box 36: Continue to 39.

Box 40: Name a proverb with a bird species in it.

Box 44: Go back to box 29.

Box 48: It is the wise owl that laughs, go back to box 8.

Box 50: Hooray! You have reached the finish!

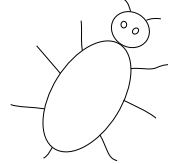
21. Lice game

Players: two or more

Material: pen and paper

each player needs a die

In the centre of the table for all players is the image of the following louse as an example, which can be drawn with exactly 13 stripes. Each player chooses a number between 1 and 6 and writes this on his piece of paper.



Now you take turns rolling the dice all at once. If a player rolls the number he has chosen, he may draw one of the 13 parts of the louse on his sheet with one line: first the trunk, then the head, the eyes, the feelers, the legs and finally the tail. Whoever completes their louse first wins the game.

22. Chicago

Players: two or more

Material: 5 dice,

pen and paper

You make a list of all players, recording the number of points achieved. The one counts as 100 points at Chicago and the six as 60 points. You count all other dots normally. There is one extra rule: if a player rolls two sixes during the first throw, he may convert a six into a one.

Each player may roll a maximum of 3 times per round. You can use all 5 dice three times in a row, but you can also leave favourable dice "stand" and only continue playing with the other dice. You cannot touch dice that remain standing. If you think that you have scored enough points after two throws or already after the first throw, you can stop. The following players may also throw two or one throws - just like the first player. The next player can start the next round. He determines the number of throws for the new round. Each player writes the number of points for each round on a piece of paper. When every player has had a turn to determine the number of throws, the game is over. The scores of each round are added together. At Chicago the player wins, who is the first to collect 1000 points.

23. Twenty one

Players: two or more

Material: 3 dice

This game is played with 3 dice: the player who has thrown exactly 21 dots, or stays as close as possible, has won. The first round is played with 3 dice, the second with 2 dice and from the third round you roll with one die. Every round you add up the number of dots.

24. Five-finger game

Players: two or more

Material: 3 dice

Everyone can throw up to 10 times. It is important to throw five dots with 3 dice as quickly as possible. Whoever succeeds with the least number of throws has won.

25. Slow Peter

Players: two or more

Material: 1 die

Each player calls a number between 1 and 6 and then tries to throw this number as quickly as possible. Whoever has to throw the most often for this is the Slow Peter and has lost.

26. Max and Maurits

Players: two or more

Material: 3 dice
28 matches, coins, chips or something similar
In this example we use matches.

The game consists of two parts. During the throw-in you have to throw high combinations to avoid having to grab matches. During the throw-out, you must also achieve high combinations to quickly lose matches that you had to grab in the first part of the game.

At the start of the game, all matches in the middle of the table are piled up to a pile. The player rolls in turn with the dice, with each player having a maximum of 3 dice in a round. You can leave favourable dice after the first or second roll, which you may not touch afterwards. If a player achieves a good combination after the first or the second throw, he of course does not have to perform all 3 throws.

The following combinations can arise from three throws: (the highest numbers may always be placed at the beginning!)

Combination	Designation	Value
6-6-6	Max and Maurits	12 matches
5-5-5	Widow Bolte	11 matches
4-4-4	Master Bock	10 matches
3-3-3	Teacher Lampel	9 matches
2-2-2	Uncle Frits	8 matches
1-1-1	Farmer Mecke	7 matches
from 6-6-5 to 6-1-1	House number	6 matches higher than 600
from 5-5-4 to 5-1-1	House number	5 matches higher than 500
from 4-4-3 to 4-1-1	House number	4 matches higher than 400
from 3-3-2 to 3-1-1	House number	3 matches higher than 300
from 2-2-1 to 2-1-1	House number	2 matches higher than 200

1. Throwing in

As the table above indicates, each combination has a meaning and is worth a certain number of matches. The highest throw, a double six, is called Max and Maurits and is worth 12 matches.

The lowest combination is the house number 2-1-1. Just like all house numbers under 300, this is only worth 2 matches. The player with the lowest combination during that round must take the same number of matches from the center as you have thrown.

Example:

Four players throw the following combinations in the first round:

Player A: 2-2-2 (Uncle Frits)

Player B: 6-3-2 (House number higher than 600)

Player C: 3-3-1 (House number higher than 300)

Player D: 4-3-1 (House number higher than 400)

Player C has the lowest combination. He must take 3 matches from the middle, which is the same as his thrown combination. In the first part, play continues until there are no more matches in the middle.

2. Throwing out

Now it comes down to getting rid of the matches as quickly as possible, that is, putting them in the middle. This time, the player with the highest combination may place as many of his matches back in the center as matches his combination. When he has the best of his round, e.g. if a Master Bock (4-4-4) is thrown, then he may put back 10 matches. Whoever is the first to lose all his matches has won the game. Another note: if two or more players throw the same combination, they must throw again, so that a different combination is created.

27. Gemini

Players: two or more
Material: 3 dice
 pen and paper

You take turns. The thrown number of dots of all participants is always added together during the game (on a piece of paper). The loser is who has reached the number 66 or goes over it.

28. Ramba Zamba

Players: two or more
Material: 3 dice
 pen and paper

The aim of this game is to enter three consecutive numbers of dots thrown into a three-digit number list to create the highest possible number.

Mark			Peter			Mary			Kate		
H	T	E	H	T	E	H	T	E	H	T	E

The first player on the list starts throwing: roll the dice one by one on the table. After each throw you can decide in which column you want to place the number of eyes thrown: in column H (Hundreds), in column T (Tens) or in column E (Units). In this way, a three-digit number is created after the third and last roll, which should be as high as possible. The highest number of points is 666, the lowest number is 111. If the player throws a six with his first throw, he will of course enter this number in the hundred. If he throws a low number at the beginning,

he will of course place it in the tens or units - hoping to throw better during the next roll. All players take turns. After a number of predetermined rounds each player adds his numbers. Whoever reaches the highest sum is the winner of Ramba Zamba.

29. Magic number

Players: two or more
Material: 1 die
 10 matches, coins, chips or something similar for each player
In this example we use matches.

Every player must try to lose his matches as quickly as possible. Because the first person to lose everything has won. Each player has 10 matches in front of him at the start of the game. Now it is thrown in turns. Each player may throw once. Before the die is rolled on the table, the player must make a prediction, such as: "I throw a six (a five, four, three, two, one)." If you indeed throw the predicted number, you can place a match in the middle of the table. Your prediction is not correct, you do not lose a match and it is the next player's turn. The odds of achieving a hit are one in six.

30. Hannes and hell sweep

Players: two or more
Material: 2 dice

It is played in turn. First of all, the Hannes is determined by dice: you do this by throwing a double number of dots with as few throws as possible (the same number of dots on two dice). Once this has happened, the hell must be determined; and because the dots of both dice together form a 7. Whoever succeeds first, to throw the two in the right order, wins the game.

31. All or nothing

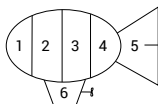
Players: two or more
Material: 1 die
 pen and paper

Every player must try to get 300 points. If the 5 falls, you can score 50 points. Everyone whose turn it is to roll the dice for as long as they want and add up their points. If you roll a 1, then all thrown points are lost. The other eyes have no meaning in this game. You win if you were lucky enough to reach the 300 points or get the closest.

32. Zeppelin

Players: two or more
Material: 1 die
 pen and paper
 6 matches, coins, chips or something similar for each player
In this example we use chips.

The zeppelin shown is copied on a piece of paper. Each player receives 6 chips. You play this game in turn. If a player rolls a number from 1 to 5, he places a chip in the corresponding zeppelin box. If the field is occupied, he may keep his own chip and the chip that is already in the field wins. Only in the gondola (field 6) a chip must always be placed and no chip may be taken away. If a player has lost his chips, he will lose weight. The winner is the one who is the only one left. You then win all the chips that are still on the fields + those from the gondola.



33. Las Vegas

Players: two or more
Material: 3 dice
 the same number of matches, coins, chips or something similar for each player
 pen and paper
In this example we use chips.

Las Vegas is purely a game of chance. What you need is dice luck ... The players first determine the stake (e.g. 5 or 10 chips) that must be placed in the centre of the table by each player before the start of each game. Now you take turns. Each player throws twice in the following way:

- the first time is rolled with two dice. The two numbers of the dots are added together.
- the second time a third die is rolled.

The sum of the first two dice is now multiplied by the value of the third die. Each player writes his final result on the paper. Whoever achieves the highest result in a round can empty the "pot". Then the new stake is placed, a new game can begin

Example:

First throw Second throw Final result

Player A: 3 + 4 = 7 2 7 × 2 = 14

Player B: 6 + 2 = 8 4 8 × 4 = 32

Player C: 5 + 3 = 8 1 8 × 1 = 8

In this case, player B has won the "pot".

34. Sultan

Players: two or more
Material: 1 die
 the same number of matches, coins, chips or something similar for each player
In this example we use chips.

You take turns in this game. Every player receives chips. Whoever throws a 6 first is the Sultan. He determines the number to be rolled by the other players. If you are unlucky and do not throw the desired number, you must place a chip in the center of the table. The player who does roll the desired number is paid chips from the Sultan at the height of the thrown number. Whoever throws a six, throws the Sultan from his throne and takes over the pot. Whoever is the first to lose all his chips, has lost.

35. High house number

Players: two or more
Material: 1 die
 pen and paper

Each player may throw 3 times. On the first throw, the player can choose all the options: whether the thrown dots should be noted in first place (a hundred), in second place (ten) or in third place (unit). After the 3rd throw, a 3-digit number (house number) was created. The player with the highest thrown house number has won.

36. Jule

Players: two or more
Material: 1 die
 pen and paper

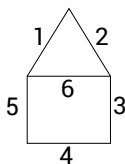
You take turns with the die. Everyone tries to throw all dots from 1 to 6 in the correct order as quickly as possible. If a player rolls a 1, then he notes this number and must throw a 2 next time. If this is not the case, the die goes to the next player. The winner is who first can record all numbers.

37. Lucky house

Players: two or more
Material: 1 die

pen and paper

Each player draws the lucky house shown on his piece of paper. Now you take turns throwing. Each player may throw once and then strikes the number thrown away in his lucky house. If the number thrown on his own piece of paper has already been crossed out, then he must mark this on the house of his left neighbour. If the number has already been removed, the player is obliged to re-enter the thrown number in his house by re-entering the same number in addition to the number already crossed out. The winner of the game is the first person to finish his lucky house.



from it, just as long as you are below 66 again. Then the throws are added together again. This continues until a player with his throw reaches the final number exactly. He is the winner of the game.

38. Dice matches

Players: two or more

Material: 3 dice

10 matches, coins, chips or something similar
In this example we use matches.

Each player receives 10 matches. You take turns. The youngest player starts. If one of his dice shows a 1, he must give a match to his left neighbour; with a 2 the right neighbour will receive a match. The dots 3, 4 and 5 have no meaning in this game. If you throw a six, you must place a match in the pot. It can happen that during a throw 3 matches are lost. If a player has only one match left, the neighbour gets it, claiming the higher throw. If you have lost all matches, you may only continue to roll dice again if you get new supplies from your neighbour. There is no winner in this game. Whoever has a match left, while the others have already put all matches in the pot, loses the game.

39. Twisted 66

Players: two or more

Material: 3 dice

The number 66 must be met exactly. Each player takes a turn each time with 3 dice at the same time. Each player may throw once. The number of dots cast by all participants is added to this each time. If you get a number that is higher than 60, the player whose turn it is may only continue with one die. The point is to reach the number 66 exactly. When a player's score exceeds this number, the throws of the next player are subtracted

40. Happy small

Players: two or more

Material: 3 dice

pen and paper

Whoever throws a 2 or 5 most often is the winner. It is thrown in turns. Each player may throw with three dice. The dots of the three dice of your roll are added together. You note this on the paper per player. If you throw a two or a five, you may deduct this from the sum of the dots (amounts in the minus do not apply, the lowest number is a zero!). Whoever has the lowest final sum after the game rounds is the "happy small" and therefore has won. You play a predetermined number of rounds and then add all the results together to a final total.

41. Emperor Nero

Players: two

Material: 3 dice

You are allowed to take turns. Whoever throws a six first starts the game. You place the dice with the 6 aside and try to throw the highest possible number with the remaining dice. If you now have a 5 and a 2, you can leave the 5 and try to improve the 2. Or you try to improve your last roll with both dice. The winner is who has achieved the highest number of dots.

42. Treasurer

Players: two or more

Material: 3 dice

pen and paper

The players write down the numbers 8, 7, 6, 5, 4, 3 on the left on a sheet of paper. You take turns and everyone has to throw 6 times. Write the sum of the rolled dice (i.e. the total number of dots that you have thrown with the 3 dice) next to the numbers in the order they were thrown. Then you multiply these numbers with each other. Finally, the results are added together: the highest number of points wins.

An example:

8 x 12 (result of 1st throw)	=	96
7 x 5 (result of 2nd throw)	=	35
6 x 14 (result of 3rd throw)	=	84
5 x 12 (result 4th throw)	=	60
4 x 16 (result 5th throw)	=	64
3 x 3 (result 6th throw)	=	9
		348

Variation:

The numbers thrown may be entered in any order.

43. All nine

Players: two or more**Material:** 2 dice

9 matches, coins, chips or something similar

In this example we use matches.

The purpose of the game: everyone must try to get rid of matches in the second phase which were won in the first phase and as quickly as possible. At the start of the game, 9 matches are placed in the centre of the table. Each player may throw two dice once per round. If you throw more than 9 dots with this throw, you have to take the number of matches that are higher than the number nine. So: 10 eyes 1 match; with 11 dots two and with 12 dots 3 matches. During a throw of exactly 9 dots or less, you don't have to take anything, and you pass the dice to the next player. This continues until all matches are divided. Now the second playing phase begins: all players who have no matches in front of them do not take part. The dice continues in the same way as in the first phase - with one difference - the points of more than 9 are now counted in reverse, which means that the matches can be put back again. Whoever is the first to lose his matches, has won.

44. Under ten wins

Players: three or more**Material:** 3 dice,

50 matches, coins, chips or something similar

In this example we use coins.

First, all the coins are evenly distributed among the players. After that, a bank manager is chosen by all participants throwing a dice, the highest is the bank manager, who also has the task of distributing the winnings and collecting the lost coins. The bank manager may also determine the highest possible stake. Before the start of the game, all players, with the exception of the bank manager, determine their stake, that is, everyone puts out as many coins from his pile as he thinks he can

risk. Now the bank manager throws the first time. If the throw is lower than 10 dots, then all players win the amount they have invested. The bank manager must pay out. The bank manager wins from 10 dots and higher and then collects the entire stake. The bank manager can pass the bank on to the next player after 5 games, at the earliest, but he must tell everyone in the one game before that.

45. The good ten

Players: two or more**Material:** 3 dice

pen and paper

Throw dots as high as possible and cleverly multiply them - whoever succeeds is close to victory! Before the start of the game, each player writes down the numbers 1 to 10 under his name. Then, in turn, three dice are rolled. Each player may throw once per round, where he can get a number between 3 and 18 (the dots of the 3 dice are added together!). The achieved number of dots must be placed by the player after each of the 10 numbers. In between there is a multiplication sign, which means that the product must be formed from the two numbers.

Example:

Player A:		Player B:	
1 x 5 =	5	1 x 7 =	7
2 x 9 =	18	2 x 6 =	12
3 x 15 =	45	3 x 17 =	51
4 x 8 =	32	4 x 4 =	16
5 x 10 =	50	5 x 11 =	55
6 x 18 =	108	6 x 7 =	42
7 x 5 =	35	7 x 17 =	119
8 x 15 =	120	8 x 13 =	104
9 x 16 =	144	9 x 15 =	135
10 x 14 =	140	10 x 11 =	110
Total:	697	Total:	651

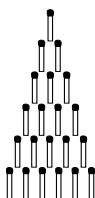
In this example player A wins.

After 10 rounds, all players behind the 10 numbers have the rolled results and have completed the multiplication. You add these numbers together at the end, creating the end of the game. The player with the highest final score wins the game. The art of this game is to place the thrown results behind the right numbers from the start to get the highest possible outcome. You place high results behind high numbers, because, for example, ten times 17 naturally score much higher than three times 17.

46. Pyramid

Players: two or more
Material: 1 die
 21 matches, coins, chips or something similar per player
In this example we use matches.

Each player places his 21 matches in front of him on the table as is shown on the picture. You take turns with the die. With each throw, the horizontal row corresponding to the number of dots thrown may be removed by the player: with a six, the bottom row of the pyramid may be tapered off. If a number is thrown from an already removed row, it is the next player's turn. The winner of the game is the player who is the first to complete his pyramid.



Players: two or more
Material: 3 dice
 5 matches, coins, chips or something similar for each player
In this example we use matches.

It is better not to be the first person to go over the number 66 ... Everyone gets 5 matches. Each player rolls once, throwing three dice at a time. The dots of this throw are added together. The result of each player is always added to this number. In this way, the end result keeps getting higher and the magic number 66 is slowly approaching. The player who first reaches or exceeds the number 66 loses and has to pay one of his five matches in a "pot". The loser starts the next game. Who will be the unfortunate next time? You continue playing until one person runs out of matches. Whoever has the most matches at that moment is the winner.

47. Prison doors

Players: two or more
Material: 2 dice
 pen and paper

You play this game in turn. Everyone can throw 3 times. You only count the thrown number 2. A double two (one two on both dice) counts double. You record the score each round: after the three rounds you add it up. Whoever has the most points wins the game.

48. Jump into the deep

Players: two or more
Material: 1 die
 pen and paper

One player is chosen by rolling the dice and he may choose a number below 40. His left neighbour starts rolling first. Write the thrown number on a piece of paper. The result of the following players is added to the number of the first player. This continues until one of the players has reached or goes over the number mentioned at the beginning. He is losing weight because he did not make it to the deep end. Whoever remains last has won the game!

49. Sixty-six

50. Share

Players: two or more
Material: 2 dice
 50 matches, coins, chips or something similar
In this example we use chips.

The purpose of the game: by throwing well, the first to win 10 chips. At the start of the game, the chips are placed in the centre of the table. Now the first player starts throwing. Everyone can throw twice, the first time with 2 dice and the second time with one die. If the sum of the dots of the first roll without a residual number can be divided by the number of dots of the second roll, the player will receive a chip. The first player to have 10 chips is the winner of the game.

51. Double throw

Players: two or more
Material: 2 dice
 50 matches, coins, chips or something similar
In this example we use matches.

Before the start of the game, 50 matches (or fewer if less if there are less than 4 players) are placed in the centre of the table. The number of game rounds is then decided (e.g. ten). Now you take turns rolling two dice; every player 3 times. If the player throws a double roll (for example, 2 pairs), he immediately receives the number of matches from the "pot" corresponding to his number of points thrown. All other throws have no meaning. When

the player with three throws does not throw a double throw, then it's the next player's turn. The winner of the game is the player who has won the most matches at the end of the agreed number of rounds.

52. House number with obstacles

Players: two or more
Material: 1 die
 pen and paper

This game works just like "high house number" (game 35). The difference is that with each throw the number of dots is written down that is turned towards the table. It is therefore about the number of dots that are on the underside of the die. The winner is whoever has thrown the highest number of dots after 3 rounds.

53. Lie max

Players: two or more
Material: 2 dice
 matches, coins, chips or something similar
 a beer mat (not included in the set)
 Dice cup (not included in the set)
In this example we use chips.

The purpose of the game: you either throw high combinations or at least let your fellow players BELIEVE that you have thrown a high combination. Place all the chips in the middle of the table. You take turns. Each player may throw once. The dice is done in the following way: the player places the beer mat on the dice cup with the 2 dice in it and shakes well. Then he tilts the cup a little and looks at the value of the throw so that no one else can see the result. Now he passes the beer mat along with the dice cup to his left neighbour and announces his combination of numbers loudly and clearly. He can speak the truth, but he can also call a combination of numbers that he has not thrown at all. The following combinations can be thrown:

The highest throw is the Max: 1 - 2

The double digits then come in descending order:
 6-6, 5-5, 4-4, 3-3, 2-2, 1-1

Now it continues with the house numbers, starting with: 6-5 to the lowest house number: 3 -2

(With house numbers you always place the higher number of dots before the lower).

The neighbour on the left has - after receiving the dice - two options:

a) He believes the number of his neighbour and now starts to shake the dice cup himself - without first looking under the beer mat. After that he also looks secretly looks at the dice in the cup, but he must now pass on a higher number combination than the first thrown combination (from the first player) to the next neighbour.

b) He does not believe his neighbour's number. In this case, he may remove the beer mat from the dice cup and compare the rolled dice combination with the verbally obtained announcement. Does the number match the message or is it even a higher number? Then the unbeliever must take a chip from the centre of the table and place it in front of him. If less was thrown than announced, the liar must take a chip. Whoever is the first to have 5 chips in front of him is the loser and must carry out a pre-agreed penalty (e.g. perform a handstand or make a nice compliment to each player, etc.) Whoever achieves the Lie Max (1-2) can show this to all players and step out of the current round.

54. Funny 7

Players: two or more
Material: 2 dice
 pen and paper
 a minimum of 20 matches, coins, chips or something similar per player
In this example we use chips.

Trace the depicted diagram on a piece of paper. Every player receives the same number of chips (at least 20). At the start of each round, all players bet any number of chips on one of the numbers. The players indicate how many chips they have bet on which number. One player is appointed bank manager. Only he may throw, and keep the cash. If he throws one of the numbers in the right column, the entire stake goes from this side to the bank. If he throws a number from the left column, the bet is doubled by him and paid out to the players. Has the Funny 7 been rolled? Then the bank manager wins all the stakes from both the left and the right columns. Will the bank manager or the other players win?

7	
2	3
4	5
6	8
9	10
11	12

55. Craps

Players: two or more
Material: 2 dice
 a minimum of 20 matches, coins, chips or something similar per player

In this example we use matches.

The purpose of the game: whoever throws the predicted numbers can win. But Craps isn't that easy either ... All players throw the dice. The person with the highest number becomes the bank manager. He plays a predetermined number of games against the other players.

The bank manager mentions a number between 2 and 12. He bets on this number with a number of matches, which he places in the pot. All opponents must now add the same number of matches together. If the bank manager throws the predicted number on his first attempt, he wins the entire bet. But if the predicted number does not match his first throw, he must continue to throw - and this for as long, until he throws either the predicted number or the first rolled number. However, the chances of winning are exactly the opposite. When he throws the predicted number, then he loses the entire bet to the other players, who split the pot together. If, on the other hand, he rolls his first thrown number again, he may keep the whole bet. You continue to play this game until everyone has been a bank manager once. Whoever has the most matches is the winner!

56. Eleven to the power of....

Players: two or more

Material: 2 dice

the same number of matches, coins, chips or something similar for each player

In this example we use chips.

Each player pays 5 playing chips to the pot. Whoever rolls 11 dots wins the entire pot! Whoever throws a 12 must double all the chips that are in the pot (so if there are 5 chips, you also pay 5 chips). Anyone who stays under 11 must pay the difference up to 11 in cash (for example, with a thrown 5, six playing chips). Whoever has earned the most chips after an agreed number of rounds wins the game.

57. Four-leaf clover

Players: three

Material: 3 dice

the same number of matches, coins, chips or something similar for each player

In this example we use chips.

To start with, 11 chips are placed in the middle. All players roll in turns. If you roll less than 11 dots, you can take 2

chips from the table. Whoever throws more than 11 dots must watch how his fellow players each take a chip. With exactly 11 dots nobody gets anything. The last (eleventh) playing chip on the table is for whoever rolls the highest number of dots. This also makes a decision if until then 2 players could collect the same number of chips. The player who has earned the least number of chips loses the game.

58. Dice guess

Players: two or more

Material: 3 dice

Place the 3 dice on top of each other. Whoever can first name the sum of all concealed horizontal eyes wins the game.

Solution: the upper visible number, for example a 6, is subtracted from the always constant number 21. The result would then be 15.

Here is how it works:

The lower value of the upper die is	1
The upper value of the second die is e.g.	5
The lower value of the second die is e.g.	2
The upper value of the third die is e.g.	4
The lower value of the third die is e.g.	3
Total sum	15

You can also play with 4, 5 or 6 dice. The "constant number" is determined by multiplying the number of dice by the number 7.

59. Felt louse

Players: two or more

Material: 1 die

Everyone plays dice until he rolls a 1, but no more than ten times. Whoever has to throw the least number of times is the winner

60. Naked sparrow

Players: two or more

Material: 1 die

pen and paper

Dice cup (not included in the set)

Everyone is playing dice for the neighbour sitting on his

left. The dice cup is turned over on the table in front of him after the throw; the number of dots is written down by his neighbour. But in the case of a thrown 1 (naked sparrow), the player (not his neighbour) gets one point less. All numbers are added after 10 rounds. Loser and "bare sparrow" is the player who has thrown the lowest number of dots.

61. Jule return

Players: two or more
Material: 1 die
 pen and paper

This game can be played with any number of players. You take turns playing dice. The aim of the game is to throw all dots from 1 to 6 and back in the correct order as quickly as possible. When a player rolls e.g. a 1, then he notes this number and must throw a 2 next time. If this is not the case, the die goes to the next player. Whoever has recorded all numbers from 1 to 6 starts with the return game. The winner is whoever first completes the number series.

62. Quinze (15)

Players: two or more
Material: 1 die
 pen and paper

The players take turns. Everyone is playing dice until he reaches 15 dots (or a number of dots that are just below). You note the number of each throw, and you always add this together. If you are over 15, you have lost. The winner is the one who first threw the 15 dots. If the number 15 is not reached by anyone, the person closest to this number is the winner.

63. Blind cow

Players: two
Material: 1 die
 Dice cup (not included in the set)
 pen and paper

You play this game with 2 players. While one player throws, the other keeps his eyes closed. The player remembers the thrown number and puts the cup on top again. Now the second has to guess whether the number thrown is above or below 4. If he has guessed the number correctly, he may score a point for himself. If you roll a 4,

you must repeat the roll. You play a pre-agreed number of rounds. The winner is who has the most points after all rounds.

64. Low house numbers

Players: two or more
Material: 1 die
 pen and paper

The aim of the game is to achieve the lowest house number. Everyone can throw 3 times. After each throw you must immediately decide whether you want to place the number in the place of a unit, ten or a hundred, of a house number consisting of three numbers. Write this on a piece of paper. Whoever throws a 1 at the start, will place it on the hundred. Whoever throws a 6 at the start will place it at the end of the house number. The winner is who can put together the lowest house number with 3 throws.

65. The tables from 1 to 10

Players: two or more
Material: 2 dice
 pen and paper

You agree on how many rounds you play. Record the score on a piece of paper every round. Each player rolls 2 dice. You multiply the number of dots of the two dice with each other. The player with the highest number wins

66. Delete crosses

Players: two or more
Material: 2 dice
 pen and paper

Each player draws 20 crosses on a piece of paper. Then you take turns throwing 2 dice. Everyone can delete (cross out) as many crosses as your dots thrown. Does someone throw more dots than he has crosses? Then he has to draw the difference. You win the game if you are the first to delete all the crosses.

67. Hands

Players: two or more
Material: 2 dice

pen and paper

Agree how many rounds you will play. Then you take turns. You only count the thrown five (the hand) as 5 dots. A double 5 counts as $5 \times 5 = 25$ dots. Whoever has the highest score wins the game!

68. Striped twelve

Players: two or more
Material: 2 dice
pen and paper
the same number of matches, coins, chips or something similar for each player
In this example we use chips.

Each player writes the numbers from 2 to 12 next to each other on a piece of paper. The player's turn throws just as long as he can cross the number of eyes thrown on his piece of paper. If you roll a number that you have already crossed out, it is the next player's turn. You can only cross out the number seven several times. Whoever was able to cross all his numbers first, pays as many chips to each player as he has not crossed out yet. On the other hand, each player pays the winner 10 chips for each line by the number 7 on his piece of paper. Whoever has the most chips at the end of the game wins!

69. Flipping

Players: two or more
Material: 1 die
pen and paper

The players flip with their index finger against the top of the dice so that it jumps up. In turn, "flip". Add the scores together on a piece of paper every round. The winner is the first person to reach a predetermined number (generally flipping to 50)

A variant:

If during the addition you come to the round numbers 10, 20, 30 or 40, you have to subtract 10 from the sum.

70. Loses early

Players: two or more
Material: 1 die

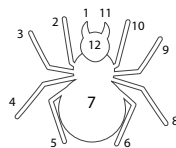
One player rolls the die, indicating the trump number. It is better not to throw this number! After this, everyone can

throw 10 times. The winner is whoever does not throw the trump number at all: the loser is who most often throws the trump.

71. The spider

Players: two or more
Material: 2 dice
pen and paper
the same number of matches, coins, chips or something similar for each player
In this example we use chips.

Everyone draws a spider on his piece of paper, with the number seven in the middle and the numbers 2 to 6 and 8 to 12 around it. During the first round, everyone throws once and the number



is crossed out. From the second round, everyone throws and crosses out just as long, until he comes to a number that has already been crossed out. Only the number seven may be deleted several times. The game is over when a player has crossed out all numbers - the seven possibly several times -.

He pays each player 1 chip for every number that has not yet been crossed out on his paper. On the other hand, he receives seven 10 chips from his fellow players for each line on his own number. Whoever has collected the most chips wins the game!

72. Simple double throw

Players: two or more
Material: 2 dice
pen and paper

Agree how many rounds you will play. Take turns. Only the double throws count (for example, two four). Record the sum of each throw, so for example $2 \times 4 = 8$. Add all results together after the agreed number of rounds. The player with the highest total wins the game!

73. Christmas tree

Players: two or more
Material: 3 dice
12 matches for each player
In this example we use matches.

Each player receives 12 matches. With every 1 thrown, the player may place 1 piece of wood on his Christmas tree (see the picture) and throw it again. If there is no 1, it is then the next player's turn. To complete the Christmas tree, the 1 must be thrown twelve times.



If at the last throw more ones fall than necessary, then you have to take away as many matches as you have thrown extra ones.

Example: the last match is missing and the player throws a triple (3 x 1). He can now lay down a match and take 2 away again. To finish the tree, he has to throw one more twice. The winner is who is the first to finish his tree.

74. Stars

Players: two or more
Material: 2 dice
pen and paper

You take turns and you keep track of how often you throw a one. Whoever throws the most ones after 5 or 10 rounds is the winner.

75. Prison doors

Players: two or more
Material: 2 dice
pen and paper

You take turns playing dice. Everyone can throw 3 times. You only count the thrown two. A double two (one two on both dice) counts double. Write down the number of two each round, and count the total after three rounds. Whoever has the most points wins!

76. The tower

Players: two or more
Material: 3 dice
a large stack of beer mats (not included in the set)
pen and paper

In the middle of the table you build a tower from as many beer mats as possible. During a preliminary round, each player determines his special number with a die. It can happen that two or more players have the same

special number. Then you take turns to throw 3 dice, writing down each number on a note. As soon as a special number falls, each player who has this special number takes one beer mat from the tower per number. Is e.g. 5 - 5 - 2 thrown, everyone who has the five special number, 2 beer mats from the tower and everyone who has two special numbers picks one beer mat. If the tower is broken down, you play the game the other way around. Now it's time to get rid of the beer mats that you just grabbed as quickly as possible. You lose the game if you are the last to have beer mats in front of you.

77. Scrap points

Players: two or more
Material: 2 dice
Dice cup (not included in the set)
pen and paper

You play this game in turn. Each player places a piece of paper on the table in front of him. Whoever has thrown the lowest number of dots during a round draws a dot on his piece of paper. After 10 rounds, therefore, 10 points are drawn on the papers. Now the 2nd series starts. Whoever throws the highest number may delete one of his points. The winner is who is the first to delete all his own points. Anyone who did not receive any points during the first series will drop out of the scrap series and cannot win either.

78. Tower blower

Players: two or more
Material: 3 dice
Dice cup (not included in the set)
pen and paper

Agree how many rounds you play. Put two dice in the cup, shake it and turn the cup on the table. The third die is placed on the bottom of the cup and then must be blown off. Only then is the cup lifted. The eyes of the first two dice are added together and multiplied by the eyes of the third die. Write your score on a piece of paper. The player who has achieved the highest score after the agreed number of rounds wins the game.

79. Large sofa

Players: two or more
Material: 5 dice
pen and paper

Each player takes turns in being a banker and throws one round for all his fellow players. Each die is thrown separately. The opponent decides on the second, third and fourth roll whether the thrown dots must be added, subtracted, multiplied or divided. Calculate the sums on a piece of paper. Because each option can only be used once, the remaining option is of course used with the fifth roll. It is a matter of luck to get the highest possible number of points. If multiplication is chosen, it is best if a six is diced, and if dividing is chosen, this is most convenient with one.

Example:

1st throw 3 = 3
 2nd roll the player indicates that he wants to add up
 The throw is 5
 Total at that time = 3 + 5 = 8
 3rd roll the player indicates that he wants to multiply
 The throw is 2
 Total at that time = 8 x 2 = 16
 4th throw The player indicates that he wants to share
 The throw is 4
 Total at that time = 16/4 = 4
 5th throw The only option left is to subtract
 The throw is 1
 Grand total = 4 - 1 = 3

Once everyone has been a banker, the player with the most points is the winner!

80. Tens game

Players: two or more
Material: 3 dice
 the same number of matches, coins, chips or something similar for each player
In this example we use chips.

One player is a banker and throws for all fellow players. Agree how many rounds you will play. The other players bet chips before the round begins. Does the banker throw less than 10 dots? Then the fellow players get their stake doubled back. Does the banker throw 10 or more dots? Then the banker gets the commitment of all his fellow players. Whoever has collected the most chips after the agreed number of rounds is the winner.

81. From 1 to 10

Players: two or more
Material: 3 dice
 pen and paper

This is a difficult but exciting dice game. The aim is to be able to make any combination of 1 to 10 with the thrown dots. All three thrown dots may be added or subtracted.

For example: 1-3-6 is thrown. Now each player will make the calculations on a piece of paper:

1 = 1
 2 = 3 - 1
 3 = 3
 4 = 3 + 1
 5 = 6 - 1
 6 = 6
 7 = 6 + 1
 8 = 6 + 3 - 1
 9 = 6 + 3
 10 = 6 + 3 + 1

The player who succeeds in making all combinations is the winner!

82. Even numbers

Players: two or more
Material: 3 dice
 pen and paper

You take turns. You only add up the even numbers, so 2, 4, 6 and so on. You write down every throw on a piece of paper. Whoever comes first above 60 points is the winner.

83. Odd numbers

Players: two or more
Material: 3 dice
 pen and paper

You take turns. Only add up the odd numbers, so 1, 3, 5 and so on. You write down every throw on a piece of paper. Whoever comes first above 60 points is the winner.

84. Expensive seven

Players: two or more
Material: 2 dice
 pen and paper

Every player makes a note with the numbers 2-3-4-5-6-8-9-10-12 on it. The numbers 1 and 7 are therefore missing.

Everyone throws just as long as he can cross out the number of dots off his note from the rolled dice. If he throws a number that has already been removed from

him, then it is the turn of the neighbour on his left and he takes this number as a bonus. If he cannot remove this bonus number, the number will continue to the next one, etc. If no one can use this number, then the throw is cancelled. Whoever throws a seven - seen from the bottom of his list - must remove 7 numbers. If you are the first to delete all your numbers, you lose the game. If you are the last one with one or more numbers on your paper, you win the game.

85. Below or above seven

Players: two or more

Material: 2 dice

the same number of matches, coins, chips or something similar for each player
In this example we use matches.

In turn everyone is a game leader. You can then bet with your fellow players whether you will throw below or above seven. You use a number of matches. Your fellow players automatically bet the opposite. Whoever has won the bet can collect: if you have bet 5 matches, you will receive 5 matches from each other player. If the number seven falls, your bet must be doubled by the opponent. If you lose the bet, you must divide the bets evenly between your opponents. Once everyone has been the game leader, the player with the most matches wins.

86. Couple

Players: two or more

Material: 4 dice

a grey pencil
pen and paper

For this game the dots of two of the four dice are coloured grey with a pencil. The white ones are the positives, the grey ones the negatives and that means the following: the dots of the two white dice are added together and the dots of the two grey dice are subtracted from it. Everyone can throw 5 times. Record your score on a piece of paper for each round. Negative intermediate amounts must also be noted. The player with the highest final total wins.

87. Diagonal

Players: two or more

Material: 3 dice

pen and paper

Agree on a number of rounds that you are going to play. Anyone can throw 3 dice. You only count the number of dots that are diagonally (slanted) on the dice, so the 3 or the 5. Whoever has collected the most points after the agreed number of rounds wins the game.

88. Series

Players: two or more

Material: 3 dice

Everyone can throw three times. You take turns. You only count the series you throw, so: 1-2-3, 2-3-4, 3-4-5, 4-5-6. The winner is the one who could get the highest number of dots. Everyone must remember their own highest pitch. You can agree in advance that a player can leave one or two dice after the first or second roll and then continue playing with only one or two dice.

89. 1 + 2 = 3

Players: two or more

Material: 3 dice

pen and paper

Everyone can throw 7 times. The number of dots of two dice must form the same number as that of three dice.

Example: 1 + 2 and 3, 1 + 3 and 4, 1 + 4 and 5, 2 + 4 and 6, etc. You note a combination at the highest throw. The player who first achieved this has won!

90. Beelzebub

Players: two or more

Material: 4 dice

a grey pencil
pen and paper

Colour the dots of one of the four dice with a pencil in grey. In this game 3 dice with white eyes play against one dice with grey dots, the Beelzebub. You add up the numbers that you have thrown with the dice with white dots. Subtract the Beelzebub number from this. 5 rounds are played. Whoever has scored the highest final score wins the game!

91. Around the star

Players: two or more

Material: 3 dice

You only count those dots that are around the middle point. The 1 does have a centre, but there is nothing around it, for that reason it does not count. The 2, 4 and 6 do not count either, because they do not have a star.

The 3 applies to 2 and the 5 to 4 dots, because these are around a centre. 3 rounds are played. Whoever has the most points after these rounds wins the game.

92. Mathematics

Players: two or more

Material: 3 dice
pen and paper

You take turns. Everyone can throw four times with 3 dice. After each throw, add the number of dots together and note this on a piece of paper. You place the letters a, b, c and d next to each sum. Then you perform a calculation.

Example for the calculation:

Formula: $(a + b) \times c : d = \text{result}$.

Example calculation:

1st throw (a) = 7 dots

2nd throw (b) = 5 dots

3rd throw (c) = 9 dots

4th throw (d) = 4 dots

$7 + 5 = 12 \times 9 = 108 : 4 = 27$ (result)

The player with the highest result is the winner.

93. Throwing stars

Players: two or more

Material: 3 dice

Each player may throw three times. Only the number one (the stars) are counted. Whoever throws the one most often after 3 throws wins the game.

94. Triple throw

Players: two or more

Material: 3 dice
pen and paper

Everyone throws 3 times. You only count the double throws. You score two fives as 5 points, and two three counts for 3. A triple double throw results in a quadruple score! If you throw 3 sixes, this counts as 24 points. Whoever has scored the highest score after 3 rounds wins the game.

95. 3 x double throw

Players: two or more

Material: 3 dice

Everyone gets 3 dice. Agree in advance how many rounds you will play. A double throw and a triple throw is counted according to the number of dots. Keep a record of your scores on a piece of paper.

For example, 4-3-4 gives a score of 8;

3-3-3 = 9 points;

4-3-2 = 0 points.

Whoever has the most points after the agreed number of rounds wins the game!

96. Twenty-one the other way around

Players: two or more

Material: 3 dice

This game is played with 3 dice: you win if you have made 21 dots, or stay as close as possible. You count the number of dots of the 3 dice each round. The first round is played with 1 die, the second with 2 dice and from the third round you throw with three dice.

97. Two-leaf clover

Players: two

Material: 2 dice
11 matches, coins, chips or something similar
In this example we use chips.

This is a game for 2 people. To start with, 11 chips are placed in the middle. You take turns. If you throw less than 11 dots, you can take 2 chips from the table. Whoever throws more than 11 eyes must watch how his fellow players each take one chip. With a throw of exactly 11 dots, nobody gets anything. The last (eleventh) playing chip that remains on the table has the goal of beating each other. This chip is for the player who throws the highest number of eyes. The player with the least number of chips loses the game.

98. Siamese Gemini

Players: two or more

Material: 3 dice
pen and paper

A variant of Gemini (game 27), which is especially fun to play with a large group. You take turns. The thrown number of dots of all participants is always added together during the game (on a piece of paper). The loser is who has reached the number 88 or goes over it.

99. One times one

Players: two or more
Material: 3 dice
 pen and paper
 grey pencil

Colour the dots of one of the three dice with a pencil in grey. Each player may throw once. Calculate your score on a piece of paper as follows: you first add up the dots of the two white dice and multiply this sum by the number of dots on the grey die. Whoever has achieved the highest score wins the game!

100. Even and up

Players: two or more
Material: 3 dice
 pen and paper

Each player throws three times. Record the score on a piece of paper every round. On the first roll only dice with 2 dots count, with the second with 4 dots and with the third with 6 dots. The player with the highest score wins the game.

101. Even and down

Players: two or more
Material: 3 dice
 pen and paper

With this game you have to throw the number 6 as often as possible during the first throw, the number 4 with the second and the number 2 with the third, because only these dots count. Record your score every round and add it up. Whoever has earned the most points after 3 rounds wins the game.

102. High Turk

Players: two or more
Material: 3 dice
 pen and paper

Everyone can throw once. The number of dots of the two dice is added together and divided by the number of dots of the third dice. Write the sums on a piece of paper. Who achieves the highest result? The decimal numbers also count!

Example:

Roll: 5-3-2 $5 \times 3 = 15$ $15 : 2 = 7.5$
 Roll: 6-4-3 $6 \times 4 = 24$ $24 : 3 = 8.0$

103. One equals two

Players: two or more
Material: 3 dice

Everyone throws ten times. You only count the throws, where the combined dots of 2 dice are equal to the number of dots of the third die. Examples: 4-2-6 ($4 + 2 = 6$) or 1-4-5 ($1 + 4 = 5$). For the valid throws you always count the number of dots of the third die. Add up this number after the ten rounds: whoever has the highest total wins the game!

104. Banker

Players: two or more
Material: 5 dice
 pen and paper

Everyone can throw 5 times, with one die at a time. The player may add 1 time to his throws, subtract 1 time, multiply 1 time and also divide 1 time. Write your throws on a piece of paper. You may know in which order you want to perform the calculation methods. The aim of the game is to achieve the highest possible end result.

Example:

If after the first 2 dice the numbers 2 and 5 are on the table, then you will probably add them together and you will get the number 7. If the third roll shows the 1, it is advisable to divide. The number 7 remains. If you now throw a 6 with the fourth roll, then you will multiply, with 42 as a result. At the last throw, then only deduction is left. If you now roll 3, you have achieved a final result of 39 points. Note: because with some divisions a number is created after the comma, you agree in advance whether you will round these numbers up or down. It is easier to count with whole numbers.

105. Va-banque game

Players: two or more
Material: five dice
 pen and paper
 the same number of matches, coins, chips or something similar for each player
In this example we use matches.

Object of the game: each player tries to connect five consecutive numbers of dots thrown together using the four basic calculation methods in such a way that the highest possible end result is achieved. Dice over the highest number determines the player who is the bank manager first. He now makes a list of all players and keeps track of the score every round. Each player gives his stake of 20 matches to the bank manager. It now starts to roll for each player in the clockwise direction by rolling one die after the other on the table. The player for whom the bank manager throws the ball must now try to get as many points as possible by using all four calculation methods. He may add, subtract, multiply and divide once, in any order.

Example:

The bank manager throws a 4 with the first die and a 2 with the second. After the second roll, the player decides which method of calculation he will use. He opts for multiplication and gets 8: $4 \times 2 = 8$. For the third roll, the bank manager throws a 6, which the player adds after adding a short thought: $8 + 6 = 14$. For the fourth roll, the player now only remains subtracting and sharing. The fourth roll is a 4, which subtracts the player from his score: $14 - 4 = 10$. Finally, the player throws a 2, making the end result a 5: $10 / 2 = 5$. Now the same game starts with the next player. Whoever has achieved the highest end result after a round can take the inserted matches from all players. He is the winner of this round. A new round starts with a new bank manager: the player to the left of the old manager. Once every player has been bank manager, you add up the matches won. The player with the highest number of matches wins the game!

106. 10,000

Players: two or more
Material: Dice cup (not included in the set)
 five dice
 pen and paper

It is about getting 10,000 points as quickly as possible. You take turns with five dice.

The following dice values apply:

1 = 100 points

5 = 50 points
 Three times 1 = 1000 points
 Three times 2 = 200 points
 Three times 3 = 300 points
 Three times 4 = 400 points
 Three times 5 = 500 points
 Three times 6 = 600 points
 A full street 2000 points (1-2-3-4-5 or 2-3-4-5-6)

Each player may throw a maximum of three times per round. With this you have to decide after each roll which dice you leave behind, and with which you roll further. Dice that are left standing may no longer be used on the second or third roll. After the third throw, the points are added up. Whoever reaches 10,000 first, or goes over it, is the winner of the round.

107. How high do you get? Even

Players: two or more
Material: 5 dice
 pen and paper

You take turns with five dice. Only the even numbers are added, so 2-4-6. Write your score on a piece of paper. The odd numbers (1-3-5) are subtracted from this score again. If your total number of points falls below zero, you have lost. Whoever comes first above 50 points is the winner.

108. How high do you get? Odd

Players: two or more
Material: 5 dice
 pen and paper

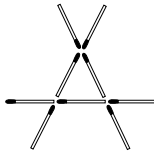
You take turns with five dice. Only the odd numbers are added, so 1-3-5. Write your score on a piece of paper. The even numbers (2-4-6) are subtracted from this score again. If your total number of points falls below zero, you have lost. Whoever comes first above 50 points is the winner. This game is more difficult because relatively large numbers have to be deducted.

30 awkward match games (The solutions are at the back of this booklet)

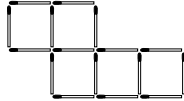
Players: two or more
Material: matches

109.

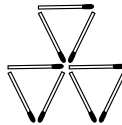
This structure consists of nine matches. Make a pattern with five triangles by placing four matches differently. The triangles do not have to be the same size, and one triangle may be a part of the other.

**110.**

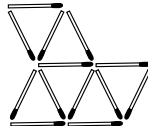
You need sixteen matches for these five squares. Make a series of 4 squares out of it by laying just two matches.

**111.**

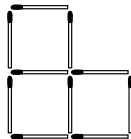
This figure consists of nine matches. Move three matches and turn this mill into a 3D cube.

**112.**

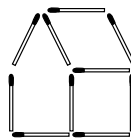
Remove three matches, leaving three triangles.

**113.**

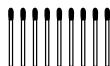
These ten matches form three squares. Remove one match and change the position of five others to get a square and two parallelograms.

**114.**

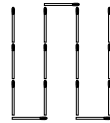
As you can see, ten matches have been used to make this beautiful house. Here we see it from the west. Move two matches so that we see the house from the east!

**115.**

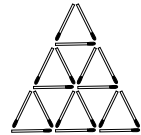
Make five squares with nine matches.

**116.**

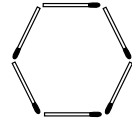
Moving only four matches creates two squares from this snake-like figure. How?

**117.**

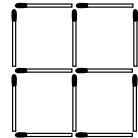
Move six matches, so that six diamond shapes are made from these nine equilateral triangles.

**118.**

Change this hexagon into two equal diamonds, by moving two pieces of wood and adding one more.

**119.**

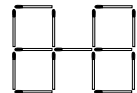
Change this figure into two squares of different sizes, so that the squares do not touch each other. Move just four matches for this!

**120.**

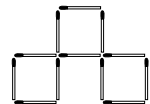
Move six matches so that three small squares + one large square are created.

**121.**

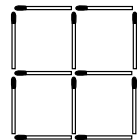
Move 2 matches and make a figure with five squares.

**122.**

Move five matches to create two squares.

**123.**

Here the number of squares must be doubled by adding just four extra matches! That is not that simple at all ... or is it?

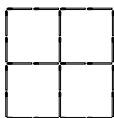
**124.**

Make five squares with the same sixteen matches.

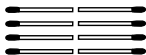


125.

Move six matches and remove one match to make four equal hexagons.

**126.**

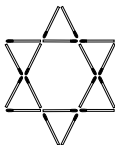
Make an even cross by moving four matches.

**127.**

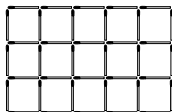
To balance the scales, six matches must be moved. How?

**128.**

Make six equal and symmetrical quadrilaterals by moving six matches.

**129.**

Move 14 matches so that six equal squares appear.

**130.**

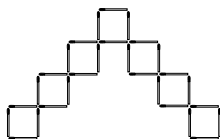
How do you get a match from the middle without touching it?

**131.**

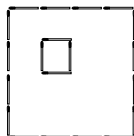
Make twelve points with twelve matches with only 90 degree angles.

**132.**

Move 11 matches in such a way that 10 equal squares are created, which together form a symmetrical figure.

**133.**

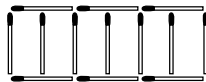
This assignment represents a piece of land with a house on it. Divide the land into 5 equal parts



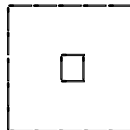
with 10 matches.

134.

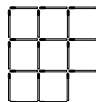
Remove one match and make six equal, adjacent triangles.

**135.**

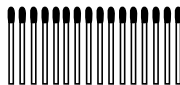
With 20 matches you have to divide this piece of land with a tower in the middle into 8 equal parts.

**136.**

Move two matches to create seven of the same squares.

**137.**

How can you lay an egg with 17 matches? The matches may only be laid down horizontally and vertically.

**138.**

How do you make a famous archer with 10 matches?



The solutions are at the back of this booklet!

139. Hearts ace - Hearts 10

Players: four

Material: 32 playing cards: 7 to ace of hearts, diamonds, spades and clubs

Each player receives 8 cards. The player who gets the ace of hearts plays with the player who gets the 10 of hearts against the other players. But ... you may not express through words or gestures that you are in control. Hearts is always trumps and the order of trumps is ace, ten, king, wife, jack, nine, eight, seven. Trump cards are not mandatory, but colours do. If a player has both cards in

their hands, so the ace of hearts and the 10 of hearts, then this player plays against the other players. In this case he must make this known. The game is won by the couple or the solo player if a minimum of 61 points is achieved.

Point count:

Ace	= 11
10	= 10
king	= 4
queen	= 3
jack	= 2
9,8,7	= 0

140. Truth or lie

Players: two to five
Material: 32 playing cards: 7 to ace of hearts, diamonds, spades and clover

Every player receives the same number of cards. If there are remaining cards, they do not participate in the game. The first player places a card in the centre of the table with the value down. He tells the point value of the card, for example 7. The player then places a card on top and calls for example 9. If the next player thinks the player did not speak the truth for him, he may turn over the top card. If the previous player spoke the truth, the player who did not believe should take the whole pot of cards. If the value was indeed not what the previous player said, the liar must take the whole pot. The first to lose all his cards is the winner.

141. Mau-mau

Players: two to five
Material: 32 playing cards: 7 to ace of hearts, diamonds, spades and clubs
 60 matches, coins, chips or something similar
In this example we use chips.

The chips are distributed among the players; the same for every player. The cards are shuffled and dealt among the players in turn. Every player receives 5 cards. The rest of the cards are placed on the table as a pile. The top card is turned over.

The value of the cards is as follows:

Ace	= 11
King	= 4
Queen	= 3
Jack	= 0 (Joker)

Ten	= 10
Nine	= 9
Eight	= 8
Seven	= 7

The youngest player starts and must place one card of the same suit or the same value on the opened card (a King, a Jack, a Queen or a number). If the player does not have a matching card, he may also place the joker on him (the Jack). He may then indicate which colour is to be played thereafter. The turn then goes to the next player. If he cannot place the requested card and does not have a joker, a card must be drawn from the deck. If the newly drawn card cannot be used either, this player keeps the card and the turn continues to the next player. The first to lose all his cards is the winner! The winner receives as many chips from fellow players as he has cards in his hand.

142. My wife - your wife

Players: two or more
Material: 32 playing cards: 7 to ace of hearts, diamonds, spades and clubs
 pen and paper
 60 matches, coins, chips or something similar
In this example we use chips.

Before the game starts, a banker is chosen. He draws four equally long parallel lines on a large sheet of paper. Above and below these lines are the following terms:

	Above the line	Below the line
First line	Ace	Ten
Second line	King	Nine
Third line	Queen	Eight
Fourth line	Jack	Seven

The players randomly place a number of chips at the end of a line. The banker shuffles the cards and places the two top cards on the table one after the other. He places the first above a line, calling out "My wife." The banker receives all the chips that were used on this card. He then turns over the second card, places it under the same line and shouts: "Your wife". The players receive from the banker their bet double back what they had bet on this card. The game continues like this until all cards have been played. The winner is the player who then has the most chips.

143. Simon the chimney sweep

Players: 2 - 8

Material: 32 playing cards: 7 to ace of hearts, diamonds, spades and clubs

Remove three men from the deck of cards; one gentleman stays in the game. This acts as the Joker. The cards are shuffled and distributed evenly. Each player checks whether he has a pair: 2 equal cards of the same suit. (So; two red women, two black sevens etc.). Couples can be put away immediately. The game starts and everyone can take turns playing cards with their left neighbour. If this allows you to form a pair, you can put them aside. At the end of the game, only the Joker remains. Whoever has it in his hands at the end of the game has lost!

144. Seventeen and four

Players: two or more

Material: 32 playing cards: 7 to ace of hearts, diamonds, spades and clubs
the same number of matches, coins, chips or something similar for each player
In this example we use chips.

The value of the cards is as follows:

Ace = 11
King = 4
Queen = 3
Jack = 2
Ten = 10
Nine = 9
Eight = 8
Seven = 7

The winner of this game is the one who:

- has exactly 21 points,
- or two aces (also counts as 21 points),
- if these combinations do not occur, the one closest to the 21 points wins.

Whoever gets more than 21 points loses and does not continue that round. One player is the bank: he deals the cards clockwise and plays against each participant. Each player uses a self-selected number of chips before he receives the first card. The bank gives the first card to player A and the second card to himself. Remember: the card is dealt upside down so that the value is not visible. He then gives player A cards, until player A says "card". If player A thinks he has a good number of points

or exactly 21 points, then he stops sharing cards to player A. After that the bank gets the chance to get more points or preferably 21 points too. The bank takes cards, until it thinks to beat player A. For example, if he has 20 points, he says: 21 wins! If player A indeed has 21 points, player A wins and must pay the bet to all players. If the player being played has fewer points than the bank, the player has lost and the bank gets the same bet from all players as this player. The game continues in the clockwise direction. If every player has been to the bank once, the player with the highest number of chips wins.

145. Escarté

Players: two or more

Material: 32 playing cards: 7 to ace of hearts, diamonds, spades and clover
the same number of matches, coins, chips or something similar for each player
In this example we use chips.

Every player receives 5 cards. Put the rest of the cards in a pile. Turn over the top card from this pile: this card is the trump suit. Each player is allowed to view the cards in his hand, and then determines whether he wants to exchange bad cards for the same number of cards from the pile. Then the game starts and each player uses a self-selected number of chips. The intention is to win 3 times: you estimate whether this is feasible with the cards in your hand. You have to say the colour, trump doesn't necessarily have to. If you cannot see a colour, you must play a trump card. You get one point for three wins. The winner is the person who achieves the previously agreed number of points.

146. Turkish sword

Players: two or more

Material: 32 playing cards: 7 to ace of hearts, diamonds, spades and clover
the same number of matches, coins, chips or something similar for each player
In this example we use matches.

The banker shuffles the cards and divides them into two identical piles. The banker asks the opponent to name a card and the corresponding bet. The banker now turns over the top card from the left pile. If this is the mentioned card, then the player receives the bet back doubled. Otherwise the bank will receive the matches. Then the top card of the right pile is turned over. If that is the aforementioned card, the bank receives the bet

doubled. In all other cases, the player receives the chips. Whoever has collected the most matches is the winner of the game, when all cards have been used.

147. Four the same

Players: two or more
Material: 32 playing cards: 7 to ace of hearts, diamonds, spades and clubs
matches, coins, chips or something similar:
one less than the number of players
In this example we use coins.

All cards are dealt among the players. There are a number of coins in the centre of the table: one less than the number of players. The intention is to form a series of four as quickly as possible, for example four Queens, four aces etc ... Each round you pass 1 card to your left neighbour. If someone has a series of four, he can take a coin from the pot. Whoever has a series last gets no more coins and is therefore the loser!

148. Barter

Players: four, at least an even number
Material: 32 playing cards: 7 to ace of hearts, diamonds, spades and clubs

All players receive 4 random cards. Four cards are then placed face up in the middle of the table. Now each player may take turns exchanging their own card with one from the centre of the table. The idea is to eventually collect four cards of the same suit, or four cards of the same value (so, for example, four cards of clubs, or four Queens, Kings, etc.). The pot changes continuously. Exchange is not necessary, it is allowed! You can only exchange one card at a time. If all players have passed, the number of points is counted. The players with four always win. Is there not a single player with four? Then the following points apply:

Ace	= 11
King	= 10
Queen	= 10
Jack	= 10
Ten	= 10
Nine	= 9
Eight	= 8
Seven	= 7

Whoever has the most points after an agreed number of rounds wins the game.

149. Cameroon

Players: three or more
Material: 32 playing cards: 7 to ace of hearts, diamonds, spades and clubs
the same number of matches, coins, chips or something similar for each player
In this example we use chips.

First a banker is chosen. Each player receives 3 cards and places them face up in front of him. The rest of the cards are placed in a pile. Now the banker opens a card from this pile. If one of the players has a card with the same value as the banker, he pays the banker a pre-agreed number of chips. If the player has to pay for the second time, he must pay double. If the player has to pay for the third time, he must pay triple. The next time he has to pay, the roles are reversed: the banker must pay the first time, the second time double and the third time triple. The game ends when all the cards in the pile have been used..

150. Map dominos

Players: two or more
Material: 52 playing cards

The cards are dealt among the players. Whoever has seven of hearts, places them in the middle of the table. The next player must place a card that is either higher or lower in value. The colour does not matter. So a six or an eight must be played. Anyone can play as long as he can. If you do not have a matching card when it is your turn, the turn continues to the next player. Whoever is the first to lay down all his cards is the winner!

151. Red or black

Players: two or more, at least an even number
Material: 32 playing cards: 7 to ace of hearts, diamonds, spades and clubs
the same number of matches, coins, chips or something similar for each player
In this example we use matches.

A banker is chosen. The players may tell whether they are going to play for red or for black. There must be as many players who choose red as black. The players then bet a number of matches to be determined by themselves. The banker turns cards in the order of players and gives them to the player whose turn it is to receive a card: so the

banker turns a red card, then the player who chose red gets this card. If the banker then turns a red card again, then the next player who chose red will receive this card. The banker deals all his cards in this order. The player who gets exactly 40 points wins the bet double. If you go over 40 points, the banker receives all matches from this player. Whoever has earned the most matches, when all the cards have been used, wins the game!

Point count:

Ace	= 11
King	= 10
Queen	= 10
Jack	= 10
Ten	= 10
Nine	= 9
Eight	= 8
Seven	= 7

152. Pile turnover**Players:** two or more

Material: 52 playing cards
the same number of matches, coins, chips or something similar for each player
In this example we use chips.

Choose a banker. Every player receives the same number of chips. The banker distributes the cards evenly among the players, including himself. Then the players make a pile of their cards. The players bet a number of chips. At the same time, the players turn over their entire stack of cards so that the top card is visible. If the banker has a higher value than the player, the banker wins the bet. If the player has a higher value, the banker will double the stake.

Point count:

Ace	= 1
King	= 13
Queen	= 12
jack	= 11
Ten	= 10
Nine	= 9
Eight	= 8
Seven	= 7
Six	= 6
Five	= 5
Four	= 4
Three	= 3
Two	= 2

The ace is therefore the worst card: this is always paying!

This is how the game is played until each card in the deck has been turned over. Whoever has the most chips then wins the game.

153. Three-leafed clover**Players:** 2 to 5

Material: 32 playing cards: 7 to ace of hearts, diamonds, spades and clubs
the same number of matches, coins, chips or something similar for each player
In this example we use coins.

Each player receives three cards. Place the remaining cards in a pile in the centre of the table. Determine the stake now. Note: the bet must be divisible by three. The top card of the deck is turned over: this is the trump suit. Each player looks at his cards and determines whether he plays or passes. If you continue to play, you can trade cards from the deck. Now the game can begin. You have to name a colour. If you do not have cards of the requested colour, you must play a trump card. If you cannot do both, you can play a random card. The player receives a third of the coins that are bet for each beat. A player who has not won a turn must pay three coins to the pot. The player who has the most coins in front of him when all the cards have been used wins the game.

154. Three-leafed clover with an extra bet**Players:** two or more

Material: 32 playing cards: 7 to ace of hearts, diamonds, spades and clubs
the same number of matches, coins, chips or something similar for each player
In this example we use coins.

To fill the pot with the three-leafed clover game (the previous game) you can make the following agreement: if a player for dealing the cards indicates that he does not want to exchange cards from the pile in the middle of the table, then the other players double their coin bet. If several players indicate this, the bet must be doubled by as many times as the number of players.

155. Anyone who wants to eat sweets may do so**Players:** three and more

Material: 4 cards of the same value per player

sweets

Place the sweets in the centre of the table. Use four cards of the same value per player. For example, if there are four players: four Kings, four aces, four tens and four sevens. The players must try to get four of the same cards as quickly as possible. The cards are shuffled and dealt so that each player has four cards. It almost never happens that a player has four equal cards before the start of the game. If all players call out "hop," they pass one card to their left neighbour. You of course pass on a card that you do not need. Whoever is the first to have four matching cards may have the sweets from the pot.

156. Anyone who wants to have sweets, eats for two

Players: three and more
Material: 4 cards of the same value per player
sweets

This game is played the same as the previous game, but now two cards must be passed at a time. A lot more difficult if you already have three good cards in your hands ...

157. Patience

Players: 1
Material: all 52 playing cards

The cards are shuffled, after which the game can begin. Make a pile of all the cards. You can now place the top ten cards face up in a row. Then you turn over a card from the pile, and then see if you can lay it in order. An ascending series must begin with an ace, a descending series with a king. If you can lay, place the new card on top of the card that was already there. If there is no playing option, the card is placed again at the bottom of the pile. One of the ten starting cards may also be connected to another suitable starting card: for example, if the first starting card is an ace and the sixth starting card a two, you can place it on top of each other. The intention is to connect all playing cards, so that the entire pile of cards has been used. This is harder than you think!

158. Harvesting

Players: 1
Material: all 52 playing cards

Put 4 rows of 8 cards on the table with the values face up. You hold the rest of the cards in your hand. This is the "pot." Place the bottom card of the pot on the table, next to the rows that are already there. Now look at whether a card from the bottom row in ascending or descending line matches the card on the table. The colour is not important here, it is about the value of the card. So if you have placed a 4 on the table, you can place a 3 or 5 on the bottom row. You can continue as long as you can lay your cards. You place the card of the row on top of the card of the pot. The bottom card of a row is always the free card. If you have eliminated it, the card that is one row higher than the matching card becomes the free card of that row. If you can no longer go, turn a new card from the bottom of the pot. The intention is to use all the cards that are on the table in this way.

159. Stacks

Players: 1
Material: all 52 playing cards

A complete set of 52 cards is required. Place the four aces on the table as a starting card. The rest of the cards are shuffled and divided into twelve stacks of four cards, the top of which is always visible. Now it is the intention to place the cards directly onto the aces, so increasing in value: on an ace of heart a two of hearts, the the three of hearts, etc. If no more matching cards can be seen, the following cards are revealed from all the twelve piles and the game repeats itself. Turn over the cards that were on top and put them back at the bottom of the pile. This happens until all the cards have been cleared, so all sets from ace of hearts to the king of hearts, clubs, diamonds and spades.

160. Pile on pile

Players: 1
Material: all 52 playing cards

Divide the cards into 13 piles of 4 cards. The pile on the left is meant for the 4 aces, the second pile for the kings, the third pile for the queens, the fourth pile for the Jacks, and the thirteenth pile on the far right for the two. The top card of the first stack is turned over and placed at the bottom of the pile of the correct value. For example, if the first card is a seven, it comes at the bottom of the pile that is intended for the sevens, in this case the eighth stack from the left. Then you turn the top card of the pile where you put the last card under. For example, if this is an ace, slide this card under the pile to the far left. In this way the

cards are moved and arranged piece by piece. The aim is to complete the game entirely, so to get all the cards in the right pile. All aces must be in the first pile, up to all the twos in the 13th row.

161. Slide patience

Players: 1
Material: all 52 playing cards

Take 13 cards randomly from the deck with all playing cards. These must be placed in two rows: one of seven and one of six cards. Now the trick is to make the series from ace to king by means of sliders. If it succeeds, the patience will be completed.

162. Fans

Players: 1
Material: all 52 playing cards

From a game of 52 cards, the aces are placed on the table as starting cards. The other cards are placed in groups of three random cards. Only the top card of the fan may be used. These top cards must be used to build a row from ace to king. If you use the pile of cards completely, turn it over and start creating fans again. If it succeeds in completing all four rows, the patience has been completed.

163. Couple patience

Players: 1
Material: all 52 playing cards

Look for the Queen of hearts and the King of hearts. The queen is placed on the table, the king comes at the bottom of the pile with the rest of the cards. You now place thirteen cards next to the queen face up on the table. If one or two cards are between two cards of the same suit or value, the two middle cards may be taken away. All cards move and are added to with cards from the pile. The patience is complete if the last move is to get the King of hearts next to the Queen of hearts.

164. Hearts

Players: 1
Material: 32 playing cards: 7 to ace of hearts, diamonds, spades and clubs

pen and paper

Shuffle the cards well so that all suits are well mixed. All cards are dealt among the players. In the end, everyone has eight cards in his / her hand. The player to the left of the person who has dealt the cards may start. The order (from high to low) of the playing cards is: ace - king - queen - jack - ten - nine - eight - seven. All heart cards count for 1 point, the Jack of clubs is 2 points and the Queen of spades is 5 points. You always have to admit name a colour. If player 1 places a 7 of hearts on the table, you must play hearts. Except when you have no hearts in your hands. Then you can also play another card. The player with the highest card of the requested colour (this is the first card of the trick) wins. An example: in round 1 the 1st player plays a 7 of clubs, the 2nd player the Queen of clubs and the 3rd player a 10 of clubs. The 4th player cannot play this suit and plays a 7 of hearts. In this case player 2 has won the round because his card is the highest. The player won the previous round is now the dealer. This is how everyone is treated. You play a total of eight rounds for a complete game. After eight rounds it is time to count the points. Each player counts the points of the rounds he has won. Record the points per participant. Agree in advance on the number of points you will pass on. The purpose of heart hunting is to get as few points as possible. So you have to get rid of all your point cards very cleverly and you have to prevent that you win a round with many points. Tip: if you play a suit, play a point card. If a player manages to earn all points (8 heart cards + the queen of spades + the Jack of clubs = 15 points), this is known as "shooting the moon". With that he does not get 15 points, but 0 points. The remaining three players then each receive fifteen penalty points.

Turn the game around

The moment one of the players has the maximum score (for example 100), the game purpose is reversed. All players must now earn as many points as possible. The "shooting the moon" (see previous step) does not apply in this part of the game. Pay attention: you should no longer apply the game tactics to get as few points as possible. If you can't play a suit, don't throw a point card. The first player to have 0 points is the winner. All points from the second half of the game are deducted from the points total of the first half.

23 fantastic card tricks

You don't need more than the cards and a bit of skill to amaze everyone with amazing card tricks...

What is docking?

You make two piles of cards that are about the same height. Slightly lift the stacks with your thumbs and allow both stacks to mix with each other, by allowing the cards to fall into each other.

165. What is the name of the card?

Material: 32 playing cards: 7 to ace of hearts, diamonds, spades and clubs

Shuffle all cards and place them face down on the table. Here you casually and secretly look at the bottom card. Now you ask a spectator to pull a random card out of the pile, view the card carefully and turn it over again. You quickly place the rest of the stack of cards on it and have the spectator shuffle once. You also shuffle yourself once. Now take the pile upside down in your hand, and place the cards one by one on the table and tap the card that appears after the card that you have remembered (the bottom card). The card after it must be the card that the spectator has pulled out of the pile. This piece of art will almost always succeed, unless the two cards have been taken apart when docking. But that is rare. To increase the effect, do not go too confidently and linger occasionally when you put the cards on the table. And do not demonstrate this piece of art too often!

166. The scent that accompanies you

Material: 32 playing cards: 7 to ace of hearts, diamonds, spades and clover

You need an assistant for this trick. You ask a spectator to carefully inspect the cards, select a random card and put it back in the pile while you wait in the next room. Shuffling can be considerable. When you have returned, you carefully smell each card in the pile and finally put the correct card on the table. This can only work if your assistant gives a clear sign, if you are at the right card. Because he knows the card, he can give a sign when it pops up (for example, coughing, knocking, grabbing the earlobe), so that you can determine the right card very confidently.

167. Under one hat

Material: 32 playing cards: 7 to ace of hearts, diamonds, spades and clubs
tea towel (not included in the set)

You need an assistant for this trick. You shuffle the cards and place them on the table with the faces down. Then you cover the cards with a tea towel, and ask a spectator to pull a card out of it, remember it well and put it back again. After this, the assistant is supposed to take over the trick. The card is turned over, so the side with the image is facing up. You of course look the other way. Now you collect the cards under the tea towel. You recognize the drawn card and turn it back at lightning speed. Before the eyes of all spectators you can now browse through the game of cards from front to back - that increases the tension - and finally shows the right card.

168. The meeting of the three kings

Material: 32 playing cards: 7 to ace of hearts, diamonds, spades and clover

You are looking for four kings from the deck. You place one king unnoticed as the top card in the pile. You give the other three kings to a spectator. You shuffle the pile of cards in such a way that there are 3 sets next to each other on the table. You only have to remember on which set the king is. Now you ask a spectator to put a king on the first set (the one with the king). He must place the second king under the middle set. You can place the third king randomly in the third set. Take the three sets together as follows: the second on the first and the third on the second set. Now you claim that you bring the three kings back together and you cast mysterious spells. Spread the cards quickly fan-like again: and look, the three kings are together. Hopefully nobody sees that one of these gentlemen was not in the hand of the spectator ...

169. The card magician

Material: 32 playing cards: 7 to ace of hearts, diamonds, spades and clubs
a small mirror (not included in the set)

Shuffle the cards well and shuffle as often as you like. Then take the pile of cards in your hand and remember which card is at the bottom of the pile. You keep the pile behind your back and you make sure that this card is with the side with the image facing up. That must of course happen quickly and unnoticed. Now hold the pile in front of your forehead, think visibly, and name the card that is facing the spectators with the side with the image. When lowering, remember the next card, bring it behind your back in front of the pile, etc. Make sure that your viewers only see the top card, because the other cards that have

not been turned over can betray your trick. If a spectator has doubts about your magical abilities and claims that you mess up everything behind your back, you tell him that you can also demonstrate the card magic in public. You shuffle the cards well again and you hold the pile in such a way with your left hand that the side with the image is facing the spectators. Here you have a mirror in your hand, so you can see the front card. Of course, the mirror should not be visible to the spectators. And do not stare at the mirror, a brief glance is enough ...

170. Witchcraft with cards

Material: 32 playing cards: 7 to ace of hearts, diamonds, spades and clover
a small mirror (not included in the set)

Put on a jacket with pockets. Get 4 cards from a pack of cards unnoticed and secretly put them in your pocket. Shuffle the remaining cards well. Take the cards and place them face down on the table. Now you ask a spectator to place 5 of the spread cards in a row, without turning them over. He may view one of these 5 cards and put them back in place. While the spectator is doing this, you turn around so that you cannot see which card he is turning over. Then you get the cards together, first the left card, then the next card, etc. If you confuse the cards, the trick doesn't work. You put the 5 cards very openly in your pocket and instead you remove the 4 hidden cards. You ask the viewer to arrange these 4 cards with the side facing down in such a way that the place remains free for the card he has viewed. For example, if he leaves room for the fourth card from the left, you feel for the matching card in your pocket, take it out and place it in the free space. If the viewer turns over this card, he will see that it is really the card he has viewed.

171. Guessing the couples

Material: 32 playing cards: 7 to ace of hearts, diamonds, spades and clubs
pen and paper

You take 20 random cards, shuffle them and place them in pairs on the table with the side facing up. Now every spectator can remember a pair of cards. You get the cards together again, but you make sure that the pairs are not taken apart. To make the piece of art work, you must write the following magic spell on a note:

M	U	T	U	S
D	E	D	I	T

N	O	M	E	N
C	O	C	I	S

You can see that every letter appears twice in the magic spell. Therein lies the secret of this piece of magic with cards. So you place the first two cards in the place of M, the next two cards in the place of U, etc., until all 20 cards have been used in pairs. Now you take turns asking the spectators in which row the two cards that they had remembered are, and you can then name these cards. For example, if the viewer says that his two cards are in the second and third rows, then you name the cards that are in place of E.

172. When two people do the same

Material: 32 playing cards: 7 to ace of hearts, diamonds, spades and clubs

You get 4 cards from the pile unnoticed: a club, a spade, a heart and a diamond. This piece of magic is not about the value of the cards, but about the colour. You shuffle the remaining twenty-eight cards well and place them on the table with a changing colour: a club, a spade, a heart and a diamond. You place another 4 cards on these 4 cards, this time starting with diamonds. You continue like this until all 28 cards have been used - and in such a way that you always start with the colour of the last card that was placed. When all cards have been placed, you have 4 heaps of cards in front of you. You now place the second pile from the left on the first pile, the third on the second and the fourth on the third. Then you turn the pile over and let a spectator split the piles it as often as he wants. Put the pile back in 4 rows - and look at each row and behold, there are now cards of one colour in every row. Now you ask a spectator to lay the cards exactly as you did. You secretly add the 4 pre-removed cards. The spectator puts the cards down just like you: he picks up the separate piles again just as happened before. You reject the option to split (because then the trick will not work!) And you let the spectator explain the cards again. Cards of the same suit will reappear in every row. But before the 9th card falls, you shout: "Error!" This card will not match the row in colour. The following cards are correct again. But also before the 17th and 25th card you can call "Error!": because it works with 28 cards, but not with 32. You can easily see why this is so if you explain the 32 cards openly in rows of four. The bottom card of the first row has the same colour as the top card of the second row. The 9th card therefore interrupts the regular colour change.

173. In a strange environment

Material: 32 playing cards: 7 to ace of hearts, diamonds, spades and clover

This is a piece of magic with cards that requires some skill. As a preparation, you divide the cards into two piles: on pile 1 you do all the eight, tens, jacks and kings, on pile 2 all sevens, nines, queens and aces. For your spectators, grab the two piles in such a way that it looks like you only have one pile. To keep the two piles apart, it is best to press your little finger briefly between the two piles. Then you quickly put the two piles on the table, as if you had split the pile. Now you ask a spectator to draw a card from one of the two piles and view it very carefully. While this is happening, put the two piles together and recoup. Also here you keep the piles carefully separated, so that after the so-called splitting, the piles are only turned upside down on the table: the left pile on the right, the right pile on the left. Now the drawn card is put back into the pile by the spectator. You grab both piles together, look through it and you can immediately tell which cards your spectator has chosen. This card is in a strange environment: a queen in the set of eights, tens, jacks and kings, or a ten in the set of sevens, nines, queens and aces.

174. The naughty Jacks

Material: 32 playing cards: 7 to ace of hearts, diamonds, spades and clover

This is one of the most popular but also best-known works of magic with cards. You get 4 jacks from a deck of cards and show them to the spectators. You secretly put three random cards in advance behind the second to last jack. The presentation must be done quickly. You then place the 4 (in reality 7) cards face down on the pile with the remaining cards. Now you tell the eerie story of the 4 jacks breaking into a department store at night. The first jack is on the lookout. You lift the top card off and place it face up on the table. You continue to tell: The second jack goes into the basement to steal jewellery. Now insert the top card (it has been smuggled in) into the bottom part of the pile, without showing it to the spectators. The third jack goes to the middle floor to steal fur coats. You put the next card in the middle part of the pile. The fourth jack goes to the top floor to crack the safe. You put the next card in the upper part of the pile. You continue to tell: suddenly the person on the lookout sounds the alarm. The 3 jacks are running into the street. You lay the three top cards face up next to the lookout: all 4 jacks are

back together. This will certainly bring applause!

175. The magic aces

Material: 32 playing cards: 7 to ace of hearts, diamonds, spades and clover

Before you start, prepare the cards: take the 4 aces out, place them on the pile with the rest of the cards and place 9 other cards on top of the aces. You ask one of the spectators to assemble the set of cards in such a way that there are 4 sets of 8 cards each. Keep in mind the set in which the aces are located. Now you ask the spectator to tap on one of the sets. He must place the top card of this set under another set, or slide it between the cards of a set. Then the spectator has to tap again and again, until all 4 aces are on the sets. You cast a nice spell, and turn over the top cards of the 4 sets. Look at that, the aces are there! To make the piece of magic succeed you must pay attention to the following: if the spectator taps the set with the aces, he can place the top card (that is not an ace) in one of the other 3 sets. If he taps another set, he must slide the top card under the ace set, with the other at the bottom or in the middle. If he taps the ace set again, he must place the top card (this time it is an ace) on one of the 3 other sets. Continue like this until the 4 aces are nicely divided. So you have to concentrate well to know where the aces are. It is best to practice a few times in advance.

176. Which card is missing?

Material: 32 playing cards: 7 to ace of hearts, diamonds, spades and clover

There are people who can look through a set of cards twice and immediately tell which card is missing. You as a super good wizard can do that too, with a little maths. Have the spectators shuffle the cards well and split them so that no one gets suspicious. Then you ask a spectator to take a card from the game and turn it over. You calculate the value of the missing card when you look through the cards for the first time. For this you count the values of the cards every time. You only calculate with the units: the place of the ten is not taken into account.

The cards have the following value:

Ace	= 1 (instead of 11)
King	= 4
Queen	= 3
Jack	= 2
Ten	= 0 (instead of 10)

Nine = 9
 Eight = 8
 Seven = 7

For example, if the cards fall nine, seven, king, jack, ace, ten, seven, queen, etc., count this as follows:

$9 + 7 = 6$ (instead of 16) $+ 4 = 0$ (instead of 10) $+ 2 = 2 + 1 = 3 + 0 = 3 + 7 = 0$ (instead of 10) $+ 3 = 3$, etc.

Add 4 to the final total and subtract the result from 10.

For example, if the final total is 5, you count: $5 + 4 = 9$;

$10 - 9 = 1$: the requested card is therefore an ace.

If the grand total is 8, you calculate this as follows: $8 + 4 = 2$ (instead of 12); $10 - 2 = 8$: the requested card is an eight.

If you look through the cards for the second time, all you have to do is look at the colour of the card you are looking for, so which ace or eight is missing. You have to do the addition quickly, which is why we recommend practicing this a few times.

177. The mysterious seven

Material: 32 playing cards: 7 to ace of hearts, diamonds, spades and clubs
 1 die

With this card trick you can present yourself as a clairvoyant. You ask a spectator to pick a card from a deck of cards, to remember it well and to show the card to the other spectators as well. While this is happening, make 3 sets, which you place next to each other on the table with the images facing down. The set on the far right must consist of 6 cards. You then take this set of 6 cards in your right hand. Now you ask one of the spectators to place the drawn card on one of the other two sets. You place your set of 6 cards on top of the relevant set. Finally, place these two sets on top of the third set. One spectator can now throw a die. The number thrown is added to the number of dots on the opposite side of the die, which always yields 7. You now remove 7 cards from the deck of cards: the 7th card is the card you are looking for ...

178. I recognize the card!

Material: 32 playing cards: 7 to ace of hearts, diamonds, spades and clubs

With this card trick you can prove to your spectators that you can recognize a random card in a well-shuffled deck of cards. You first shuffle the deck of cards and hold it with your left hand (with the images down). Then you browse through the cards with the fingers of your right hand. As you do that, you ask a spectator to put his finger between

the cards to choose a card. The spectator may pull the card on which his finger is on from the pile. All attendees must remember this card. While they are looking at the card, you let your right hand with the set of cards face down and bend these cards a little in the middle. Not too much, to make it stand out! Now the spectator must place the drawn card on the set in your left hand. The very slightly curved set comes on top of that. If the entire pile of cards is now placed on the table, a small gap is created. Exactly at this place you must split the pack. This brings the bottom set to the top: the requested card is now completely on top. You now have a spectator say which card he had seen. Then he may turn over the top card. You are sure of great surprise and a lot of applause. If you are asked how you performed this trick, you will of course not tell this!

179. The trick with the glue

Material: 32 playing cards: 7 to ace of hearts, diamonds, spades and clubs
 glue

Before demonstrating this trick, you must first prepare one of the cards. Use glue, which can be wiped off the card after use. With this glue you stick two cards exactly together: the back of one card on the side with the image of the other. Then you have a double card. You perform the trick with this special card. You place the double card on top of the cards. Then you spread the cards open fan-shaped and let a spectator choose a card. Everyone remembers this card. Then this card is placed on top of the game (so on the double card). Then you split once and scroll through all the cards, until you feel the special card ... Now you know that the chosen card is on the double card. With a mysterious face you can present this card. A tip: if you browse the edges of the cards with your thumb, you can easily find the special card.

180. The card range

Material: 32 playing cards: 7 to ace of hearts, diamonds, spades and clover

This card trick will surprise all spectators. First you have a spectator pick a card from the cards held in a fan. You make 2 sets of the remaining cards. Now the chosen card is put back on one of the sets. This set comes on top of the other. Now you are splitting so-called: you are splitting, but you put the split set back in its old place. Nobody will notice that if you distract the audience with a nice comment at that moment. The card you are looking for is still at the top. Covered by hand you now slide this

card about 2 cm over the edge. With a mysterious magic spell you now lift the set about half a meter above the table and then drop all the cards down. Due to the air resistance, only the protruding card comes loose from the pile; it automatically turns over and falls on the table with the side facing upwards. That's the wanted card!

181. Black or red?

Material: 14 playing cards: 7 red and 7 black cards

You take before you start the magic trick - without the spectators noticing - 7 red cards (diamonds or hearts) and 7 black cards (spades or clubs). Then you bend the pile of the red cards in a little and the pile with the black cards a little bit out. The curvature must not stand out! You now show the 14 selected cards to your spectators, place them face down on the table and shuffle them vigorously. A spectator now has the task of choosing random cards. Whatever cards he points out - you can always tell your spectator if it was a red or black card. The bending of the cards betrays this. To confirm, turn the card over. You should not perform this trick too often so that it will not be revealed!

182. Card enchantment

Material: 32 playing cards: 7 to ace of hearts, diamonds, spades and clubs

This card trick is ideal to keep the audience busy between difficult tricks and to distract them. You take the pile of cards in your hand and you secretly look at the bottom card. Remember this card. Then you ask a spectator to pick a random card from the pile and remember it. In the meantime, you put the pile of cards face down on the table. You ask the spectator to put his card on top of it. Then you ask him to split the pile of cards in two anywhere. You put the rest of the cards back on the split set. The card that you have remembered will be placed directly on top of the card you are looking for. With a mysterious face you now reveal one card after another and to the surprise of your spectators you can say with absolute certainty which card the spectator had chosen. It is actually the card that follows your own at the unveiling!

183. Telepathy

Material: 32 playing cards: 7 to ace of hearts, diamonds, spades and clubs

pen and paper

Before you begin this magic trick, you mysteriously tell that with the help of telepathy you can influence a spectator to do what you want. You write down in advance what the spectator will do, so that people will really believe you. Take the note and write on it: Choose the set of 8! Then you put this note aside: it is read out at the end for review. Then you place the two prepared sets of cards face down on the table. Now you sit in a corner of the room without saying a word and with a magical face, and you ask a spectator to take one of the two sets. When he has done that, first show the audience the cards of the selected set and then have your prediction read aloud. You will receive a great applause, because telepathy has worked. How is that possible? The trick depends on the composition of the two packs of cards. Set A consists of 8 random cards. Set B consists of the four eights. The spectator can take what he wants: the prediction is always correct (they are both a set of 8 in a different way!).

184. Two in one fell swoop

Material: 32 playing cards: 7 to ace of hearts, diamonds, spades and clubs

Divide the cards into two sets and ask a spectator to pick a card from each set. You must remember these two cards. Then you show the spectator the two sets in succession so that he can place one of the marked cards in any set back at any place. Then you shuffle each set together, spread them out in a fan shape and pull out the two cards you are looking for. How is that possible? You have sorted the cards in advance as follows: the first set contains only the cards from the ten to the king (i.e. all tens, jacks, queens and kings); the second set contains only the sevens, eights, nines and aces. When returning the card back you always show the spectator the other set. As a result, the card you are looking for is in the strange set, and you can discover it immediately, even if the set has been shuffled for a long time.

185. The last two cards

Material: 32 playing cards: 7 to ace of hearts, diamonds, spades and clubs

First you ask a spectator to pick two random cards from the shuffled cards and remember them. You divide the rest of the cards into 6 sets of 5 cards each and you then ask the spectator to place his cards on two of these sets, no matter which set. Then pick up the 6 sets so-called

randomly again. In reality, you proceed as follows: you take a set of cards, place this on any other set and place these two sets together on a set with the spectator's card. Then take this pile and place it on any fourth set; this is again on the random fifth set, and finally you take the second set with the spectator's card in it. Now you divide the entire deck of cards turned over into two piles, alternately by placing one card to the left, the next to the right and the next to the left. Of these two sets of 16 cards you put one away. Which set? If you placed the first card to the left during the distribution, then take the right pile at the end. When you have placed the first card to the right, you take the left set. You divide the remaining set of 16 cards exactly in the same way into two sets of 8, the remaining set of 8 into two sets of 4 and finally the remaining set of 4 into two sets of 2. Ultimately, there are only two cards left on the table. Let the spectator turn these cards over. It is of course the two cards you were looking for!

186. Two cards at the same time

Material: 32 playing cards: 7 to ace of hearts, diamonds, spades and clubs
at least 2 spectators

With this card trick two cards appear that two spectators have remembered at the same time, despite the cards being shuffled considerably. You first ask two spectators to stand next to you. They can both come up with a number. To prevent them both choosing the same number, you give them exactly half of the deck of cards, so 16 cards. The two spectators must divide this set into uneven parts; everyone gets a share of the pile and counts the cards. The number of cards in each set must correspond to the number that they have remembered. Of course you do not watch this yourself and the number is not mentioned either. Now you take the other half of the game cards (also 16 cards) and you browse through the cards with the first spectator. Here you proceed as follows: you show each spectator the card; you ask him to count per card and you place the cards face down in a pile on the table. When counting, the spectator must remember the card that corresponds to the number that they have remembered, without being aware of it. When you are through the 16 cards, pick up the set again. You must bring the top card down unnoticed. This requires some skill and requires a small diversion. If this is successful, browse through the cards in the same way with the second spectator and ask him to also remember the card corresponding to his number. What nobody suspects: both spectators have remembered the exact same card! Now you give one spectator all 16

cards, to shuffle them well. You then divide the set into 2 x 8 cards and place the two sets face down on the table. Now you remove the two top cards from each set at the same time, and you ask the two spectators to call "Stop!" When the card they remembered appears. Because the two spectators had remembered the same card, "Stop!" will be said simultaneously. Both spectators will believe that the two cards they had remembered were turned over at the same time. Never ask exactly which card the two spectators had remembered, but put the game cards back together as quickly as possible!

187. The absolutely certain prediction

Material: 32 playing cards: 7 to ace of hearts, diamonds, spades and clubs
pen and paper

You explain to the spectators that you are going to write down a card that will definitely be chosen. First you give the spectator the deck of cards to shuffle. You then take this back and make a neat pile of it, you must remember the bottom card unnoticed. As if it were a coincidence, you shuffle the cards again and you split the cards in such a way that the card you remembered is completely on top. You have to practice for this! Now write down the memorized card on the piece of paper and ask a spectator to put the piece of paper in his pocket so that you can check it afterwards. When writing down, you must of course act as if you are writing a random card! Now the card trick starts: you ask three spectators to choose a number between 1 and 10. You then ask each of these three spectators to take cards from the game in turn to take out as many cards and place them back on the table as corresponds to the number mentioned. If the spectators e.g. have mentioned the numbers 3, 5 and 6, a pile with 3, one with 5 and one with 6 cards is created. These are next to the original pile. You then put the three sets back on the original pile, whereby you must put the first pile back the first time. Now let the spectators add up the three numbers listed (for example, $3 + 5 + 6 = 14$). You now take as many cards from the deck as the total, so in our example 14. You turn the last card over. This is the card that is also on the paper. An absolutely certain prediction ...

Five fun writing games, also during a ride on the backseat of the car ...

188. City and country

Players: two or more
Material: pen and paper
 watch with second hand (not included in the set)

Each player makes 9 columns on his paper with the following headings: place name, country, sea, mountains, plants, animals, professions, food and first names. Then one player may choose a letter of the alphabet. For example, when b is chosen, players must write down as many words as possible that fit into the 9 categories. Another player with a second hand on his watch calls out after 3 minutes. Then the playing time is over and the players are no longer allowed to write. Then everyone in turn mentions what words he has found. If another player has the same word, for example bear under the category animals, then this word is crossed out with both players. Every word that a player only has is worth one point. Whoever has the most points after the number of rounds discussed in advance is the winner!

189. Start and end letter game

Players: two or more
Material: pen and paper
 watch

This fun word game for young and old is not only fun, but also educational. One of the players may choose a word that does not contain V, W, X, Q and Y. The word must be at least 5 letters long, but can of course also be longer. Write this word on the left side of the paper from top to bottom. On the right side of the paper, write down the word from bottom to top so that the letters face each other. The word table is then put on paper in this way:

T	E
A	L
B	B
L	A
E	T

Now the filling of the space between the first and last letters starts. A noun or first name must be made, starting with the left letter and ending with the right letter.

Example:
 TAKE
 ALL
 BLOB
 LLAMA
 EIGHT

It does not matter whether the word entered is long or short. You can keep track of the playing time (for example 2 minutes) with the help of a watch. When the time is up, the players consecutively state which words they have found. If a word is written by two or more players, the word is worth 5 points. If the word is found only by one player, the word is worth 10 points. Agree in advance on how many game rounds are played. The player with the most points is the winner!

190. Shuffling letters

Players: two or more
Material: pen and paper
 watch

This puzzle game for young and old is not only fun, but also educational. One of the players may choose a word that is at least 10 letters long, for example: STRAWBERRY. One of the players keeps track of the time (e.g. 3 minutes), while everyone forms as many new words as possible with letters from the said word. Words that can be formed, for example, are: Terry, yeast, year, arts etc. When the time is up, the players consecutively say which words they have found. If a word is written by two or more players, the word is worth 5 points. If the word is found by one player, it is worth 10 points. Agree in advance on how many game rounds are played. The player with the most points is the winner!

191. Have a guess, what proverb do I mean?

Players: two or more
Material: pen and paper

The handy thing about a proverb is that a short sentence immediately makes clear what is meant. In this game you have to think exactly the other way around: every player describes the saying that he has in mind with as many words as possible. After reading this, the opponents must guess which proverb is involved.

Example: he did not dry himself well after every part of the body. The body part that I mean is on the head. Furthermore, he has only just come to look and he does not have much experience. The intended saying is:
 HE IS WET BEHIND THE EARS.

192. Battleship

Players: two

Material: graph paper
2 pencils

Sink your opponent's fleet as quickly as possible! Every player receives a sheet of graph paper and a pencil. The players sit opposite each other. Fold the paper in half. The upper part is the target grid, on which your fleet will stand that is hidden from the opponent. The lower part becomes the game board, on which coordinates of the opponent can be ticked. Give a letter and number to the two playing parts in such a way that the coordinates on both parts are equal to each other (see also the image below). Every player places his fleet horizontally and / or vertically in the target grid (the upper part) without the opponent seeing it! The ships of the fleet may not touch each other; there must be at least a gap of one square! Furthermore, the ships may not be placed partially outside the grid.

Each fleet consists of:
One battleship with six squares
Two ships with four squares
Two ships with three squares

When all ships have been placed, the sheet of paper is folded in such a way that the target grid is raised and the playing field is on the table.

The players take turns choosing a coordinate, in the form of a letter and a number, for example A1 or B6 or G9 etc. A total of 100 combinations are possible between A1 and J10. If the opponent has a ship at the mentioned coordinate, he calls STRIKE In this case you can draw a circle on the graph paper, at the requested coordinate. It is also possible that the opponent says MISS. This means that there is no ship on that coordinate. In that case you put a cross on the graph paper. Three (four, six) coordinates must be guessed to sink a ship with three (four, six) squares. When the last coordinate is guessed, the opponent calls SUNK. The first player to sink all five enemy ships has won the fleet battle.

193. Draw a nice creature

Players: at least 2
Material: pen and paper

This party game is not about winning: it's about fun. Every player folds his paper so that four equal parts are created. Now every player will draw a head in the upper part. This can be anything: a human, an animal, an alien etc. Then you fold the paper over, so that the head is no longer visible, and the second part is at the top. The paper is then passed to the left. Now everyone draws an upper

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
										A
										B
										C
										D
										E
										F
										G
										H
										I
										J

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
										A
■							■			B
		■	■	■	■			■		C
	■			■	■	■			■	E
	■									F
				■	■	■				G
										H
		■			■			■		I
								■		J

body. After this, the paper is also folded and passed on. Then each player draws a lower body, after which you also fold this part. Finally legs or feet are drawn. When the drawings are unfolded, the craziest figures have emerged. Laugh, giggle and have loads of fun!

194. Write a funny sentence

Players: at least 2
Material: pen and paper

This party game is not about winning: it's about fun. Every player folds his paper so that four equal parts are created. The principle is similar to the above game 193. In the first part you write WHO? (so a name). In the second part you write WHAT HE / SHE DOES (so an activity). In the third part you write HOW (in which way). In the fourth part you write WHERE (so in which place). Here too, the intention is to pass on the paper after every part. An example that could be formed is: (name) THE BAKER (activity) WHISPERS (how) LOCKING (where) IN THE BOAT. Here too, hilarious moments can of course arise, especially if you mention names that everyone knows. This is also a fun game for on the road in the back of the car.

195. I spy with my little eye

Players: at least 2

This game can be played anywhere, anytime. The player whose turn it is says: "I spy with my little eye something and the colour is ...". You are looking for an object of a certain colour for this. Suppose you mean a banana on the fruit bowl, then you say, "I spy with my little eye something and the colour is yellow." This can of course be anything: for example, a jersey of a fellow player, the flowerpot in the window, a Lego brick, etc. It is of course the intention to guess as quickly as possible what the player means. Whoever guessed correctly may start the next round.

196. Have a guess, who am I or what am I?

Players: at least 2
Material: pen and paper

Select a player who will be the first to guess who or what he is. This player must leave the room. The other players discuss who or what the other player will be. This can be anyone and anything, for example a fairy-tale character, a famous sportsman, etc., but also a banana or a leg of the chair. Write the selected word on paper and place it upside down on the table. Now the player can come in again. He may ask all questions, but only questions that can be answered with YES and NO. For example, he may ask: am I a human being, am I an object, am I alive, am I something that is on the beach, etc. ... If he has asked all players one question, he may guess what he is. If this is wrong, he may ask all players another question. Then he may guess again, and so on ... If he guessed correctly, the sheet of paper is turned over.

197. Stop !!!

Players: four or more
Material: pen and paper
 watch with a second hand

First two teams are chosen. These must consist of at least two players per team. Each team discusses with their members and then writes a word on a piece of paper, which must be explained by the other team. This word is underlined. Then the team writes down 5 more words that are strongly related to the word, but that may not be mentioned when explaining. These are the forbidden words!

An example:
 The word to be guessed is BEACH
 The five forbidden words: SEA, SAND, VACATION, SHELLS,

SWIMMING

The teams exchange the notes after an agreed time. The player who has to explain the word may view the note as the only one of his team. He has to explain to his own team what is on the note, without mentioning the five forbidden words.

Example: where I stand, it always blows harder than inland. You see and hear waves. Surfing and kite flying are activities that you often see or do here. You are usually there when the weather is nice and when you are looking for a cooling off. The own team must guess what it is about within the agreed time. If the interpreter mentions a forbidden word, ten seconds of penalty time is entered. This then is taken off the agreed time.

198. Blind drawing

Players: Two or more
Material: pen and paper
 a blindfold (or tea towel) (not included in this set)

The players take turns being blindfolded. The player whose turn it is receives pen and paper. Now the player has to draw a subject, which the other players give as an order. This can be anything: an animal, an object etc ... The drawer and the spectators will certainly have a lot of fun during this game!

199. Mirror drawing

Players: Two or more
Material: pen and paper
 a mirror (not included in this set)
 a sheet of cardboard

It is not as easy as you think to draw something mirrored. The drawer must sit in front of the mirror. The sheet of paper lies against the mirror. Now place a sheet of cardboard between his face and the paper, so that the player can only look in the mirror and not the hand with which he has to draw. The other players say what to draw. This is only laughing and is much harder than you think!

200. Backgammon

Players: Two
Material: Backgammon board
 2 dice
 15 white and 15 black pieces

The game board consists of four quadrants, each consisting of six triangles (the points). Seen from the point of view of the player, the points are numbered 1 to 12 (bottom left to bottom right) and 13 to 24 (top right to top left). Points 1 to 6 are called the 'home section'. Both players receive 15 pieces at the start of the game:

5 pieces at point 6
3 pieces at point 8
5 pieces at point 13
2 pieces at point 24

The direction of play for both players is different. One player plays anticlockwise, while the other player plays clockwise. The aim of the game is to be the first to remove all of your own pieces from the board. If a player has removed all his pieces and his opponent has not yet one, he wins a 'gammon'. A gammon is worth double the bet. If a player has removed all of his pieces and his opponent not only does not have a single disk, but also has a disk in the opponent's home section, he wins a 'backgammon': a backgammon counts for triple the bet.

Piece displacement

By throwing two dice, a player determines how many places he can move one, two and in some cases even three or four pieces. If a player rolls a 3 and a 6, he may move a piece 3 and then 6 points, or one piece 3 and another piece 6 points. It is important here that the point at which the piece will land is not occupied by 2 or more pieces of the opponent. Therefore, it is also not allowed to directly move one piece 9 points; all intermediate moves must be legal, points 3 places further or 6 places further must be free. If a player throws 2 equal dots with his dice (for example, twice a 5), this roll counts double. The player may then move 4 pieces over 5 points. Of course the player may move four times with the same piece, if this is possible. If the point where the piece would end up is occupied by only one piece of the opponent, the move may be performed. The opponent's piece is then taken, and placed on the bar in the middle (with the text BACKGAMMON). If a player's pieces are taken, they must first be brought back into play before other movements are allowed. Pieces are returned by placing the piece in the upper right quadrant (the farthest quadrant, viewed from the player's side) according to the roll thrown with the die. A throw of 1 means that the piece may be put back at point 24, a throw of two at point 23, etc. Here too, if this point is occupied by two or more pieces of the opponent, the piece is not in play and may be brought through this point. If a player can only perform one of his two numbers thrown, but he can choose which one, he must perform the highest number. If a player cannot

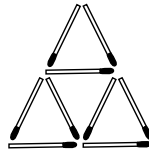
make a legal move, he must pass.

Remove pieces

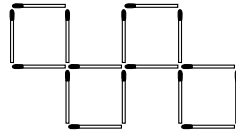
A player may remove his own pieces from the game board if all his pieces have first been brought into his home pocket. The pieces are then removed again according to the dots of the rolled dice: a roll of 1 and 4 means that a piece of point 1 and a piece of point 4 may be removed. If the throw concerns a point where there is no piece, a normal movement must take place. If the roll thrown is higher than the highest number of a point where pieces are still present, the player must remove a piece from the highest occupied point. The player who first removed all his pieces from the board is the winner.

The solutions to the tricky matches

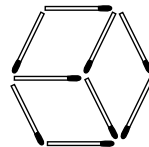
109.



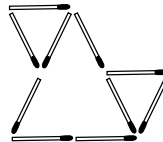
110.



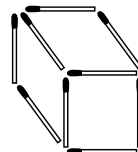
111.



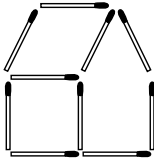
112.



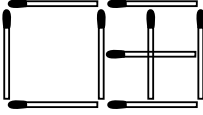
113.



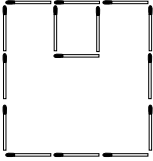
114.



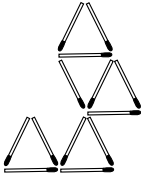
115.



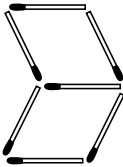
116.



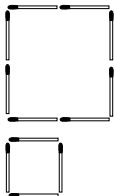
117.



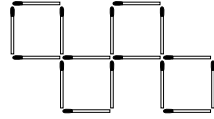
118.



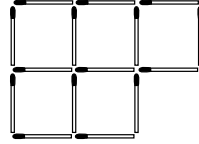
119.



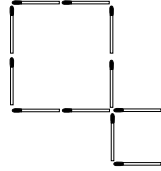
120.



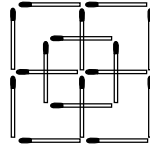
121.



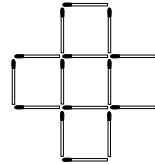
122.



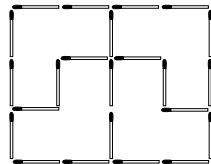
123.



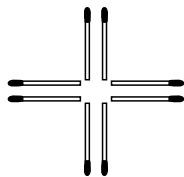
124.



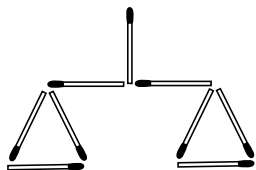
125.



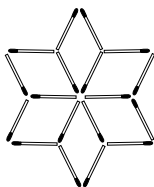
126.



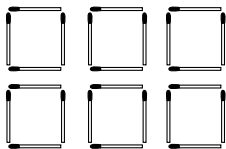
127.



128.



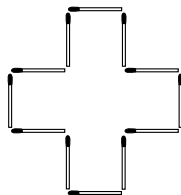
129.



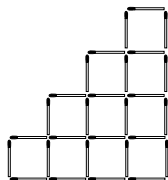
130.



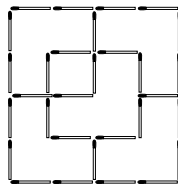
131.



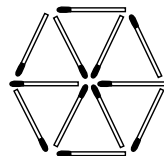
132.



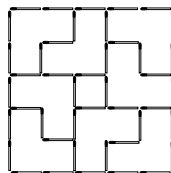
133.



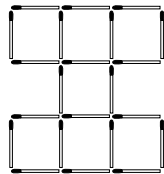
134.



135.



136.



137.



138.



E

1. Ludo

Spieler: 2-4
Material: Spielbrett Ludo
4 Bauern der gleichen Farbe für jeden Spieler
1 Würfel

Eines der beliebtesten Familienspiele! Ziel des Spiels: jeder Spieler versucht so schnell wie möglich mit seinen 4 Bauern das eigene Ziel zu erreichen.

Jeder Spieler platziert seine 4 farbigen Bauern auf die Eckfelder der gleichen Farbe. Die Spieler werfen jetzt nacheinander mit dem Würfel. Wer eine Sechs wirft, kann auf das Feld mit dem Pfeil seiner eigenen Farbe einen Bauern platzieren. Dieser Bauer ist von diesem Moment an im Spiel. Jetzt darfst du noch einmal werfen und die Anzahl der geworfenen Augen nach vorne gehen. Danach darf der nächste Spieler erneut werfen. Erst wenn du eine Sechs wirfst, darfst du einen neuen Bauer auf dem Brett platzieren. Bauern die sich bereits auf dem Brett befinden, dürfen immer vorwärts gezogen werden, auch wenn keine Sechs geworfen wird. Gibt es mehrere Bauern der gleichen Farbe ins Feld? Dann kann der Spieler selbst wählen welchen Bauer er vorwärts zieht. Du kannst über Bauern von anderen Spielern und von sich selbst springen. Diese übersprungenen Felder zählen mit.

Du darfst Bauern deiner Mitspieler vom Spielbrett werfen: wenn du genau die Anzahl der Augen wirfst, dass du auf dem Bauern eines Gegners endest, dann muss er seinen Bauern vom Spielfeld zurück auf die Eckfelder platzieren. Für diesen Bauern muss der Mitspieler zuerst wieder eine Sechs werfen, um ihn ins Spiel zu bringen. Je mehr Spieler teilnehmen, desto schwieriger ist es, das Endziel zu erreichen, ohne dass die Mitspielern deine Bauern vom Spielfeld spielen. Es ist dann auch sehr frustrierend, wenn der Bauer kurz vor dem Endziel vom Spielfeld entfernt werden muss.

Du erreichst das Endziel, wenn deine Bauer eine volle Runde gemacht hat und sicher in die vier gleichfarbigen Felder gelegt werden kann. Wer zuerst seine vier Bauern auf den Endfeldern spielt, gewinnt!

2. Ludo 2x2

Spieler: 4
Material: Spielbrett Ludo
4 Bauern der gleichen Farbe für jeden Spieler
1 Würfel

Bei dieser Variante von Ludo spielen zwei Spieler, die sich diagonal gegenüber sitzen, zusammen und versuchen

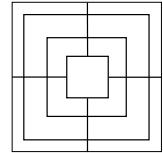
so schnell wie möglich ihre gemeinsamen 8 Bauern zum Endfeld zu bringen. Es gelten die gleichen Spielregeln wie für das oben genannte Spiel "Ludo", aber da kommen noch die folgende Grundregeln dazu:

1. Die sich diagonal gegenüber sitzenden Spielern sind zusammen ein Paar. Somit ist die Verteilung der Bauern und damit den Schwierigkeitsgrad für beide Parteien ins Gleichgewicht.
2. Jetzt, wo mit einem Paar gespielt wird, muss also auf zwei Farben Bauern gejagt werden. Wenn die Möglichkeit besteht, mehrere Bauern mit einem Wurf aus dem Spiel zu werfen, kann natürlich eine strategische Entscheidung getroffen werden, um den Bauern zu werfen, der dem Endziel am nächsten liegt.
3. Das Paar das als Erster alle 8 Bauern auf den Endfeldern spielt, gewinnt!

3. Wie dreht die Mühle?

Spieler: 2
Material: Spielbrett Mühle
9 weiße und 9 schwarze Scheiben

Durch strategische Züge werden drei gleichfarbige Scheiben auf einer Linie gezogen. Dies nennt man auch eine Mühle. Gleichzeitig versuchst du durch strategische Züge so viele Scheibe wie möglich vom Gegner weg zu spielen, damit er keine Mühlen mehr bauen kann.



Jeder Spieler erhält 9 Scheibe der gleichen Farbe. Diese werden zu Beginn des Spieles all auf dem mittleren Quadrat platziert. Von diesem Feld aus können die Spieler ihre Mühle bauen: jede Ecke oder jeder Schnittpunkt ist eine Koordinate, wohin ein Spieler seine Scheibe bewegen darf. Die Spieler dürfen nacheinander ihre Scheibe jeweils um einen Punkt bewegen. Manchmal ist es strategisch besser, den Gegner davon abzuhalten eine Mühle zu bauen, als einen anderen Zug zu machen. Hat ein Spieler eine Mühle gebaut, dann darf er einen Stein des Gegners vom Brett entfernen. Du darfst jeder Stein nehmen, außer den Scheiben, die sich in einer Mühle befinden. Diese dürfen nicht entfernt werden. Es kann vorkommen, dass es mehrere Mühlen gibt, zum Beispiel sowohl horizontal als auch vertikal. Beide Mühle können z.B. den gleichen Eckstein haben. Das ist erlaubt. Drei in einer Reihe ist drei in einer Reihe. Hast du noch drei Scheibe übrig. Dann darfst du auch über freie Feldern springen, bis du eine andere Scheibe triffst. Dies macht es einfacher eine Mühle zu bauen, aber du kannst es den

Gegner auch schwerer machen. Wenn der Spieler der noch drei Scheibe übrig hat, noch einen Stein verliert, ist der Gegner der Gewinner.

4. Dame

Spieler: 2

Material: Spielbrett Dame

12 weiße und 12 schwarze
Scheiben

Der Spieler der alle Scheibe des Gegners vom Brett spielt ist der Gewinner.

Zunächst wird bestimmt wer die weißen und wer die schwarzen Scheibe bekommt. Der Spieler der die weißen Scheibe bekommt, darf anfangen. Beide Spieler legen die Scheibe auf die schwarzen Quadrate der drei untereren Reihen des Schachbretts, die gegenüber einander liegen. Du darfst die Scheibe immer in diagonalen Richtung vorwärts schieben.

Wenn du auf eine Scheibe des Gegners triffst, wohinter sich ein leeres Feld befindet, kannst du über die gegnerische Scheibe springen und die Scheibe vom Gegner vom Brett nehmen. Du kannst auf einmal auch mehrere Scheibe schlagen, solange es zwischen den gegnerischen Scheiben nur ein leeres Feld gibt. Achtung: du darfst nicht über deine eigene Scheibe springen. Rückwärts schlagen ist erlaubt, rückwärts bewegen ohne zu schlagen ist nicht erlaubt!

Eine Dame

Wenn eine Scheibe die andere Seite des Gegners erreicht hat, bekommst du eine Dame. Der Gegner legt darauf eine weitere Scheibe, um sichtbar zu machen dass es sich hier um eine Dame handelt. Mit der Dame darfst du uneingeschränkt schieben: in alle Richtungen (vorwärts und rückwärts) und über so viele Feldern bis er auf einer Scheibe des Gegners trifft. Die Dame muss soviel Scheibe des Gegners schlagen wie möglich. Im anderen Fall kann die Dame auch (genau wie andere Scheiben) selbst vom Brett geschlagen werden!

Du darfst nicht über deine eigene Scheibe springen Rückwärts schlagen ist erlaubt, rückwärts bewegen ohne zu schlagen ist nicht erlaubt! Berühren = Schieben. Wer eine Scheibe berührt muss die Scheibe schieben. Wer alle Scheibe des Gegners geschlagen hat, ist der Gewinner!

5. Schlag Dame

Spieler: 2

Material: Spielbrett Dame

12 weiße und 12 schwarze Scheiben

Mit dieser Variante von Dame versuchst du alle Scheibe so schnell wie möglich loszuwerden. Schiebe die Scheibe so zu deinem Gegner, dass er oft und viele Scheibe schlagen muss. Bist du als Erster alle Scheibe losgeworden, bist du der Gewinner!

6. Pyramide Dame

Spieler: 2

Material: Spielbrett Dame

10 weiße und 10 schwarze Scheiben

Beide Spieler haben jeder 10 Scheiben der gleichen Farbe und platzieren die wie folgt auf dem Spielbrett:

Schwarze Scheiben auf Feld:

A1-C1-E1-G1-B2-D2-F2-C3-E3 und D4

Weiße Scheiben auf Feld:

B8-D8-F8-H8-C7-E7-G7-D6-F6 und E5

Dieses Spiel wird nur auf den schwarzen Feldern gespielt.

Die Pyramide soll so schnell wie möglich zu der andere Seite bewegt werden, damit auf der anderen Seite eine gleiche Pyramide entsteht, die genau umgekehrt steht. Es kann jeweils ein Feld vorwärts bewegt oder über Scheibe gesprungen werden. Mit diesem Spiel darfst du auch über deine eigene Scheiben springen. Du darfst springen, solange es ein Feld zwischen den Scheiben gibt. Die Scheiben werden nicht vom Feld genommen, aber bleiben im Spiel. Wer zuerst seine Pyramide an der andere Seite des Bretts gebracht hat, ist der Gewinner!

7. Austausch Dame

Spieler: 2

Material: Spielbrett Dame

12 weiße und 12 schwarze Scheiben

Beide Spieler legen die Scheibe auf die schwarzen Quadrate der drei untereren Reihen des Schachbretts, die gegenüber einander liegen. Dieses Spiel wird nur auf den schwarzen Feldern gespielt. Das Ziel ist es um deine eigene Scheiben so schnell wie möglich auf der anderen Seite zu schieben, damit auf der anderen Seite dieselbe Anordnung entsteht, wie zu Beginn des Spiels. Es kann jeweils ein Feld vorwärts bewegt oder über Scheibe gesprungen werden. Mit diesem Spiel darfst du auch über deine eigene Scheiben springen. Du darfst springen, solange es ein Feld zwischen den Scheiben gibt. Die Scheiben werden nicht vom Feld genommen, aber bleiben im Spiel. Wer zuerst seine Scheiben an der andere Seite des Bretts gebracht hat, ist der Gewinner!

8. Dame Jagd

Spieler: 2
Material: Spielbrett Dame
12 weiße und 12 schwarze Scheiben

Die Grundregeln dieses Spiels sind identisch wie bei Dame, wie in Spiel 4 angegeben. Es gibt einen großen Unterschied: die Scheibe des Gegners werden nicht vom Brett genommen, wenn sie übersprungen werden. Die Scheibe darf nur dann vom Brett entfernt werden wenn die Scheibe des Gegners nicht mehr vorwärts geschoben werden kann und wenn Anschluss nicht möglich ist mit andere Scheiben der gleichen Farbe. Die Scheibe musste vom Gegner vollständig umschlossen sein. Es kann sich hier auch um mehr als eine Scheibe handeln, also eine Gruppe von Scheiben. Der Spieler, der als Erster alle Scheibe des Gegners vom Brett entfernt hat, ist der Gewinner!

9. Italienische Dame

Spieler: 2
Material: Spielbrett Dame
12 weiße und 12 schwarze Scheiben

Diese Variante wurde im 16. Jahrhundert bekannt. Das Spiel wird gespielt, wie Dame in Spiel 4. Das Besondere an dieser Variante ist:

1. Die Dame kann nur von einer Dame geschlagen werden, also nicht von einer einzigen Scheibe
2. Das Schlägen ist obligatorisch und dann auch noch der Schlag wobei die meiste Scheibe geschlagen werden können, wenn mehrere Schlägen gleichzeitig möglich sind.

10. Englische Dame

Spieler: 2
Material: Spielbrett Dame
12 weiße und 12 schwarze Scheiben

Das Spiel wird gespielt, wie Dame in Spiel 4. Das Besondere an dieser Variante ist, dass die Dame nicht nur diagonal vorwärts und rückwärts bewegt werden darf, aber auch horizontal und vertikal. Das gilt auch für das Schlägen von Scheibe des Gegners.

11. Französische Dame

Spieler: 2

Material: Spielbrett Dame
12 weiße und 12 schwarze Scheiben

Das Spiel wird gespielt, wie Dame in Spiel 4. Das Besondere an dieser Variante ist, dass die Scheibe nur vorwärts bewegt werden dürfen, aber das Schlägen darf nur rückwärts passieren. Scheibe die auf der anderen Seite ankommen, ändern sich wieder in einer Dame die vorwärts und rückwärts bewegen und schlagen darf.

12. Hasami Yogi

Spieler: 2
Material: Spielbrett Dame
8 weiße und 8 schwarze Scheiben

Ziel des Spiels ist um als Erster vier Scheibe außerhalb der Grundlinie in einer Reihe zu bekommen. Der Spieler der das schafft ist der Gewinner des Spiels.

Jeder Spieler erhält 8 Scheibe der gleichen Farbe und platziert die in der ersten Reihe des Bretts. Das ist die Grundlinie. Jetzt kann mit den Scheiben nacheinander geschoben werden. Es darf nur geradeaus, nach links, nach rechts und rückwärts bewogen werden. Diagonal ist nicht erlaubt! Du kannst auch über Scheibe springen, aber es muss ein freies Feld dahinter liegen. Jeder Spieler versucht mit seinen Scheiben vier in einer Reihe zu machen und dies gleichzeitig zu verhindern für sein Gegner. Die vier in einer Reihe darf horizontal, vertikal und diagonal gebildet werden. Wenn es gelingt um mit vier Scheiben eine Scheibe des Gegners komplett zu umgeben, dann wird diese Scheibe vom Brett entfernt. Mit vier in einer Reihe der gleichen Farbe bist du der Gewinner. Achtung: Scheibe auf der Grundlinie zählen nicht mit für vier in einer Reihe!

13. Wölfe und Schaf

Spieler: 2
Material: Spielbrett Dame
4 schwarze und 1 weiße Scheibe

Ein Spieler erhält vier schwarze Scheiben (die Wölfe) und ein Spieler erhält die weiße Scheibe (das Schaf). Das Ziel ist es, das Schaf so zu umgeben, dass es nicht mehr in irgendeine Richtung bewegen kann. Das Schaf darf in allen Richtungen bewegen, also vorwärts, rückwärts und diagonal. Die Wölfe dürfen nur vorwärts geschoben werden. Die vier Wölfe werden auf der hinteren Linie platziert auf vier zufälligen schwarzen Feldern. Sie dürfen nur bewegen werden zum nächsten schwarzen Feld. Das Schaf darf auf einen zufälligen Platz auf einem weißen

Feld platziert werden. Die Spieler dürfen nacheinander jeweils ein Feld schieben. Wenn das Schaf durch die Linie der Wölfe bricht, hat das Schaf gewonnen. Wenn das Schaf so von Wölfen umgeben ist, dass es nirgendwo hingehen kann, dann sind die Wölfe die Gewinner.

14. Frösche und Kröten

Spieler: 2
Material: Spielbrett Dame
3 weiße und 3 schwarze Scheiben

Jeder Spieler erhält 3 Scheibe der gleichen Farbe. Die schwarze Scheiben werden auf den folgenden Feldern platziert:
D3-D2-D1

Die weiße Scheiben werden auf den folgenden Feldern platziert:
D8-D7-D6

Weiß darf beginnen. Die Scheiben können nur vorwärts geschoben werden, in der Richtung deines Gegners. Die Spieler dürfen nacheinander eine Scheibe ein Feld vorwärts schieben. Du kannst über die Scheibe deines Gegners springen wenn das hinterlegende Feld frei ist. Kannst du nicht vorwärts schieben? Dann solltest du eine Scheibe rückwärts schieben. Wer zuerst alle drei Scheiben am Startpunkt des Gegners geschoben hat, ist der Gewinner! Also: Hat weiß die Scheiben als Erster auf D3-D2 und D1, ist weiß der Gewinner. Hat schwarz die Scheiben als Erster auf D8-D7 und D6, ist schwarz der Gewinner.

15. Eck Dame

Spieler: 2
Material: Spielbrett Dame
9 weiße und 9 schwarze Scheiben

Beide Spieler haben jeder 9 Scheiben der gleichen Farbe und platzieren die wie folgt auf dem Spielbrett:

Schwarze Scheiben auf Feld:

A1-C1-B2-A3-E1-D2-C3-B4-und A5

Weiß Scheiben auf Feld:

H8-F8-G7-H6-D8-E7-F6-G5 und H4

Dieses Spiel wird nur auf den schwarzen Feldern gespielt. Die Pyramide soll so schnell wie möglich zu der andere gegenüberliegende Ecke bewegt werden, damit auf der anderen Seite eine gleiche Pyramide entsteht, die genau umgekehrt steht. Die Scheiben können jeweils ein Feld vorwärts bewegen oder über Scheiben springen. Mit diesem Spiel darfst du auch über deine eigene Scheiben springen. Du darfst springen, solange es ein Feld

zwischen den Scheiben gibt. Die Scheiben werden nicht vom Feld genommen, aber bleiben im Spiel. Wer zuerst seine Pyramide an der andere Seite des Bretts gebracht hat, ist der Gewinner!

16. Scharade

Spieler: zwei oder mehr
Material: Stift und Papier

Scharade kann zu zweit gespielt werden. Bei diesem Spiel gilt jedoch Folgendes: Je größer die beiden Teams, desto mehr Spaß! Teams von z.B. 8 Personen sorgen für viel Heiterkeit. Bilde zwei Teams der gleichen Größe, Team A und Team B. Beide Teams schreiben ein Wort auf eine bestimmte Anzahl von separaten Notizen, wie z.B. Hund, Schnee, Uhr, Bier, usw. Dann kann das Spiel beginnen. Nacheinander müssen ein Spieler aus Team A und aus Team B einen Begriff pantomimisch darstellen. Team A nimmt eine Notiz mit einem Wort von seinem eigenen Haufen. Team B sollte erraten was er darstellt. Dies sollte innerhalb einer vereinbarten Zeit geraten werden, z.B. zwei Minute. Ein Sekundenzeiger einer Uhr ist dafür praktisch. Es darf also nicht geredet werden und das Wort darf nicht in der Luft geschrieben werden. Wenn Team B errät, was die andere Person darstellt, ist Team B an der Reihe und erhält einen Punkt. Wenn Team B nicht innerhalb der vereinbarten Zeit was die andere Person darstellt, verlieren sie einen Punkt und darf ein anderes Mitglied von Team A ein anderes Wort darstellen. Das Team das am Ende die meiste Punkte hat, ist der Gewinner. Spaß garantiert!

17. Doppelt Scharade

Spieler: zwei oder mehr
Material: Stift und Papier

Bei dieser Variante gelten die gleiche Grundregeln wie bei Scharade (siehe Spiel 16). Dieses Spiel ist jedoch schwieriger darzustellen: die Wörter müssen hier aus mindestens zwei separaten Wörtern bestehen.

Beispiel:

Zusammengestelltes Wort aus zwei Wörter:
Computerbildschirm, Schornsteinfeger, Besenstiel, Hausarbeiten

Zusammengestelltes Wort mit drei Wörter:
Haustürmatte

Du kannst mit deinen Fingern angeben um welches Teil des Wortes es handelt. Wenn der Teil des Wortes richtig

geraten ist, dann nickt der Spieler der das Begriff darstellt mit dem Kopf, um anzuzeigen, das es richtig ist.

18. Sprichwort Scharade

Spieler: zwei oder mehr
Material: Stift und Papier

Bei dieser Variante gelten die gleiche Grundregeln wie bei Scharade, Spiel 16. Jetzt ist der Trick, einen vollständigen Satz darzustellen. Die Zeit bei diesem Spiel ist drei Minuten.

Beispiele um darzustellen:

Spruchwort: Wo ein Schaf vorgeht, folgen die anderen

Titel eines Liedes: Ich bin wie du

Berühmter Buchtitel: Der Name der Rose

Fernseh-Programm: Verstehen Sie Spaß

Film: Der Soldat James Ryan

Das macht wirklich mal Spaß, vor allem bei größeren Gruppen. Viel Spaß!

19. Pferderennen

Spieler: zwei bis vier
Material: Spielbrett Pferderennstrecke
1 Bauer und 1 Würfel pro Spieler

Maximal 4 Spieler können an diesem unterhaltsamen Familienspiel teilnehmen. Jeder Spieler nimmt einen Bauern und legt ihn auf das Startfeld. Jeder Reiter hat eine eigene Startnummer, die von innen nach außen eine eigene Rennstrecke hat. Grün hat Nummer 1, gelb hat Nummer 2, rot hat Nummer 3, blau hat Nummer 4. Es wird geworfen in der Reihenfolge der Rennstrecken und das Pferd bewegt sich so viele Felder vorwärts, wie die Anzahl der geworfenen Augen. Kommt das Pferd auf ein Hindernis? Dann solltest du die Erklärung lesen die bei das Hindernis gehört.

Erklärung pro Hindernis:

Startfeld:

Das Pferd kann erst starten wenn es seine eigene Startnummer wirft.

Hindernis 6:

Das Pferd weigert sich das Hindernis zu nehmen. Beginne erneut beim Start!

Hindernis 19:

Das Hindernis wurde makellos genommen. Gehe weiter zu Feld 27.

Hindernis 31:

Das Pferd ist verletzt. Warte bis alle Spieler

vorbeigegangen sind und werfe dann wieder.

Hindernis 42:

Das Pferd springt nicht weit genug und bleibt vor der Hindernismauer stecken. Gehe zurück zu Feld 32.

Hindernis 52:

Das war ein fantastischer Sprung! Gehe weiter zu Feld 57.

Hindernis 58:

Das Pferd weigert sich das letzte Hindernis zu nehmen.

Nehme einen neuen Anlauf ab Feld 53.

Derjenige der als Erster die Ziellinie überquert ist der Gewinner!

20. Vogelliebe

Spieler: zwei bis vier
Material: Spielbrett Vogelliebe
1 Bauer und 1 Würfel pro Spieler

Jeder Spieler erhält einen Bauern und versucht so schnell wie möglich von Feld 1 zu Feld 50 zu kommen. Es gibt einige rote Felder, die das Erreichen von Feld 50 schneller machen oder verlangsamen. Wer zuerst Feld 50 erreicht ist der Gewinner!

Lese die Anweisungen für diese Feldern:

Feld 5: Bevor der Vogel sein Weibchen überzeugt, muss er sie erst beeindrucken. Überspringe eine Runde.

Feld 10: Bevor du weiter springen kannst, solltest du zu erst ein Lied singen!

Feld 17: Warte bis alle Mitspieler vorbeigegangen sind. Erst dann kannst du wieder würfeln.

Feld 22: Du kannst drei Felder vorwärts gehen, wenn du 5 verschiedene Vogelarten benennen kannst Wenn ein Mitspieler bereits auf diesem Feld gewesen war, kannst du nicht die gleiche Vogelarten benennen.

Feld 24: Werfe noch einmal mit dem Würfel und wähle welchen Mitspieler die Anzahl geworfen Augen vorwärts darf.

Feld 27: Überspringe eine Runde.

Feld 31: Pfeife ein Lied bevor du weitermachen kannst.

Feld 36: Gehe weiter zu Feld 39.

Feld 40: Nenne ein Sprichwort mit einer Vogelart.

Feld 44: Gehe zurück zu Feld 29.

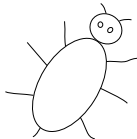
Feld 48: Es ist die weise Eule, die lacht, gehe zurück zu Feld 8.

Feld 50: Hurra! Du hast das Ziel erreicht!

21. Läusespiel

Spieler: zwei oder mehr
Material: Stift und Papier

In der Mitte des Tisches befindet sich für alle Spieler als Beispiel das Bild der folgenden Laus, diese kann mit genau 13 Strichen gezeichnet werden. Jeder Spieler wählt eine Zahl zwischen 1 und 6 und schreibt diese auf seinem Blatt Papier. Jetzt wrft



euch nacheinander einmal. Wenn ein Spieler die von ihm gewählte Zahl wirft, darf er einen der 13 Teile der Laus mit einem Strich auf sein Blatt zeichnen: zuerst den Rumpf, dann den Kopf, die Augen, die Fühler, die Beine und schließlich den Schwanz. Wer zuerst seine Laus komplettiert hat, gewinnt das Spiel.

22. Chicago

Spieler: zwei oder mehr
Material: 5 Würfel,
 Stift und Papier

Du erstellst eine Liste aller Spieler und zeichnest die Anzahl der erreichten Punkte auf. Die Eins zählt bei Chicago als 100 Punkte und die Sechs als 60 Punkte. Alle anderen Augen zählst du normal. Es gibt eine zusätzliche Regel: Wenn ein Spieler beim ersten Wurf zweimal die Sechs wirft, kann er eine Sechs in eine Eins umwandeln. Jeder Spieler darf maximal 3 mal pro Runde werfen. Du kannst hierbei alle 5 Würfel dreimal hintereinander verwenden, aber du kannst auch die günstige Würfel "stehen lassen" und nur mit den anderen Würfeln weiterspielen. Würfel die „stehen bleiben“, kannst du nicht mehr berühren. Wenn du der Meinung bist, dass du nach zwei Würfeln oder bereits nach dem ersten Wurf genügend Punkte hast, kannst du stoppen. Die folgenden Spieler dürfen dann auch zweimal oder einmal werfen, genau wieder erste Spieler. Der nächste Spieler darf die nächste Runde beginnen. Er bestimmt die Anzahl der Würfel für die neue Runde. Jeder Spieler schreibt die Anzahl der Punkte für jede Runde auf ein Blatt Papier. Wenn jeder Spieler an der Reihe war, um die Anzahl der Würfel zu bestimmen, endet das Spiel. Die Punktwertung jeder Runde wird addiert. Der Spieler, der zuerst 1000 Punkte hat geworfen ist der Gewinner von Chicago.

23. Einundzwanzig

Spieler: zwei oder mehr
Material: 3 Würfel

Dieses Spiel wird mit 3 Würfeln gespielt: der Spieler der genau 21 Augen wirft, oder so nah wie möglich dran

bleibt, hat gewonnen. Die erste Runde wird mit 3 Würfeln gespielt, die zweite mit 2 Würfeln und ab der dritten Runde mit einem Würfel. Die Anzahl der Augen wird jede Runde addiert.

24. Fünf-Finger-Spiel

Spieler: zwei oder mehr
Material: 3 Würfel

Jeder darf bis zu 10 mal werfen. Es geht darum, so schnell wie möglich mit 3 Würfeln, fünf Augen zu werfen. Wer das gelingt mit der geringsten Anzahl von Worfen, hat gewonnen.

25. Langsame Peter

Spieler: zwei oder mehr
Material: 1 Würfel

Jeder Spieler nennt eine Nummer zwischen 1 und 6 und versucht dann diese Nummer so schnell wie möglich zu werfen. Wer dafür am häufigsten werfen muss, ist der Langsame Peter und hat verloren.

26. Max und Moritz

Spieler: zwei oder mehr
Material: 3 Würfel
 28 Streichhölzer, Münzen, Chips oder ähnliches
In diesem Beispiel nutzen wir Streichhölzer.

Das Spiel besteht aus zwei Teile. Während das Einwerfen musst du hohe Kombinationen werfen, damit du keine Streichhölzer muss nehmen. Während das Auswerfen musst du ach hohe Kombinationen werfen, um die Streichhölzer die du im ersten Teil des Spieles nehmen musste, schnell wieder loszuwerden. Am Anfang des Spiels werden alle Streichhölzer in der Mitte des Tisches auf einen Stapel gestapelt. Die Spieler würfeln nacheinander, wobei jeder Spieler maximal 3 Würfeln hat. Du kannst günstige Würfel nach dem ersten oder zweiten Wurf liegen lassen; du darfst die dann nicht mehr berühren. Wenn ein Spieler nach dem ersten oder zweiten Wurf eine gute Kombination hat, muss er natürlich nicht alle drei Würfel werfen. Die folgende Kombinationen können resultieren aus drei Würfel: (die höchsten Zahlen dürfen immer am Anfang stehen!)

Kombination	Bezeichnung	Wert
6-6-6	Max und Moritz	12 Streichhölzer
5-5-5	Witwe Bolte	11 Streichhölzer
4-4-4	Schneider Böck	10 Streichhölzer
3-3-3	Lehrer Lämpel	9 Streichhölzer
2-2-2	Onkel Fritz	8 Streichhölzer
1-1-1	Bauer Mecke	7 Streichhölzer
von 6-6-5 bis 6-1-1	Hausnummer 6	Streichhölzer höher als 600
von 5-5-4 bis 5-1-1	Hausnummer 5	Streichhölzer höher als 500
von 4-4-3 bis 4-1-1	Hausnummer 4	Streichhölzer höher als 400
von 3-3-2 bis 3-1-1	Hausnummer 3	Streichhölzer höher als 300
von 2-2-1 bis 2-1-1	Hausnummer 2	Streichhölzer höher als 200

1. Das Einwerfen

Wie die obige Tabelle zeigt, hat jede Kombination eine Bedeutung und ist eine bestimmte Anzahl von Streichhölzern wert. Der höchste Wurf, eine dreifache sechs, heißt Max und Moritz und ist 12 Streichhölzern wert. Die niedrigste Kombination ist die Hausnummer 2-1-1. Diese Kombination ist wie alle Kombinationen unter 300, nur 2 Streichhölzern wert. Der Spieler mit der niedrigsten Kombination in dieser Runde, muss die gleiche Anzahl von Streichhölzern aus der Mitte nehmen, wie er geworfen hat.

Beispiel:

Vier Spieler werfen in der ersten Runde die nachfolgende Kombinationen:

Spieler A: 2-2-2 (Onkel Fritz)

Spieler B: 6-3-2 (Hausnummer höher als 600)

Spieler C: 3-3-1 (Hausnummer höher als 300)

Spieler D: 4-3-1 (Hausnummer höher als 400)

Spieler C hat die niedrigste Kombination. Er muss 3 Streichhölzer aus der Mitte nehmen, das ist gleich an der Kombination die er geworfen hat. Im ersten Teil wird solange gespielt bis es keine Streichhölzer in der Mitte gibt.

2. Das Auswerfen

Jetzt kommt es darauf an, die Streichhölzer so schnell wie möglich wieder loszuwerden, das heißt in der Mitte zu platzieren. Diesmal kann der Spieler mit der höchsten Kombination so viele seiner Streichhölzer zurück in der Mitte legen, wie es seiner Kombination entspricht. Wenn

er als der beste seiner Runde z.B. ein Schneider Böck (4-4-4) geworfen hat, darf er 10 Streichhölzern zurücklegen. Wer zuerst alle seine Streichhölzer losgeworden ist, hat das Spiel gewonnen. Achtung: Wenn zwei oder mehr Spieler die gleiche Kombination werfen, müssen sie noch einmal werfen, so dass eine verschiedene Kombination entsteht.

27. Doppelte Lottchen

Spieler: zwei oder mehr

Material: 3 Würfel

Man wirft nacheinander. Die Anzahl geworfenen Augen von allen Teilnehmern wird immer addiert. Wer die Zahl 66 erreicht oder übertrifft hat verloren.

28. Ramba Zamba

Spieler: zwei oder mehr

Material: 3 Würfel

Stift und Papier

Das Ziel dieses Spiels ist es, drei aufeinander folgende Anzahle der Augen in eine dreistellige Zahlenliste einzugeben, so dass die höchstmögliche Zahl entsteht.

Jan			Frans			Beate			Wilhelm		
H	Z	E	H	Z	E	H	Z	E	H	Z	E

Der erste Spieler auf der Liste fängt mit werfen an: lass dabei die Würfel nacheinander auf den Tisch rollen. Nach jedem Wurf kannst du entscheiden, in welcher Spalte du die Anzahl der geworfenen Augen notieren möchtest: in Spalte H (Hunderte), in Spalte Z (Zehnte), oder in Spalte E (Einheiten). Auf dieser Weise entsteht nach dem dritten und letzten Wurf eine dreistellige Nummer, die so hoch wie möglich sein muss. Die höchste Punktzahl ist 666, die niedrigste 111. Wenn der Spieler mit seinem ersten Wurf eine Sechs wirft, wird er die selbstverständlich in Spalte H notieren. Wenn er mit seinem ersten Wurf eine niedrige Zahl wirft, wird er die selbstverständlich in Spalte Z oder E notieren, und hoffen dass er das nächste Mal etwas besser wirft. Alle Spieler werfen abwechselnd. Nach einer Reihe von vorher vereinbarten Anzahl von Runden addiert jeder Spieler seine Zahlen. Wer die höchste

Endpunktzahl hat, gewinnt Ramba Zamba.

29. Magische Zahl

Spieler: zwei oder mehr

Material: 1 Würfel
für jeden Spieler 10 Streichhölzer, Münzen,
Chips oder ähnliches
In diesem Beispiel nutzen wir Streichhölzer.

Jeder Spieler muss versuchen seine Streichhölzer so schnell wie möglich loszuwerden. Der erste der alles losgeworden ist, hat gewonnen. Jeder Spieler hat am Anfang des Spiels seine 10 Streichhölzer vor sich legen. Jetzt wird nacheinander geworfen. Jeder Spieler darf einmal werfen. Bevor der Würfel auf den Tisch gewürfelt wird, muss der Spieler eine Vorhersage machen, wie z.B.: "Ich werfe eine Sechs (eine Fünf, Vier, Drei, Zwei, Eins)". Würfst du tatsächlich die vorhergesagte Zahl, kannst du ein Streichholz in der Mitte der Tisch legen. Wenn deine Vorhersage nicht stimmt, wirst du kein Streichholz los und ist der nächste Spieler an der Reihe. Die Wahrscheinlichkeit, einen Treffer zu erzielen, ist eins zu sechs.

30. Hannes und Hexe

Spieler: zwei oder mehr

Material: 2 Würfel

Es wird nacheinander geworfen. Zuerst wird der Hannes durch würfeln bestimmt: dies machst du indem du, mit so wenig Würfeln wie möglich, eine doppelte Anzahl von Augen wirfst (die gleiche Anzahl von Augen auf zwei Würfeln). Sobald dies geschehen ist, muss die Hexe bestimmt werden; die Augen beider Würfel zusammen sollen 7 sein. Wer die beiden in die richtige Reihenfolge wirft, gewinnt das Spiel.

31. Alles oder nichts

Spieler: zwei oder mehr

Material: 1 Würfel
Stift und Papier

Jeder Spieler muss versuchen, 300 Punkte zu sammeln. Wenn du die 5 wirfst, kannst du 50 Punkte schreiben. Jeder, der an der Reihe ist, kann so lange würfeln wie er möchte, und seine Punkte addieren. Würfst du die 1? Dann gehen alle geworfenen Punkte verloren. Die andere Augen haben in diesem Spiel keine Bedeutung. Du

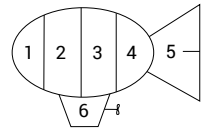
gewinnst, wenn du mit viel Glück 300 Punkte zusammen spielst oder so dicht wie möglich in der Nähe kommst.

32. Zeppelin

Spieler: zwei oder mehr

Material: 1 Würfel
Stift und Papier
für jeden Spieler 6 Streichhölzer, Münzen,
Chips oder ähnliches
In diesem Beispiel nutzen wir Chips.

Der abgebildete Zeppelin wird auf ein Stück Papier kopiert. Jeder Spieler erhält 6 Chips. Man spielt dieses Spiel nacheinander. Wenn ein Spieler eine Zahl von 1 bis



5 würfelt, legt er einen Chip auf das entsprechende Feld des Zeppelins. Wenn das Feld besetzt ist, kann er seinen eigenen Chip behalten und der Chip, der sich bereits auf dem Feld befindet, gewinnt. Nur in der Gondel (Feld 6) muss immer einen Chip gelegt werden und kann keinen Chip weggenommen werden. Wenn ein Spieler seine Chips verloren hat, ist er ausgeschieden. Der Gewinner ist, der Spieler der übrig ist. Du gewinnst dann alle Chips die noch auf den Feldern liegen.

33. Las Vegas

Spieler: zwei oder mehr

Material: 3 Würfel
für jeden Spieler die gleiche Anzahl von
Streichhölzer, Münzen, Chips oder ähnliches
Stift und Papier
In diesem Beispiel nutzen wir Chips.

Las Vegas ist ein reines Glücksspiel. Was du brauchst ist Würfel-Glück... Die Spieler bestimmen zuerst den Einsatz (z.B. 5 oder 19 Chips), der von jedem Spieler vor Beginn jedes Spiels in der Tischmitte gelegt werden muss. Jetzt wird nacheinander gewürfelt. Jeder Spieler wirft zweimal, auf folgende Weise:

- das erste Mal wird mit zwei Würfeln geworfen. Die zwei Anzahlen von Augen werden addiert.
- das zweite Mal wird mit einem dritten Würfel geworfen.

Die Summe der ersten beiden Würfel wird nun mit dem

Wert des dritten Würfels multipliziert. Jeder Spieler schreibt sein Endergebnis auf eine Notiz. Wer in einer Runde das höchste Ergebnis erzielt, kann "die Kasse" leeren. Danach wird der nächste Einsatz gesetzt und kann ein neues Spiel beginnen...

Beispiel:

Erster Wurf	Zweiter Wurf	Endergebnis
Spieler A: $3 + 4 = 7$	2	$7 \times 2 = 14$
Spieler B: $6 + 2 = 8$	4	$8 \times 4 = 32$
Spieler C: $5 + 3 = 8$	1	$8 \times 1 = 8$

In diesem Fall hat Spieler B „die Kasse“ gewonnen.

34. Sultan

Spieler: zwei oder mehr

Material: 1 Würfel

für jeden Spieler die gleiche Anzahl von Streichhölzern, Münzen, Chips oder ähnliches
In diesem Beispiel nutzen wir Chips.

Man wirft bei diesem Spiel nacheinander. Jeder Spieler erhält Chips. Wer zuerst eine 6 wirft, ist der Sultan. Er bestimmt, welche Zahl von den anderen Spielern geworfen werden soll. Wer Pech hat und die gewünschte Zahl nicht wirft, muss einen Chip in der Mitte der Tisch legen. Der Spieler der doch die gewünschte Zahl wirft, bekommt vom Sultan Chips in Höhe der geworfenen Zahl. Wer eine Sechs wirft, stößt den Sultan von seinem Thron und übernimmt das Spiel. Wer zuerst alle seine Chips verloren hat, ist der Verlierer.

35. Hohe Hausnummer

Spieler: zwei oder mehr

Material: 1 Würfel

Stift und Papier

Jeder Spieler darf dreimal werfen. Beim ersten Wurf kann der Spieler noch alle Optionen wählen: sollten die geworfenen Augen an erster Stelle (Hunderte), an zweiter Stelle (Zehnte) oder an dritter Stelle (Einheiten) notiert werden. Nach dem 3. Wurf ist eine Zahl von 3 Ziffern (Hausnummer) entstanden. Der Spieler mit dem höchst geworfenen Hausnummer hat gewonnen.

36. Jule

Spieler: zwei oder mehr

Material: 1 Würfel

Stift und Papier

Die Spieler werfen nacheinander mit dem Würfel. Jeder versucht so schnell wie möglich alle Augen von 1 bis 6 in der richtigen Reihenfolge zu werfen. Wenn ein Spieler z.B. Eine 1 wirft, notiert er diese Zahl und muss er das nächste Mal eine 2 werfen. Ist dies nicht der Fall, geht die Würfel weiter zum nächsten Spieler. Wer zuerst alle Zahlen notieren kann, ist der Gewinner.

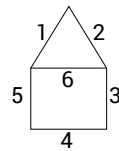
37. Glückshaus

Spieler: zwei oder mehr

Material: 1 Würfel

Stift und Papier

Jeder Spieler zeichnet auf seinem Blatt Papier das abgebildete Glückshaus. Jetzt wird nacheinander gewürfelt. Jeder Spieler kann einmal werfen und streicht dann die geworfene Zahl in seinem Glückshaus durch.



Wenn die geworfene Zahl auf seinem eigenen Blatt bereits durchgestrichen ist, dann sollte er die Zahl auf dem Haus von seinem linken Nachbarn durchstreichen. Wenn diese Zahl auch bereits durchgestrichen ist, ist der Spieler verpflichtet die geworfene Zahl wieder in seinem Haus aufzunehmen, durch erneute Eingabe derselben Zahl zusätzlich zu der bereits durchgestrichenen Zahl. Der Gewinner des Spiels, ist der Spieler der sein Glückshaus zuerst abgebaut hat.

38. Streichhölzer los werden

Spieler: zwei oder mehr

Material: 3 Würfel

10 Streichhölzer, Münzen, Chips oder ähnliches

In diesem Beispiel nutzen wir Streichhölzer.

Jeder Spieler erhält 10 Streichhölzer. Man wirft nacheinander. Der jüngste Spieler kann beginnen. Wenn es die 1 auf einer seiner Würfeln gibt, muss er seinen linken Nachbar ein Streichholz geben, bei einer 2 bekommt den rechten Nachbar ein Streichholz. Die Augen 3, 4, und 5 haben bei diesem Spiel keine Bedeutung. Wenn du eine Sechs wirfst, musst du einen Streichholz in der Kasse legen. Es kann vorkommen, dass bei einem Wurf 3 Streichhölzer verloren gehen. Wenn ein Spieler nur noch ein Streichholz hat, bekommt der Nachbar es und beansprucht den höheren Wurf. Hast du alle Streichhölzer verloren, dann kannst du erst weiter

würfeln wenn du von deinem Nachbar neue Streichhölzer bekommst. Bei diesem Spiel gibt es keinen Gewinner. Wer noch ein Streichholz hat, während die anderen bereits alle Streichhölzer in der Kasse gelegt haben, verliert das Spiel.

39. Verflixte 66

Spieler: zwei oder mehr

Material: 3 Würfeln

Ziel des Spiels: die Zahl 66 muss genau geworfen werden. Er wird nacheinander, jeweils mit 3 Würfeln gleichzeitig, geworfen. Jeder Spieler darf einmal werfen. Die Anzahl geworfenen Augen von allen Teilnehmern wird hierbei immer addiert. Wenn du dabei eine Zahl über 60 bekommst, dann darf der Spieler, der an der Reihe ist, nur mit einem Würfel weitermachen. Es geht darum, die Zahl 66 genau zu erreichen. Wenn ein Spieler mit seiner Punktzahl diese Zahl überschreitet, werden die Würfe des nächsten Spielers davon abgezogen, so lange bis den ersten Spieler wieder unter 66 ist. Danach werden die Würfe wieder addiert. Dies wiederholt sich bis einen Spieler mit seinem Wurf genau die 66 bekommt. Er ist der Gewinner des Spiels.

40. Gerne klein

Spieler: zwei oder mehr

Material: 3 Würfeln
Stift und Papier

Ziel des Spiels: Wer am häufigsten eine 2 oder 5 wirft, gewinnt. Es wird nacheinander geworfen. Jeder Spieler darf einmal werfen mit drei Würfeln. Die Augen von den drei Würfeln von deinem Wurf werden addiert. Die Summe wird pro Spieler auf dem Blatt Papier notiert. Wenn du zwei oder fünf wirfst, kannst du diese Summe der Augen abziehen (Beträge im Minus gelten nicht, die niedrigste Zahl ist eine Null!). Wer nach den Spielrunden die niedrigste Endsumme hat ist „gerne klein“ und hat also gewonnen. Man spielt eine vorgegebene Anzahl von Runden und addiert dann alle Ergebnisse zu einer Endsumme.

41. Kaiser Nero

Spieler: zwei

Material: 3 Würfeln

Es wird nacheinander gewürfelt. Wer zuerst eine 6 wirft,

kann mit dem Spiel beginnen. Du legst die Würfel mit der 6 beiseite und versuchst mit den verbleibenden Würfeln die höchstmögliche Anzahl zu werfen. Wenn du jetzt eine 5 und eine 2 hast, kannst du die 5 liegen lassen und versuchst die 2 zu verbessern. Oder du versuchst mit beiden Würfeln deinen letzten Wurf zu verbessern. Wer die höchste Anzahl von Augen geworfen hat, hat gewonnen.

42. Schatzmeister

Spieler: zwei oder mehr

Material: 3 Würfeln
Stift und Papier

Die Spieler schreiben die Zahlen 8, 7, 6, 5, 4, 3 links, von oben nach unten, auf einem Blatt Papier. Man wirft nacheinander und jeder muss 6 mal werfen. Die Summe der geworfenen Augen (dh die Gesamtzahl der Augen, die du mit den 3 Würfeln geworfen hast) schreibst du neben den Zahlen in der Reihenfolge in der sie geworfen wurden. Dann multipliziert du diese Zahlen miteinander. Schließlich werden die Ergebnisse addiert: Die höchste Punktzahl gewinnt.

Ein Beispiel:

8 x 12 (Ergebnis 1. Wurf) =	96
7 x 5 (Ergebnis 2. Wurf) =	35
6 x 14 (Ergebnis 3. Wurf) =	84
5 x 12 (Ergebnis 4. Wurf) =	60
4 x 16 (Ergebnis 5. Wurf) =	64
3 x 3 (Ergebnis 6. Wurf) =	9
	348

Variante: Die geworfenen Zahlen können in beliebiger Reihenfolge eingegeben werden.

43. Alle neun

Spieler: zwei oder mehr

Material: 2 Würfeln
9 Streichhölzer, Münzen, Chips oder ähnliches
In diesem Beispiel nutzen wir Streichhölzer.

Ziel des Spiels: Jeder muss versuchen die in der ersten Spielphase gewonnene Streichhölzer in der zweiten Spielphase so schnell wie möglich loszuwerden. Am Anfang des Spiels werden 9 Streichhölzer in der Mitte des Tisches gelegt. Jeder Spieler darf pro Runde einmal mit zwei Würfeln werfen. Wenn du mit diesem Wurf mehr als 9 Augen wirfst, musst du die Anzahl der Streichhölzer

die oberhalb die Zahl neun liegen vom Tisch nehmen. Also bei 10 Augen, 1 Streichholz, bei 11 Augen, 2 und bei 12 Augen 3 Streichhölzer. Bei einem Wurf von genau 9 Augen oder weniger, brauchst du nichts zu nehmen und gibst die Würfel an den nächsten Spieler weiter. Dies wird so lange gespielt bis alle Streichhölzern geteilt sind. Jetzt beginnt die zweite Spielphase: alle Spieler die keine Streichhölzer liegen haben, machen jetzt nicht mehr mit. Das Würfeln geht genauso weiter wie in der ersten Phase - mit einem Unterschied - die Punkte von mehr als 9 werden nun umgekehrt gezählt, was bedeutet, dass die Streichhölzer wieder zurückgelegt werden können. Wer zuerst alle seine Streichhölzer losgeworden ist, hat das Spiel gewonnen.

44. Unter den zehn zieht

Spieler: drei oder mehr
Material: 3 Würfel,
 50 Streichhölzer, Münzen, Chips oder
 ähnliches
In diesem Beispiel nutzen wir Münzen.

Zuerst werden alle Münzen gleichmäßig unter den Spielern geteilt. Danach wird ein Bankdirektor ausgelost. Dieser wirft während des Spiels für alle Teilnehmer und muss auch die Gewinne verteilen und die verlorenen Münzen einsammeln. Der Bankdirektor kann auch den höchstmöglichen Einsatz bestimmen. Vor Spielbeginn bestimmen alle Spieler, mit Ausnahme des Bankdirektors, ihren Einsatz, dh jeder Spieler legt so viele Münzen aus seinem Vorrat ab, wie er denkt dass er riskieren kann. Jetzt wirft der Bankdirektor zum ersten Mal. Ist der Wurf niedriger als 10 Augen? Dann gewinnen alle Spieler ihren Einsatz. Der Bankdirektor muss auszahlen. Ab 10 Augen gewinnt der Bankdirektor und bekommt dann den gesamten Einsatz. Der Bankdirektor kann die Bank frühestens nach 5 Spielen an den nächsten Spieler weitergeben, aber er muss dies jedoch eine Spiel vorher bekannt geben.

45. Die gute zehn

Spieler: zwei oder mehr
Material: 3 Würfel
 Stift und Papier

Ziel des Spiels: so hoch wie möglich Augen werfen und diese Augen klug multiplizieren - wer das gelangt ist nahe an der Sieg! Vor Spielbeginn notiert jeder Spieler die Zahlen 1 bis 10 unter seinem Namen. Er wird nacheinander, mit 3 Würfeln, geworfen. Jeder Spieler

darf einmal pro Runde werfen, wobei er eine Zahl zwischen 3 und 18 werfen kann (die Augen der 3 Würfel werden addiert!). Die erreichte Augenzahl muss vom Spieler neben jeder der 10 Zahlen geschrieben werden. Dazwischen steht ein Multiplikationszeichen, dh das Produkt muss aus den beiden Zahlen gebildet werden.

Beispiel:

Spieler A:		Spieler B:	
$1 \times 5 =$	5	$1 \times 7 =$	7
$2 \times 9 =$	18	$2 \times 6 =$	12
$3 \times 15 =$	45	$3 \times 17 =$	51
$4 \times 8 =$	32	$4 \times 4 =$	16
$5 \times 10 =$	50	$5 \times 11 =$	55
$6 \times 18 =$	108	$6 \times 7 =$	42
$7 \times 5 =$	35	$7 \times 17 =$	119
$8 \times 15 =$	120	$8 \times 13 =$	104
$9 \times 16 =$	144	$9 \times 15 =$	135
$10 \times 14 =$	140	$10 \times 11 =$	110
Insgesamt:	697	Insgesamt:	651

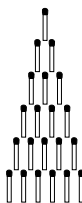
In diesem Beispiel gewinnt Spieler A.

Nach 10 Runden stehen bei allen Spielern die geworfenen Ergebnisse und dessen Produkt neben den 10 Zahlen. Diese Zahlen addiert man am Ende, woraus sich die Endsumme des Spiels ergibt. Der Spieler mit der höchsten Endsumme gewinnt! Die Kunst dieses Spiels besteht darin, die geworfenen Ergebnisse von Anfang an hinter die richtigen Zahlen zu setzen, um das bestmögliche Ergebnis zu erzielen. Hohe Ergebnisse platziert man neben hohe Zahlen, weil z.B. zehn mal 17 selbstverständlich viel höher ist als drei mal 17.

46. Pyramide

Spieler: zwei oder mehr
Material: 1 Würfel
 pro Spieler 21 Streichhölzer, Münzen, Chips oder ähnliches
In diesem Beispiel nutzen wir Streichhölzer.

Jeder Spieler legt seine 21 Streichhölzer nach dem Bild auf der Tisch vor sich. Die Spieler werfen nacheinander mit dem Würfel. Mit jedem Wurf kann der Spieler die horizontale Reihe, die der Anzahl der geworfenen Augen entspricht, entfernen: mit einer 6 kann also die untere Reihe der Pyramide entfernt werden. Wenn eine Zahl von einer



bereits entfernten Reihe geworfen wird, ist der nächste Spieler an der Reihe. Der Gewinner des Spiels, ist der Spieler der seine Pyramide zuerst entfernt hat.

47. Gefängnisläden

Spieler: zwei oder mehr
Material: 2 Würfel
Stift und Papier

Man spielt dieses Spiel nacheinander. Jeder darf 3 mal werfen. Man zählt nur die geworfenen Zweien. Eine doppelte zwei (ein Zwei auf beide Würfeln) zählt doppelt. Notiere die Punktzahl in jeder Runde: nach den drei Runden addierst du sie. Derjenige, der die meiste Punkte hat, gewinnt das Spiel!

48. Sprung ins Tiefe

Spieler: zwei oder mehr
Material: 1 Würfel
Stift und Papier

Ein Spieler wird ausgelost: er darf eine Zahl unter 40 nennen. Sein linker Nachbar beginnt zu werfen. Die geworfene Zahl notiert man auf einem Blatt Papier. Das Ergebnis der folgenden Spieler wird zur Zahl des ersten Spielers addiert. Dies geht so lange weiter, bis einer der Spieler die am Anfang genannten Zahl erreicht oder überschritten hat. Er verliert, weil er den Sprungs ins Tiefe nicht geschafft hat. Wer zuletzt übrig bleibt, hat das Spiel gewonnen!

49. Sechsendsechzig

Spieler: zwei oder mehr
Material: 3 Würfel
für jeden Spieler 5 Streichhölzer, Münzen, Chips oder ähnliches
In diesem Beispiel nutzen wir Streichhölzer.

Es ist besser, nicht die erste Person zu sein, die die Zahl 66 überschreitet ... Jeder bekommt 5 Streichhölzer. Jeder Spieler wirft einmal gleichzeitig mit 3 Würfeln. Die Augen von diesem Wurf werden addiert. Das Ergebnis jedes Spielers wird immer zu dieser Anzahl addiert. Auf diese Weise wird das Endergebnis immer höher und nähert sich langsam die magische Zahl 66. Der Spieler, der zuerst die Zahl 66 erreicht oder überschritten verliert und muss eines seiner fünf Streichhölzer in der „Kasse“ geben. Der Verlierer beginnt das nächste Spiel. Wer ist das nächste

Mal der Unglückliche? Man spielt solange weiter, bis einen Person keine Streichhölzer mehr hat. Wer in diesem Moment die meisten Streichhölzer hat, ist der Gewinner.

50. Teilen

Spieler: zwei oder mehr
Material: 2 Würfel
50 Streichhölzer, Münzen, Chips oder ähnliches
In diesem Beispiel nutzen wir Chips.

Ziel des Spiels: durch gut werfen als Erster 10 Chips gewinnen. Am Anfang des Spiels werden die Chips in der Mitte des Tisches gelegt. Nun beginnt der erste Spieler zu werfen. Jeder darf 2 mal werfen, das erste mal mit 2 Würfeln und das zweite mal mit einem Würfel. Wenn die Summe der Augen des ersten Wurfs ohne Restzahl durch die Anzahl der Augen des zweiten Wurfs geteilt werden kann, erhält der Spieler einen Chip. Wer als Erster 10 Chips hat, ist der Gewinner des Spiels.

51. Doppelwurf

Spieler: zwei oder mehr
Material: 2 Würfel
50 Streichhölzer, Münzen, Chips oder ähnliches
In diesem Beispiel nutzen wir Streichhölzer.

Vor Spielbeginn werden 50 Streichhölzer (oder bei weniger als 4 Spieler eine kleinere Anzahl) in der Tischmitte gelegt. Dann wird die Anzahl der Spielrunden bestimmt (z.B. zehn). Jetzt wird nacheinander mit zwei Würfeln geworfen; jeder Spieler wirft 3 mal. Wirft der Spieler einen Doppelwurf (z.B. 2 Zweien) erhält er dafür sofort die Anzahl von Streichhölzer die seiner Anzahl der geworfenen Punkte entspricht aus der „Kasse“. Alle andere Würfe haben keine Bedeutung. Wirft der Spieler mit drei Würfeln keinen Doppelwurf? Dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Der Spieler der am Ende der verabredeten Runden die meiste Streichhölzer hat, ist der Gewinner des Spiels.

52. Hausnummer mit Hindernissen

Spieler: zwei oder mehr
Material: 1 Würfel
Stift und Papier

Dieses Spiel geht genauso wie „Hoch Hausnummer“

(Spiel 35). Der Unterschied besteht darin, dass bei jedem Wurf die Anzahl der zum Tisch gerichteten Augen notiert wird. Es handelt sich also um die Anzahl der Augen, die sich an der Unterseite des Würfels befindet. Wer nach drei Runden die höchste Anzahl von Augen geworfen hat, hat gewonnen.

53. Max Lüge

Spieler: zwei oder mehr

Material: 2 Würfel

Streichhölzer, Münzen, Chips oder ähnliches ein Bierdeckel (nicht im Satz enthalten) ein Würfelbecher (nicht im Satz enthalten)
In diesem Beispiel nutzen wir Chips.

Ziel des Spiels: du wirfst entweder hohe Kombinationen oder du lässt deine Mitspieler zumindest GLAUBEN, dass du eine hohe Kombination geworfen hast. Lege alle Chips in der Tischmitte. Man wirft nacheinander. Jeder Spieler darf einmal werfen. Das Würfeln geht wie folgt: Der Spieler legt den Bierdeckel auf dem Würfelbecher mit den 2 Würfeln darein und schüttelt gut. Dann kippt er den Becher ein wenig und sieht sich den Wert des Wurfs so an, damit niemand anderes sehen kann, was das Ergebnis ist. Jetzt übermittelst er den Bierdeckel mit dem Würfelbecher seinem linken Nachbarn und gibt seine Zahlenkombination laut und deutlich bekannt. Er kann die Wahrheit sprechen, aber er kann auch eine Zahlenkombination nennen, die er gar nicht geworfen hat. Die folgende Kombinationen können geworfen werden:

Der höchste Wurf ist der Max: 1 - 2

Die Doppelzahlen kommen dann in absteigender Reihenfolge:

6-6, 5-5, 4-4, 3-3, 2-2, 1-1

Jetzt geht es weiter mit den Hausnummern, zu beginnen mit:

6-5 bis die niedrigste Hausnummer: 3-2

(Bei Hausnummern immer die höhere Anzahl von Augen vor die niedrigere notieren).

Der Nachbar an der linken Seite hat, nachdem er die Würfel erhalten hat, zwei Möglichkeiten:

a) Er glaubt die Zahl seines Nachbarn und beginnt nun selbst - ohne vorher unter den Bierdeckel geschaut zu haben - zu schütteln. Danach schaut er auch, unsichtbar für die andere, im Becher, aber er muss jetzt eine höhere Zahlenkombination als die erst geworfene Kombination (vom ersten Spieler) an den nächsten Nachbar weitergeben.

b) Er glaubt die Zahl seines Nachbarn nicht. In diesem Fall kann er den Bierdeckel vom Würfelbecher nehmen und die Würfelkombination mit der mündlich erhaltenen Ansage vergleichen. Entspricht die Zahl der Ansage oder handelt es sich sogar um eine noch höhere Zahl? Dann muss der Ungläubige einen Chip von der Mitte der Tisch nehmen und vor sich ablegen. Wenn weniger Würfel geworfen als der Ansage, dann muss der Lügner einen Chip nehmen. Wer als Erster 5 Chips vor sich hat, ist der Verlierer, der muss eine vorher vereinbarte Strafe ausführen (z.B. einen Handstand ausführen oder jedem Spieler ein schönes Kompliment machen usw.). Wer Max Lüge (1-2) wirft, kann dies allen Spielern zeigen und die aktuelle Runde verlassen.

54. Witzige 7

Spieler: zwei oder mehr

Material: 2 Würfel

Stift und Papier

pro Spieler mindestens 20 Streichhölzer, Münzen, Chips oder ähnliches

In diesem Beispiel nutzen wir Chips.

Zeichne das abgebildete Diagramm auf einem Blatt Papier. Jeder Spieler erhält die gleiche Anzahl von Chips (mindestens 20). Am Anfang jeder Runde setzen alle Spieler eine beliebige Anzahl von Chips auf eine der Zahlen. Die Spieler geben an wie viel Chips sie auf welche Zahl gesetzt haben. Ein Spieler bekommt Bankdirektor. Nur er darf werfen und ist verantwortlich für die Kasse. Wirft er eine der Zahlen in der rechten Spalte, geht den gesamten Einsatz von dieser Seite zur Kasse. Wirft er eine der Zahlen in der linken Spalte, wird den Einsatz von ihm verdoppelt und an den Spielern ausgezahlt. Wird die Witzige 7 geworfen? Dann gewinnt der Bankdirektor alle Einsätze von sowohl der linken als rechten Spalte. Gewinnt der Bankdirektor oder die andere Spieler?

55. Craps

Spieler: zwei oder mehr

Material: 2 Würfel

pro Spieler mindestens 20 Streichhölzer, Münzen, Chips oder ähnliches

In diesem Beispiel nutzen wir Streichhölzer.

Ziel des Spiels: Wer die vorhergesagte Zahlen wirft, kann gewinnen. Aber so einfach ist Craps aber auch nicht... Alle Spieler werfen mit den Würfeln. Der Spieler mit der höchsten Zahl bekommt Bankdirektor. Er spielt eine vorgegebene Anzahl von Spielen gegen die anderen

Spieler. Der Bankdirektor nennt eine Zahl zwischen 2 und 12.

Er setzt auf diese Zahl mit einer Anzahl von Streichhölzern, die er in der Kasse legt.

Alle Mitspieler müssen nun zusammenjetzt die gleiche

Anzahl von Streichhölzern dabei

legen. Wenn der Bankdirektor bei seinem ersten Versuch die

vorhersagte Zahl wirft, gewinnt er den ganzen Einsatz.

Aber wenn die vorhergesagte Zahl nicht mit seinem ersten Wurf übereinstimmt, muss er weiter werfen - und das so lange, bis er entweder die vorhergesagte Zahl oder die erste geworfene Zahl wirft. Hierbei sind die Gewinnchancen jedoch genau umgekehrt. Wirft er die vorhergesagte Zahl? Dann verliert er den ganzen Einsatz zu den anderen Spielern, die die Kasse zusammen teilen. Wirft er aber seine erste geworfene Zahl noch einmal, dann kann er den ganzen Einsatz behalten. Man spielt dieses Spiel weiter, bis jeder einmal Bankdirektor gewesen ist. Wer dann die meisten Streichhölzer hat, ist der Gewinner!

	7	
2		3
4		5
6		8
9		10
11		12

nacheinander geworfen. Wer weniger als 11 Augen wirft, darf 2 Chips vom Tisch nehmen. Wer mehr als 11 Augen wirft, muss zusehen, wie seine Mitspieler jeweils einen Chip nehmen. Wenn genau 11 Augen geworfen werden erhält keiner etwas. Der letzte (elfte) Chip der sich auf dem Tisch befindet, ist für denjenigen der die höchste Anzahl von Augen wirft. Hiermit gibt es auch eine Entscheidung, wenn bis dann 2 Spieler die gleiche Anzahl von Chips sammeln konnten. Der Spieler, der die geringste Anzahl von Chips hat verdient, verliert das Spiel.

56. Elf auf die Potenz von...

Spieler: zwei oder mehr

Material: 2 Würfel

für jeden Spieler die gleiche Anzahl von Streichhölzern, Münzen, Chips oder ähnliches

In diesem Beispiel nutzen wir Chips.

Jeder Spieler zahlt 5 Spielchips an der Kasse. Wer 11 Augen wirft gewinnt die ganze Kasse! Wer 12 Augen wirft, verdoppelt alle Chips, die sich in der Kasse befinden (also wenn es sich 5 Chips in der Kasse liegen, zahlst du auch 5 Chips). Jeder der unterhalb 11 Augen bleibt, muss die Differenz zu 11 an der Kasse zahlen (z.B. Wenn eine 5 geworfen wird, muss man sechs Spielchips zahlen). Wer nach einer verabredeten Anzahl von Runden die meisten Chips verdient hat, gewinnt das Spiel.

57. Vierblättriger Klee

Spieler: drei

Material: 3 Würfel

für jeden Spieler die gleiche Anzahl von Streichhölzern, Münzen, Chips oder ähnliches
In diesem Beispiel nutzen wir Chips.

Am Anfang werden 11 Chips in der Mitte gelegt. Es wird

58. Würfel raten

Spieler: zwei oder mehr

Material: 3 Würfel

Lege die 3 Würfel aufeinander. Wer als Erster die Summe aller verdeckten horizontalen Augen nennen kann, gewinnt das Spiel.

Lösung: Die obere sichtbare Zahl, zum Beispiel eine 6, wird von der immer konstanten Zahl 21 abgezogen. Das Ergebnis sollte dann 15 sein.

Mal sehen ob das stimmt:

Der untere Wert des obersten Würfels ist	1
Der obere Wert des zweiten Würfels ist z.B.	5
Der untere Wert des zweiten Würfels ist z.B.	2
Der obere Wert des dritten Würfels ist z.B.	4
Der untere Wert des dritten Würfels ist z.B.	3
Endsumme	15

Dies kann auch mit 4, 5, oder 6 Würfeln gespielt werden. Die „gleich bleibende Zahl“ wird bestimmt durch die Anzahl von Würfeln zu multiplizieren mit der Zahl 7.

59. Ein Laus

Spieler: zwei oder mehr

Material: 1 Würfel

Jeder würfelt so lange bis er eine 1 wirft, aber höchstens zehn mal. Wer am wenigsten werfen muss, gewinnt.

60. Nackter Spatz

Spieler: zwei oder mehr

Material: 1 Würfel

Stift und Papier

ein Würfelbecher (nicht im Satz enthalten)

Jeder würfelt für den Nachbarn, der zu seiner Linken sitzt. Der Würfelbecher wird nach dem Wurf auf dem Tisch vor ihm umgedreht; die Anzahl von Augen wird beim Nachbar notiert. Aber im Fall eine 1 (Nackter Spatz) geworfen wird, wird ein Punkt abgezogen vom Spieler (nicht vom Nachbar). Nach 10 Runen werden alle Zahlen addiert. Verlierer und „Nackter Spatz“ ist der Spieler, der die geringste Anzahl von Augen geworfen hat.

61. Jule und zurück

Spieler: zwei oder mehr
Material: 1 Würfel
 Stift und Papier

Dieses Spiel kann mit jeder Anzahl von Spielern gespielt werden. Man wirft nacheinander. Jeder versucht so schnell wie möglich alle Augen von 1 bis 6 und wieder zurück in der richtigen Reihenfolge zu werfen. Wenn ein Spieler z.B. Eine 1 wirft, notiert er diese Zahl und muss er das nächste Mal eine 2 werfen. Ist dies nicht der Fall, geht die Würfel weiter zum nächsten Spieler. Wer alle Zahlen von 1 bis 6 notiert hat, startet das Zurückspiel. Gewinner, ist der wer zuerst die Zahlenfolge durchgestrichen hat.

62. Quinze (15)

Spieler: zwei oder mehr
Material: 1 Würfel
 Stift und Papier

Es wird nacheinander geworfen. Jeder würfelt so lang bis er 15 Augen (oder eine Anzahl von Augen die knapp darunter liegt) erreicht. Du notierst von jedem Wurf die Anzahl und addierst diese immer. Kommst du höher als 15, dann hast du verloren. Gewinner, ist der wer zuerst die 15 Augen geworfen hat. Wenn die Zahl 15 von keinem geworfen ist, ist derjenige der am dichtesten dabei kommt der Gewinner.

63. Blinde Kuh

Spieler: zwei
Material: 1 Würfel
 ein Würfelbecher (nicht im Satz enthalten)
 Stift und Papier

Man spielt dieses Spiel mit 2 Spielern. Während ein Spieler wirft, hält der andere seine Augen geschlossen. Der Spieler erinnert sich die geworfene Zahl und platziert

den Becher wieder darüber. Jetzt muss der Zweite raten, ob die geworfene Zahl über oder unter 4 liegt. Wenn er die Zahl gut geraten hat, kann er für sich einen Punkt notieren. Wenn du eine 4 wirfst, musst du noch einmal werfen. Man spielt ein vorgegebene Anzahl von Runden. Der Gewinner ist derjenige, der nach alle Runden die meiste Punkte hat!

64. Niedrige Hausnummer

Spieler: zwei oder mehr
Material: 1 Würfel
 Stift und Papier

Das Ziel des Spiels ist es, die niedrigste Hausnummer zu erreichen. Jeder darf 3 mal werfen. Nach jedem Wurf solltest du sofort entscheiden, ob du die Zahl als Einheit, Zehnte, oder Hunderte platzieren möchtest von einer aus drei Ziffern bestehenden Hausnummer. Schreibe dies auf einem Blatt Papier. Wer am Anfang eine 1 wirft, wird diese auf der Hunderte platzieren. Wer am Anfang eine 6 wirft, wird diese am Ende der Hausnummer platzieren. Wer mit 3 Würfe die niedrigste Hausnummer erzielt hat, ist der Gewinner.

65. Die Einmaleins von 1 bis 10

Spieler: zwei oder mehr
Material: 2 Würfel
 Stift und Papier

Man verabredet wie viel Runden gespielt werden. Notiere die Punktzahl in jeder Runde auf einem Blatt Papier. Jeder Spieler wirft mit 2 Würfeln. Man multipliziert die Anzahl von Augen von den zwei Würfeln miteinander. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

66. Kreuze streichen

Spieler: zwei oder mehr
Material: 2 Würfel
 Stift und Papier

Jeder Spieler zeichnet 20 Kreuze auf einem Blatt Papier. Dann wird nacheinander, mit 2 Würfeln, geworfen. Jeder darf so viel Kreuze streichen wie er Augen wirft. Wirft jemand mehr Augen als er Kreuze hat? Dann muss er die Differenz dazu zeichnen. Du gewinnst das Spiel wenn du als Erster alle Kreuze strichst.

67. Händchen

Spieler: zwei oder mehr
Material: 2 Würfel
 Stift und Papier

Man verabredet wie viel Runden gespielt werden. Jetzt wird nacheinander gewürfelt. Es wird allein die geworfene Fünf (das Händchen) als 5 Augen gezählt. Ein doppelt Fünf zählt als $5 \times 5 = 25$ Augen. Derjenige, der die meiste Punkte hat, gewinnt das Spiel!

68. Gestrichene zwölf

Spieler: zwei oder mehr
Material: 2 Würfel
 Stift und Papier
 für jeden Spieler die gleiche Anzahl von Streichhölzer, Münzen, Chips oder ähnliches
In diesem Beispiel nutzen wir Chips.

Jeder Spieler schreibt die Zahlen von 2 bis 12 nebeneinander auf einem Blatt Papier. Der Spieler ist an der Reihe, solange er die Anzahl geworfene Augen auf seinem Blatt Papier streichen kann. Wenn du eine Zahl wirfst die schon gestrichen worden ist, ist den nächsten Spieler an der Reihe. Nur die Zahl sieben darf mehrmals gestrichen werden. Wer zuerst alle seine Zahlen streichen konnte, zahlt jedem Spieler so viele Chips die übereinstimmen mit seinen noch nicht gestrichen Zahlen. Auf der anderen Seite zahlt jeder Spieler dem Gewinner 10 Chips für jedes mal streichen von der Zahl 7 auf seinem Blatt Papier. Wer am Ende des Spiels die meisten Chips hat, gewinnt!

69. Fingerschnippen

Spieler: zwei oder mehr
Material: 1 Würfel
 Stift und Papier

Die Spieler schnippen mit ihrem Zeigefinger gegen die Oberseite des Würfels, so dass er hochspringt. Man schnippt nacheinander. Addiere die Punktzahl in jeder Runde auf einem Blatt Papier. Wer als Erster eine zuvor bestimmte Anzahl von Punkten erreicht (im Allgemeinen schnippt man bis 50).

Eine Variante: Wenn man durch addieren auf den runden Zahlen 10, 20, 30, oder 40 kommt, muss man 10 Punkte der Summe abziehen.

70. Früh verliert

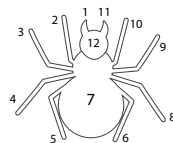
Spieler: zwei oder mehr
Material: 1 Würfel

Ein Spieler wirft mit dem Würfel und bestimmt damit den Trumpf. Diese Zahl kannst du besser nicht werfen! Jeder darf 10 mal werfen. Der Gewinner ist derjenige der die Trumpfzahl gar nicht wirft: Der Verlierer ist derjenige der den Trumpf am meisten wirft.

71. Die Spinne

Spieler: zwei oder mehr
Material: 2 Würfel
 Stift und Papier
 für jeden Spieler die gleiche Anzahl von Streichhölzer, Münzen, Chips oder ähnliches
In diesem Beispiel nutzen wir Chips.

Jeder zeichnet eine Spinne auf seinem Blatt Papier, mit der Zahl 7 in der Mitte und die Zahlen 2 bis 6 und 8 bis 12 darum herum. Während der ersten Runde wirft jeder einmal und streicht die geworfene Zahl. Ab der zweiten Runde wirft und streicht jeder genauso lange, bis er zu einer bereits durchgestrichenen Zahl kommt. Nur die Zahl sieben darf mehrmals gestrichen werden. Das Spiel ist fertig, wenn einen Spieler alle Zahlen - die sieben ggf. mehrmals - durchgestrichen hat. Er zahlt jedem Spieler 1 Chip für jede Zahl, die auf seinem Blatt Papier noch nicht durchgestrichen ist. Auf der anderen Seite erhält er von seinen Mitspielern für jedes mal durchstrichen von seiner eigenen sieben 10 Chips. Wer die meiste Chips gesammelt hat, gewinnt das Spiel!



72. Einfacher Doppelwurf

Spieler: zwei oder mehr
Material: 2 Würfel
 Stift und Papier

Man verabredet wie viel Runden gespielt werden. Jetzt wird nacheinander gewürfelt. Nur die Doppelwürfe zählen (z.B. zwei Vierer). Notiere die Summe jedes Wurfs, also z.B. $2 \times 4 = 8$. Addiere alle Ergebnisse nach der vereinbarten Anzahl von Runden. Der Spieler mit der

höchsten Summe gewinnt!

73. Weihnachtsbaum

Spieler: zwei oder mehr
Material: 3 Würfel
für jeden Spieler 12 Streichhölzer

Jeder Spieler erhält 12 Streichhölzer. Mit jeder geworfene 1 darf der Spieler 1 Stück Holz an seinem Weihnachtsbaum (siehe Bild) anliegen und noch einmal werfen. Wird keine 1 geworfen, ist der nächste Spieler an der Reihe. Um den Weihnachtsbaum zu vervollständigen, muss die 1 zwölf Mal geworfen werden.



Wenn beim letzten Wurf mehr Einen geworfen werden als nötig sind, dann musst du die gleiche Anzahl von Streichhölzer die übereinstimmen mit den zusätzlichen geworfenen Einen, wegnehmen.

Beispiel: das letzte Streichholz fehlt und den Spieler wirft einen Drilling (3x eine 1). Er darf jetzt eines Streichholz platzieren und 2 wieder wegnehmen. Um den Baum zu vervollständigen muss er noch zweimal eine 1 werfen. Der Gewinner ist derjenige der seinen Baum zuerst vervollständigt.

74. Sterne

Spieler: zwei oder mehr
Material: 2 Würfel
Stift und Papier

Man wirft nacheinander und führt Buch über wie oft man eine 1 wirft. Wer nach 5 oder 10 Runden die meiste Einen geworfen hat, ist der Gewinner!

75. Gefängnisläden

Spieler: zwei oder mehr
Material: 2 Würfel
Stift und Papier

Man werft nacheinander. Jeder darf 3 mal werfen. Man zählt nur die geworfenen Zweien. Eine doppelte zwei (ein Zwei auf beide Würfeln) zählt doppelt. Notiere jede Runde die Anzahl von Zweien und addiere die nach drei Runden. Derjenige, der die meiste Punkte hat, gewinnt das Spiel!

76. Der Turm

Spieler: zwei oder mehr
Material: 3 Würfel
eine große Haufen Bierdeckel (nicht im Satz enthalten)
Stift und Papier

In der Tischmitte baut man von so viel wie möglich Bierdeckeln einen Turm. In einer Vorrunde bestimmt jeder Spieler mit einem Würfel seine eigene Zahl. Es kann passieren dass zwei oder mehr Spieler die gleiche eigene Zahl haben. Dann würfelt man abwechselnd mit 3 Würfeln und notiert jede Zahl auf einer Notiz. So bald eine eigene Zahl geworfen wird, nimmt jeden Spieler die diese eigene Zahl hat pro Zahl einen Bierdeckel vom Turm. Wird z.B. 5 - 5 - 2 geworfen, nimmt jeder, der die eigene Zahl fünf hat, 2 Bierdeckel vom Turm und jeder, der die eigene Zahl zwei hat, 1 Bierdeckel. Wenn der Turm verschwunden ist, spielt man das Spiel umgekehrt. Jetzt geht es darum dass du die Bierdeckel die du gerade genommen hast, so schnell wie möglich wieder los wirst. Du verlierst das Spiel, wenn du als Letzter noch Bierdeckel liegen hast.

77. Punkte streichen

Spieler: zwei oder mehr
Material: 2 Würfel
ein Würfelbecher (nicht im Satz enthalten)
Stift und Papier

Man spielt dieses Spiel nacheinander. Jeder Spieler legt ein Blatt Papier vor sich auf den Tisch. Wer während eine Runde die geringste Anzahl von Augen hat geworfen, zeichnet einen Punkt auf sein Blatt Papier Nach 10 Runden sind also 10 Punkte auf die Papiere gezeichnet. Jetzt beginnt die 2. Serie. Wer die höchste Zahl hat, darf einer seiner Punkten streichen. Wer als erste alle seine eigen Punkte streichen konnte, ist der Gewinner. Wer in der ersten Serie keine Punkte erhalten hat, braucht nicht zu streichen und kann auch nicht gewinnen.

78. Turm blasen

Spieler: zwei oder mehr
Material: 3 Würfel
ein Würfelbecher (nicht im Satz enthalten)
Stift und Papier

Man verabredet wie viel Runden gespielt werden. Gebe zwei Würfel in dem Becher, schüttele die Becher und kehre die Becher um auf den Tisch. Der dritte Würfel wird auf den Boden des Bechers gelegt und dann abgeblasen. Erst dann wird die Becher aufgehoben. Die Augen der ersten beiden Würfeln werden addiert und multipliziert mit den Augen des dritten Würfels. Schreibe die Punktzahl auf einem Blatt Papier. Wer nach einer verabredeten Anzahl von Runden den höchsten Punktestand hat, gewinnt das Spiel.

79. Große Bank

Spieler: zwei oder mehr
Material: 5 Würfel
 Stift und Papier

Jeder Spieler ist abwechselnd Bankier und wirft eine Runde für alle seine Mitspieler. Jeder Würfel wird separat geworfen. Der Mitspieler bestimmt bei dem zweiten, dritten und vierten Wurf ob die geworfene Augen addiert, abgezogen, multipliziert oder geteilt werden soll. Berechne die Summen auf einem Blatt Papier. Da jede Option nur einmal verwendet werden kann, wird die verbleibende Option natürlich mit dem fünften Wurf verwendet. Es ist eine Frage des Glücks, die höchstmögliche Punktzahl zu erreichen. Wenn multiplizieren gewählt wird, ist es am besten, wenn eine Sechs gewürfelt wird, und wenn teilen gewählt wird, ist dies am bequemsten mit einer Eins.

Beispiel:

1. Wurf $3 = 3$
 Der Spieler möchte addieren
 Der Wurf ist 5
 Insgesamt auf diesen Moment =
 $3 + 5 = 8$
3. Wurf
 Der Spieler möchte multiplizieren
 Der Wurf ist 2
 Insgesamt auf diesen Moment =
 $8 \times 2 = 16$
4. Wurf
 Der Spieler möchte teilen
 Der Wurf ist 4
 Insgesamt auf diesen Moment =
 $16 / 4 = 4$
5. Wurf
 Die einzige Möglichkeit die es jetzt noch gibt ist abziehen
 Der Wurf ist 1
 Endsumme = $4 - 1 = 3$

Wenn jeder mal Bankier war, ist der Spieler mit den

meisten Punkten der Gewinner!

80. Zehnen werfen

Spieler: zwei oder mehr
Material: 3 Würfel
 für jeden Spieler die gleiche Anzahl von Streichhölzer, Münzen, Chips oder ähnliches
In diesem Beispiel nutzen wir Chips.

Ein Spieler ist Bankier und wirft für alle Mitspieler. Man verabredet wie viel Runden gespielt werden. Die Mitspieler setzen vor Anfang der Runde Chips ein. Wirft der Bankier weniger als 10 Augen? Dann bekommen die Mitspieler ihren Einsatz verdoppelt zurück. Wirft der Bankier 10 Augen oder mehr? Dann bekommt der Bankier den Einsatz von alle Mitspielern. Wer nach die verabredete Anzahl von Runden die meiste Chips versammelt hat, ist der Gewinner.

81. Von 1 bis 10

Spieler: zwei oder mehr
Material: 3 Würfel
 Stift und Papier

Dies ist ein schwieriges, aber aufregendes Würfelspiel. Das Ziel ist es, mit den geworfenen Augen eine beliebige Kombination von 1 bis 10 machen zu können. Es kann mit alle drei geworfene Augen addiert oder abgezogen werden.

Es wird z.B. 1-3-6 geworfen. Jetzt geht jeder Spieler auf einem Blatt Papier Berechnungen machen:

- | | |
|----|-------------|
| 1 | = 1 |
| 2 | = 3 - 1 |
| 3 | = 3 |
| 4 | = 3 + 1 |
| 5 | = 6 - 1 |
| 6 | = 6 |
| 7 | = 6 + 1 |
| 8 | = 6 + 3 - 1 |
| 9 | = 6 + 3 |
| 10 | = 6 + 3 + 1 |

Der Spieler wer es gelingt alle Kombinationen zu machen ist der Gewinner!

82. Gerade Zahlen

Spieler: zwei oder mehr
Material: 3 Würfel

Man wirft nacheinander. Nur die gerade Zahlen werden addiert, also 2, 4, 6, usw. Jeder Wurf notiert man auf einem Blatt Papier. Wer als erste mehr als 60 Punkte erreicht, ist der Gewinner.

83. Ungerade Zahlen

Spieler: zwei oder mehr
Material: 3 Würfel
Stift und Papier

Man wirft nacheinander. Nur die ungerade Zahlen werden addiert, also 1, 3, 5, usw. Jeder Wurf notiert man auf einem Blatt Papier. Wer als erste mehr als 60 Punkte erreicht, ist der Gewinner.

84. Teure sieben

Spieler: zwei oder mehr
Material: 2 Würfel
Stift und Papier

Jeder Spieler notiert die Zahlen 2-3-4-5-6-8-9-10-12 auf einem Blatt Papier. Die Zahlen 1 und 7 fehlen also. Jeder wirft so lange bis er die Anzahl von geworfene Augen von seinem Blatt Papier kann streichen. Wirft er eine Zahl die bei ihm bereits gestrichen ist? Dann ist der linken Nachbar an der Reihe und die übernimmt die Zahl als Bonus. Kann er diese Bonuszahl auch nicht streiche, dann geht die Zahl zum nächsten, usw. Kann niemand diese Zahl nutzen? Dann verfällt der Wurf. Wer eine Sieben wirft muss- vom Ende seiner Liste aus gesehen - 7 Zahlen streichen. Wenn du zuerst alle deine Zahlen gestrichen hast, verlierst du das Spiel. Wenn du der Letzte bist mit einer oder mehreren Zahlen auf deinem Blatt Papier, gewinnst du das Spiel.

85. Unter oder über sieben

Spieler: zwei oder mehr
Material: 2 Würfel
für jeden Spieler die gleiche Anzahl von Streichhölzer, Münzen, Chips oder ähnliches
In diesem Beispiel nutzen wir Streichhölzer.

Nacheinander ist jeder einmal Spielführer. Du kannst dann mit deinen Mitspielern wetten, ob du unten oder über sieben wirfst. Du setzt hierbei eine Anzahl von Streichhölzern. Deine Mitspieler wetten dabei

automatisch das Gegenübergestellte. Wer die Wette gewonnen hat, kann sammeln: wenn du 5 Streichhölzer gesetzt hast, bekommst du von jedem Mitspieler 5 Streichhölzer. Wenn die Zahl sieben geworfen wird, muss deinen Einsatz verdoppelt werden vom Gegner. Wenn du die Wette verlierst, musst du die gesetzte Streichhölzer fair unter deinen Gegnern verteilen. Wenn jeder mal Spielführer war, ist der Spieler mit den meisten Punkten der Gewinner!

86. Gespann

Spieler: zwei oder mehr
Material: 4 Würfel
grauer Bleistift
Stift und Papier

Bei diesem Spiel werden die Augen von zwei der vier Würfel mit einem Bleistift grau gefärbt. Die weißen sind die Positiven, die grauen die Negativen und das heißt: Die Augen der beiden weißen Würfel werden addiert und die Augen der beiden grauen Würfel davon abgezogen. Jeder darf 5 mal werfen. Notiere deine Punktzahl in jeder Runde auf einem Blatt Papier. Auch negative Zwischensumme sollten notiert werden. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

87. Diagonal

Spieler: zwei oder mehr
Material: 3 Würfel
Stift und Papier

Vereinbare eine Anzahl von Runden die gespielt werden. Jeder darf mit 3 Würfeln werfen. Du zählst nur die Anzahl von Augen die sich diagonal (schräg) auf den Würfel befinden, also 3 oder 5. Wer nach der verabredeten Anzahl von Runden die meisten Punkten hat, gewinnt das Spiel.

88. Serie

Spieler: zwei oder mehr
Material: 3 Würfel

Jeder darf 3 mal werfen. Man wirft nacheinander. Man zählt nur die Serien die man wirft, also: 1-2-3, 2-3-4, 3-4-5, 4-5-6. Wer die höchste Anzahl von Augen erreicht, hat gewonnen. Jeder muss sich seinen eigenen höchsten Wurf erinnern. Du kannst im Voraus vereinbaren, dass ein Spieler nach dem ersten oder zweiten Wurf einen oder

zwei Würfeln liegen lassen kann und dann nur mit zwei oder einen Würfel weiterspielt.

89. $1 + 2 = 3$

Spieler: zwei oder mehr
Material: 3 Würfeln
Stift und Papier

Jeder darf 7 mal werfen. Die Anzahl der Augen von zwei Würfeln muss übereinstimmen mit der Anzahl der Augen des dritten Würfels. Beispiel: 1+2 und 3, 1+3 und 4, 1+4 und 5, 2+4 und 6 usw. Du notierst bei welchem Wurf eine Kombination klappte. Der Spieler der dies zuerst gelingt, hat gewonnen!

90. Beelzebub

Spieler: zwei oder mehr
Material: 4 Würfeln
grauer Bleistift
Stift und Papier

Bei diesem Spiel werden die Augen von einer der vier Würfeln mit einem Bleistift grau gefärbt. Bei diesem Spiel spielen 3 Würfeln mit weiße Augen gegen einen Würfel mit graue Augen, Beelzebub. Du addierst die Zahlen die du mit den Würfeln mit weiße Augen hast geworfen. Davon ziehst du die Zahl des Beelzebubs ab. Es werden 5 Runden gespielt. Derjenige, der die höchste Endpunktzahl hat, gewinnt das Spiel!

91. Um den Stern

Spieler: zwei oder mehr
Material: 3 Würfeln

Du zählst nur die Augen, die sich um den Mittelpunkt befinden. Die 1 hat einen Mittelpunkt, aber es ist nichts um ihn herum, aus diesem Grund zählt er nicht. Die 2, die 4 und die 6 zählen auch nicht, da sie keinen Mittelpunkt haben. Die 3 zählt für 2 und die 5 zählt für 4 Augen, da die einen Mittelpunkt haben. Es werden 3 Runden gespielt. Der Spieler der nach diese Runden die meiste Punkte hat, gewinnt das Spiel!

92. Mathe

Spieler: zwei oder mehr
Material: 3 Würfeln

Stift und Papier

Man wirft nacheinander. Jeder darf vier mal werfen mit 3 Würfeln. Nach jedem Wurf addierst du die Anzahl von Augen und notierst dies auf einem Blatt Papier. Neben jede Summe notierst du die Buchstaben a, b, c und d. Dann machst du eine Berechnung. Beispiel für die Berechnung: Formel: $(a + b) \times c : d =$ Ergebnis.

Berechnungsbeispiel:

1. Wurf (a) = 7 Augen
 2. Wurf (b) = 5 Augen
 3. Wurf (c) = 9 Augen
 4. Wurf (d) = 4 Augen
- $$7 + 5 = 12 \times 9 = 108 : 4 = 27 \text{ (Ergebnis)}$$

Der Spieler mit dem höchsten Ergebnis gewinnt.

93. Sterne werfen

Spieler: zwei oder mehr
Material: 3 Würfeln

Jeder Spieler darf dreimal werfen. Nur die Zahl 1 (die Sterne) werden gezählt. Wer nach 3 Würfe am häufigsten eine eins geworfen hat, gewinnt das Spiel.

94. Dreifache Wurf

Spieler: zwei oder mehr
Material: 3 Würfeln
Stift und Papier

Jeder wirft 3 mal. Man zählt nur die doppelte Würfeln. Zweimal die fünf schreibt man als 5 Punkte, und zweimal die drei zählt als 3. Ein dreifacher Doppelwurf ergibt eine vierfache Punktzahl! Wenn du also 3 mal sechs wirfst, zählt dies als 24 Punkte. Derjenige, der nach 3 Runden die meiste Punkte hat, gewinnt das Spiel.

95. 3 x Doppelwurf

Spieler: zwei oder mehr
Material: 3 Würfeln

Jeder erhält 3 Würfeln. Verabrede zuvor wie viel Runden gespielt werden. Ein Doppelwurf und ein dreifache Wurf werden nach der Anzahl der Augen gezählt. Schreibe die Punktzahl auf einem Blatt Papier. 4-3-4 gibt z.B. eine Punktzahl von 8;

3-3-3 = 9 Punkte;

4-3-2 = 0 Punkte.

Wer nach der verabredeten Anzahl von Runden die meisten Punkten hat, gewinnt das Spiel.

D 96. Einundzwanzig umgekehrt

Spieler: zwei oder mehr

Material: 3 Würfel

Dieses Spiel wird mit 3 Würfeln gespielt: der Spieler der genau 21 Augen wirft, oder so nah wie möglich darunter bleibt, hat gewonnen. Du addierst jede Runde die Anzahl von den 3 Würfeln. Die erste Runde wird mit 1 Würfel gespielt, die zweite mit 2 Würfeln und ab der dritten Runde mit 3 Würfeln.

97. Zweiblättriger Klee

Spieler: zwei

Material: 2 Würfel

11 Streichhölzer, Münzen, Chips oder ähnliches

In diesem Beispiel nutzen wir Chips.

Dies ist ein Spiel für 2 Personen. Am Anfang werden 11 Chips in der Mitte gelegt. Man wirft nacheinander. Wer weniger als 11 Augen wirft, darf 2 Chips vom Tisch nehmen. Wer mehr als 11 Augen wirft, muss zusehen, wie sein Mitspieler jeweils einen Chip nimmt. Wenn genau 11 Augen geworfen werden erhält keiner etwas. Der letzte (elfte) Spielchip, der auf dem Tisch liegen bleibt, hat das Ziel das man sich jetzt gegenseitig schlagen kann. Dieser Chip ist für den Spieler, den die höchste Anzahl von Augen wirft. Der Spieler, der die geringste Anzahl von Chips hat verdient, verliert das Spiel.

98. Siamesische Zwillinge

Spieler: zwei oder mehr

Material: 3 Würfel

Stift und Papier

Eine Variante von Doppelte Lottchen (Spiel 27); es macht besonderes Spaß um dieses Spiel mit einer großen Gruppe zu spielen. Man wirft nacheinander. Die Anzahl geworfenen Augen von allen Teilnehmern wird immer addiert (auf einem Blatt Papier). Wer die Zahl 88 erreicht oder übertrifft hat verloren.

99. Ein mal eins

Spieler: zwei oder mehr

Material: 3 Würfel

Stift und Papier
grauer Bleistift

Bei diesem Spiel werden die Augen von einer der drei Würfeln mit einem Bleistift grau gefärbt. Jeder Spieler darf einmal werfen. Berechne deine Punktzahl auf einem Blatt Papier wie folgt: Addiere zuerst die Augen der beiden weißen Würfeln und multipliziere diese Summe mit der Anzahl der Augen der grauen Würfel. Derjenige, der die meiste Punkte hat, gewinnt das Spiel!

100. Gerade und hoch

Spieler: zwei oder mehr

Material: 3 Würfel

Stift und Papier

Jeder Spieler wirft dreimal. Notiere die Punktzahl in jeder Runde auf einem Blatt Papier. Beim ersten Wurf zählen nur die Würfel mit 2 Augen, bei dem zweiten die mit 4 Augen und bei dem dritten die mit 6 Augen. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt!

101. Gerade und nach unten

Spieler: zwei oder mehr

Material: 3 Würfel

Stift und Papier

Bei diesem Spiel muss man beim ersten Wurf so oft wie möglich die Zahl 6 werfen, beim zweiten die Zahl 4 und beim dritten die Zahl 2, denn nur diese Augen zählen. Notiere jede Runde deine Punktzahl und addiere die. Der Spieler der nach 3 Runden die meiste Punkte hat, gewinnt das Spiel.

102. Hoher Türke

Spieler: zwei oder mehr

Material: 3 Würfel

Stift und Papier

Jeder darf 1 mal werfen. Die Augen der ersten beiden Würfeln werden addiert und geteilt durch die Anzahl der Augen des dritten Würfels. Schreibe die Summen auf einem Blatt Papier. Wer erzielt das höchste Ergebnis? Die

Dezimalzahlen zählen auch!

Beispiel:

Wurf: $5-3-2$ $5 \times 3 = 15$ $15:2 = 7,5$

Wurf: $6-4-3$ $6 \times 4 = 24$ $24:3 = 8,0$

103. Eins ist gleich zwei

Spieler: zwei oder mehr

Material: 3 Würfel

Jeder wirft 10 mal. Man zählt nur die Würfe, wobei die addierte Augen von 2 Würfeln gleich sind an der Anzahl der Augen des dritten Würfels. Beispiele: $4-2-6$ ($4+2=6$) oder $1-4-5$ ($1+4=5$). Du zählst für die gültige Würfe immer die Anzahl der Augen des dritten Würfels. Addiere diese Anzahl nach den zehn Runden: Wer die höchste Summe hat, gewinnt das Spiel!

104. Bankier

Spieler: zwei oder mehr

Material: 5 Würfel
Stift und Papier

Jeder darf 5 mal werfen, jeweils mit einem Würfel. Der Spieler darf bei seinen Würfeln 1 mal addieren, 1 mal abziehen, 1 mal multiplizieren und auch 1 mal teilen. Schreibe deine Würfe auf einem Blatt Papier. Du kannst selbst entscheiden in welcher Reihenfolge du die Berechnungsmethoden ausführen möchtest. Das Ziel des Spiels ist, eines so hoch wie mögliches Endergebnis zu erzielen.

Beispiel:

Wenn nach den ersten zwei Würfeln die Zahlen 2 und 5 auf dem Tisch liegen, wirst du die wahrscheinlich addieren und bekommst die Zahl 7. Wenn du mit dem dritten Wurf eine 1 wirfst, ist es vernünftig zu teilen. Die Zahl 7 bleibt stehen. Wirfst du jetzt mit dem vierten Wurf eine 6? Dann wirst du multiplizieren, mit 42 als Ergebnis. Bei dem letzten Wurf bleibt nur noch abziehen über. Wenn du jetzt 3 wirfst, hast du ein Endergebnis von 39 Punkte erreicht. Achtung: da bei einige Quotienten eine Zahl nach dem Komma entsteht, muss vorab festgelegt werden ob diese Zahlen auf- oder abgerundet werden. Mit ganze Zahlen kann einfacher gerechnet werden.

105. Va-banque Spiel

Spieler: zwei oder mehr

Material: Fünf Würfel
Stift und Papier
für jeden Spieler die gleiche Anzahl von Streichhölzer, Münzen, Chips oder ähnliches
In diesem Beispiel nutzen wir Streichhölzer.

Ziel des Spiels: Jeder Spieler versucht um fünf nacheinander geworfen Augen mit Hilfe von den vier Grund-Berechnungsmethoden auf solcher Art und Weise miteinander zu verbinden, dass ein so hoch wie möglich Endergebnis erreicht wird. Durch würfeln um die höchste Zahl wird der Spieler bestimmt, der als Erster Bankdirektor ist. Er erstellt jetzt eine Liste mit allen Spielern und schreibt jede Runde die Punktzahl. Jeder Spieler übermittelt seinen Einsatz von 20 Streichhölzer an dem Bankdirektor. Dieser beginnt nun im Uhrzeigersinn für jeden Spieler zu werfen, durch den einen nach dem anderen Würfel auf den Tisch zu werfen. Der Spieler, für wem den Bankdirektor wirft, muss jetzt versuchen mit Hilfe von allen vier Berechnungsmethoden sich die höchstmögliche Anzahl von Punkten zu holen. Er darf einmal addieren, abziehen, multiplizieren und teilen, in beliebigen Reihenfolge.

Beispiel:

Der Bankdirektor wirft mit dem ersten Würfel eine 4 und mit dem zweiten eine 2. Nach dem zweiten Wurf entscheidet den Spieler, welche Berechnungsmethode er nutzen wird. Er wählt für multiplizieren und bekommt 8 Punkten: $4 \times 2 = 8$. Bei dem dritten Wurf wirft den Bankdirektor eine 6, diese wird nach kurzes Nachdenken vom Spieler addiert: $8+6 = 14$. Für den vierten Wurf bleiben für den Spieler nur noch abziehen und teilen übrig. Der vierte Wurf ist eine 4, die den Spieler von seine Punktzahl abzieht: $14-4 = 10$. Als letzte wird eine 2 geworfen, wodurch das Endergebnis eine 5 wird: $10/2 = 5$. Nun beginnt dasselbe Spiel mit dem nächsten Spieler. Wer nach einer Runde das höchste Endergebnis erzielt, darf die eingelegte Streichhölzer von allen Spielern nehmen. Er gewinnt diese Runde Eine neue Runde beginnt mit einem neuen Bankdirektor: der Spieler links vom alten Direktor. Wenn jeder Spieler einmal Bankdirektor war, addiert man die gewonnene Streichhölzer. Der Spieler mit der höchsten Anzahl von Streichhölzer gewinnt das Spiel!

106. 10.000

Spieler: zwei oder mehr

Material: ein Würfelbecher (nicht im Satz enthalten)
Fünf Würfel
Stift und Papier

Ziel des Spiels: Es geht darum so schnell wie möglich 10.000 Punkte zu würfeln. Die Spieler werfen nacheinander mit fünf Würfeln. Es gelten die folgende Würfelwerte:

1=	100 Punkte
5=	50 Punkte
Dreimal 1=	1000 Punkte
Dreimal 2=	200 Punkte
Dreimal 3=	300 Punkte
Dreimal 4=	400 Punkte
Dreimal 5=	500 Punkte
Dreimal 6=	600 Punkte
Große StraÙe	2000 Punkte

(1-2-3-4-5 oder 2-3-4-5-6)

Jeder Spieler darf maximal 3 mal pro Runde werfen.

Hierbei muss man nach jedem Wurf entscheiden welche Würfeln stehen bleiben und mit welchen man weiter wirft. Würfeln die stehen geblieben sind, dürfen beim zweiten oder dritten Wurf nicht mehr genutzt werden. Nach dem dritten Wurf werden die Punkte addiert. Wer als Erster die Zahl 10.000 erreicht, oder übersteigt, ist der Gewinner der Runde.

107. Wie hoch kommst du? Gerade

Spieler: zwei oder mehr

Material: 5 Würfel
Stift und Papier

Die Spieler werfen nacheinander mit fünf Würfeln. Nur die gerade Zahlen werden addiert, also 2-4-6. Schreibe die Punktzahl auf einem Blatt Papier. Die ungerade Zahlen (1-3-5) werden wieder von dieser Punktzahl abgezogen. Wenn deine gesamte Punktzahl unter Null kommt, hast du verloren. Wer als erste mehr als 50 Punkte erreicht, ist der Gewinner.

108. Wie hoch kommst du? Ungerade

Spieler: zwei oder mehr

Material: 5 Würfel
Stift und Papier

Die Spieler werfen nacheinander mit fünf Würfeln. Nur die ungerade Zahlen werden addiert, also 1-3-5. Schreibe die Punktzahl auf einem Blatt Papier. Die gerade Zahlen (2-4-6) werden wieder von dieser Punktzahl abgezogen. Wenn deine gesamte Punktzahl unter Null kommt, hast du verloren. Wer als erste mehr als 50 Punkte erreicht, ist der Gewinner. Dieses Spiel ist schwieriger, weil relativ große Zahlen abgezogen werden müssen.

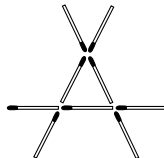
30 schwierige Streichholz-Spiele (Die Lösungen findest du hinter im Buch)

Spieler: zwei oder mehr

Material: Streichhölzer

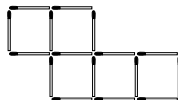
109.

Dieses Bauwerk besteht aus neun Streichhölzer. Erstelle ein Muster mit fünf Dreiecken indem du vier Streichhölzer anders platzierst. Die Dreiecken müssen nicht die gleiche Größe haben und das eine Dreieck kann Teil des andere sein.



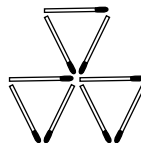
110.

Du brauchst sechzehn Streichhölzer für diese fünf Quadrate. Bilde eine Serie von 4 Quadraten indem du nur zwei Streichhölzer anders legst.



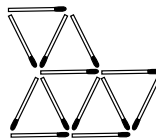
111.

Diese Figur besteht aus neun Streichhölzer. Verlege drei Streichhölzer und verwandle diese Mühle in einen 3D-Würfel.



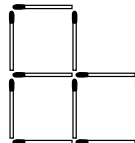
112.

Entferne drei Streichhölzer, so dass drei Dreiecke übrig bleiben.



113.

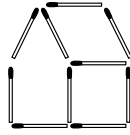
Diese zehn Streichhölzer bilden drei Quadrate Entferne ein Streichholz und ändere die Position von fünf andere, um ein Quadrat und zwei Parallelogramme zu erhalten.



114.

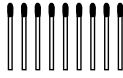
Wie du siehst, sind zehn Streichhölzer genutzt um dieses

schöne Haus zu machen. Hier sehen wir es aus dem Westen. Verlege zwei Streichhölzer damit wir das Haus aus dem Osten sehen!



115.

Erstelle mit neun Streichhölzer fünf Quadrate.



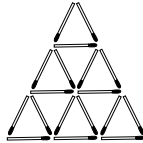
116.

Durch verlegen von nur vier Streichhölzer entstehen zwei Quadrate aus dieser schlangenartigen Figur. Wie?



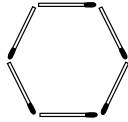
117.

Verlege sechs Streichhölzer, sodass aus diesen neun gleichseitigen Dreiecken sechs Rautenformen entstehen.



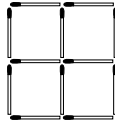
118.

Verwandle dieses Sechseck in zwei gleiche Rauten, indem du zwei Streichhölzer verlegt und eins hinzufügst.



119.

Verwandle diese Figur in zwei Quadrate unterschiedlicher Größe, die einander nicht berühren. Verlege dazu nur vier Streichhölzer!



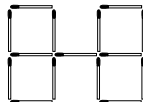
120.

Verlege sechs Streichhölzer sodass drei kleine Quadrate + ein großes Quadrat realisiert wird.



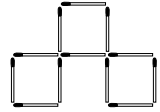
121.

Verlege 2 Streichhölzer und erstelle eine Figur mit fünf Quadrate.



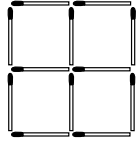
122.

Verlege fünf Streichhölzer, sodass zwei Quadrate entstehen.



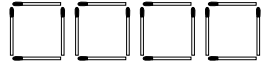
123.

Hier sollst du die Anzahl von Quadrate verdoppeln indem du nur vier zusätzliche Streichhölzer hinzufügst! Das ist gar nicht so einfach... oder doch?



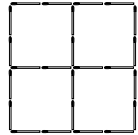
124.

Mache fünf Quadrate mit denselben sechzehn Streichhölzer.



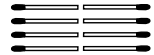
125.

Verlege sechs Streichhölzer und entferne ein Streichholz, um vier identische Sechsecken zu machen.



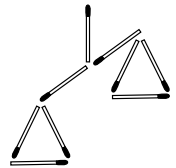
126.

Verlege vier Streichhölzer, um ein gleichmäßiges Kreuz zu erzielen.



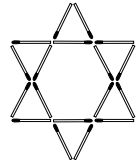
127.

Um die Waage auszugleichen, müssen sechs Streichhölzer verlegt werden. Wie?



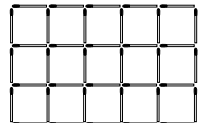
128.

Mache sechs gleiche und symmetrische Vierecke, indem du sechs Streichhölzer verlegst.



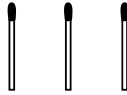
129.

Verlege 14 Streichhölzer sodass sechs gleiche Vierecke entstehen.



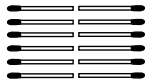
130.

Wie bekommt man ein Streichholz aus der Mitte, ohne es zu berühren?



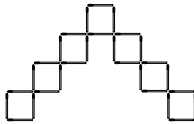
131.

Erstelle mit zwölf Streichhölzern ein Zwölfeck mit nur Ecken von 90 Grad.



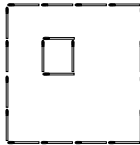
132.

Verlege 11 Streichhölzern sodass 10 gleiche Vierecke entstehen, die zusammen auch noch eine symmetrische Figur bilden.



133.

Diese Aufgabe stellt ein Grundstück mit einem Haus dar. Verteile das Grundstück mit zehn Streichhölzern in 5 gleichen Teilen.



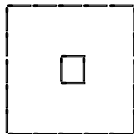
134.

Entferne ein Streichholz und erstelle sechs gleiche, benachbarte Dreiecke.



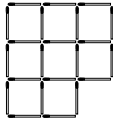
135.

Dieses Grundstück mit einem Turm in der Mitte solltest du mit 20 Streichhölzern in 8 gleiche Teile verteilen.



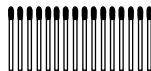
136.

Verlege zwei Streichhölzern, sodass sieben gleiche Quadrate entstehen.



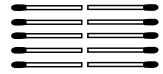
137.

Wie kannst du mit 13 Streichhölzern ein Ei legen? Ein Streichholz kann vertikal verlegt werden: Der Rest darf nur horizontal und vertikal verlegt werden.



138.

Wie kannst du mit 10 Streichhölzern einen berühmten Bogenschützer erstellen?



(Die Lösungen findest du hinter im Buch)

139. Herz Ass - Herz Zehn

Spieler: vier
Material: 32 Spielkarten 7 bis Ass von Herz, Karo, Pik und Kreuz

Jeder Spieler erhält 8 Karten. Der Spieler, der das Herz Ass bekommt, spielt zusammen mit dem Spieler, der die Herz Zehn bekommt gegen die anderen Spieler. Aber... du kannst nicht durch Worte oder Gesten ausdrücken, dass du den höchsten Trumpf hast. Herz ist immer Trumpf und die Reihenfolge von Trumpf ist, Ass, Zehn, König, Dame, Bube, Neun, Acht, Sieben. Trumpf spielen ist nicht obligatorisch, aber Farbe bekennen ist obligatorisch. Wenn ein Spieler beide Karten hat, also Herz Ass und Herz Zehn, spielt dieser Spieler gegen die anderen Spieler. In diesem Fall muss er dies bekannt machen. Das Spiel wird vom Paar oder vom Solo-Spieler gewonnen wenn mindestens 61 Punkte erreicht werden.

Punktezahlung:

Ass	= 11
10	= 10
König	= 4
Dame	= 3
Bube	= 2
9,8,7	= 0

140. Wahrheit oder Lüge

Spieler: zwei bis fünf
Material: 32 Spielkarten 7 bis Ass von Herz, Karo, Pik und Kreuz

Jeder Spieler erhält die gleiche Anzahl Karten. Wenn noch Karten übrig sind, nehmen sie nicht am Spiel teil. Der erste Spieler legt eine Karte mit dem Wert nach unten in der Tischmitte. Er sagt den Punktwert der Karte, z.B. 7. Der nächste Spieler legt eine Karte darauf und ruft z.B. 9. Wenn der nächste Spieler glaubt, dass der Spieler vor

ihm nicht die Wahrheit hat gesprochen, dar er die oberste Karte umdrehen. Wenn der vorherige Spieler die Wahrheit sprach, muss den Spieler den ihn nicht glaubte alle Karten aus der Kasse nehmen. Wenn der Wert tatsächlich nicht war was den vorherigen Spieler behauptete, muss der Lügner alle Karten nehmen. Wer zuerst alle seine Karte losgeworden ist, hat gewonnen.

141. Mau-mau

Spieler: zwei bis fünf
Material: 32 Spielkarten 7 bis Ass von Herz, Karo, Pik und Kreuz
 60 Streichhölzer, Münzen, Chips oder ähnliches
In diesem Beispiel nutzen wir Chips.

Die Chips werden unter den Spielern verteilt; jeder Spieler erhält die gleiche Anzahl. Die Karten werden gemischt und abwechselnd zwischen den Spielern verteilt. Jeder Spieler bekommt 5 Karten. Die restlichen Karten werden als Stapel auf den Tisch gelegt. Die oberste Karte wird umgedreht.

Der Wert von den Karten ist wie folgt:

Ass = 11
 König = 4
 Dame = 3
 Bube = 0 (Joker)
 Zehn = 10
 Neun = 9
 Acht = 8
 Sieben = 7

Der jüngste Spieler beginnt und muss auf die geöffnete Karte eine Karte der gleichen Farbe oder mit dem gleichen Bild (König, Bube, Frau oder Zahl) legen. Wenn der Spieler keine passende Karte hat, kann er auch den Joker (Bube) auflegen. Er kann dann bestimmen welche Farbe danach auferlegt werden muss. Der Zug geht dann zum nächsten Spieler. Wenn dieser nicht die gefragte Farbe durchsetzen kann und auch keinen Joker hat, sollte er eine Karte vom Stapel nehmen. Kann auch die neu gezogene Karte nicht auferlegt werden, behält dieser Spieler die Karte und der nächste Spieler ist an der Reihe. Wer zuerst alle seine Karte losgeworden ist, hat gewonnen. Der Gewinner erhält von den Mitspielern die gleiche Anzahl von Chips als wie er Karten in seiner Hand hat.

142. Meine Dame - deine Dame

Spieler: zwei oder mehr
Material: 32 Spielkarten 7 bis Ass von Herz, Karo, Pik und Kreuz
 Stift und Papier
 60 Streichhölzer, Münzen, Chips oder ähnliches
In diesem Beispiel nutzen wir Chips.

Vor Anfang des Spiels wird einen Bankier gewählt Dieser zeichnet auf einem großen Blatt Papier vier gleich lange parallele Linien. Oberhalb und unterhalb diesen Linien befinden sich die folgenden Begriffe:

	Oberhalb der Linie	Unterhalb der Linie
Erste Linie	Ass	Zehn
Zweite Linie	König	Neun
Dritte Linie	Dame	Acht
Vierte Linie	Bube	Sieben

Die Spieler setzen beliebig eine Anzahl von Chips ein am Ende einer Linie. Der Bankier mischt die Karten und legt nacheinander die beide oberste Karten auf dem Tisch. Die erste legt er oberhalb einer Linie, und ruft: „Meine Dame“. Der Bankier enthält alle Chips die auf dieser Karte eingesetzt waren. Nun dreht er die zweite Karte um, legt dieser unterhalb der gleichen Linie und ruft: „Deine Dame“. Die Spieler erhalten erhalten eine doppelte Rendite ihres Einsatzes auf dieser Karte vom Bankier. So geht das Spiel weiter, bis alle Karte gespielt sind. Der Gewinner ist der Spieler der dann die meiste Chips besitzt.

143. Simon der Schornsteinfeger

Spieler: 2 - 8
Material: 32 Spielkarten 7 bis Ass von Herz, Karo, Pik und Kreuz

Nehme drei Herren aus dem Kartenspiel; ein Herr bleibt im Spiel. Dieser fungiert als schwarzer Peter. Die Karten werden gemischt und gleichmäßig verteilt. Jeder Spieler prüft, ob er ein Paar hat: 2 gleiche Karten der gleichen Farbe. (Also zwei rote Damen, zwei schwarze 7, usw.) Paare können sofort weggelegt werden. Das Spiel beginnt und jeder darf nacheinander beim linken Nachbar eine Karte ziehen. Wenn du damit ein Paar bilden machen kannst, kannst du das weglegen. Am Ende des Spiels bleibt nur die König-Karte übrig. Wer diese Karte am Ende des Spiels besitzt, hat verloren!

144. Siebzehn und vier

Spieler: zwei oder mehr
Material: 32 Spielkarten 7 bis Ass von Herz, Karo, Pik und Kreuz
 für jeden Spieler die gleiche Anzahl von Streichhölzer, Münzen, Chips oder ähnliches
In diesem Beispiel nutzen wir Chips.

Der Wert von den Karten ist wie folgt:

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

Der Gewinner des Spiels ist derjenige der:
 genau 21 Punkte besitzt,
 oder zwei Asses (gilt auch als 21 Punkte),
 Wenn es diese Kombinationen nicht gibt, gewinnt
 denjenigen, der 21 Punkten am nächsten kommt.

Wer mehr als 21 Punkte besitzt, fällt ab und spielt die Runde nicht mehr mit.
 Ein Spieler ist die Bank: Er teilt die Karten im Uhrzeigersinn aus und spielt gegen jeden Teilnehmer. Jeder Spieler setzt eine selbstgewählte Anzahl von Chips ein, bevor er die erste Karte erhält. Die Bank gibt die erste Karte an Spieler A und die zweite Karte an sich selbst. Achtung: die Karte wird verkehrt herum gereicht, sodass der Wert nicht sichtbar ist. Danach gibt er Spieler A Karten, so lange bis Spieler A „Karte“ sagt. Wenn Spieler A meint eine gute Anzahl von Punkte zu haben oder genau 21 Punkte, dann endet das Teilen der Karten. Nun bekommt die Bank die Chance mehr Punkte zu erzielen oder selbstverständlich am liebsten auch 21 Punkte. Die Bank nimmt Karten, bis sie denkt Spieler A schlagen zu können. Hat die Bank z.B. 20 Punkte, dann sag sie: 21 gewinnt! Wenn Spieler A tatsächlich 21 Punkte hat, gewinnt Spieler A und muss er den Einsatz an alle Spieler auszahlen. Wenn der Spieler, mit dem gespielt wird, weniger Punkte als die Bank hat, hat der Spieler verloren und erhält die Bank von allen Spielern den gleichen Einsatz wie dieser Spieler. So geht das Spiel weiter, im Uhrzeigersinn. Wenn jeder Spieler die Bank war, gewinnt der Spieler mit der höchsten Anzahl von Chips.

145. Escarté

Spieler: zwei oder mehr
Material: 32 Spielkarten 7 bis Ass von Herz, Karo, Pik

und Kreuz
 für jeden Spieler die gleiche Anzahl von Streichhölzer, Münzen, Chips oder ähnliches
In diesem Beispiel nutzen wir Chips.

Jeder Spieler erhält 5 Karten. Lege den Rest der Karten auf einen Stapel. Drehe die oberste Karte von diesem Stapel um: Diese Karte ist die Trumpffarbe. Jeder Spieler darf die Karten in seiner Hand sehen und dann bestimmen, ob er schlechte Karten gegen die gleiche Anzahl von Karten vom Stapel austauschen möchte. Dann beginnt das Spiel und jeder Spieler verwendet eine selbst gewählte Anzahl von Chips. Die Absicht ist, 3 Schläge zu erzielen: Du schätzt, ob dies mit den Karten in deiner Hand machbar ist. Du musst Farbe gestehen, Trumpf muss nicht bedingt. Wenn du keine Farbe gestehen kannst, dann musst du obligatorisch eine Trumpfkarte spielen. Für drei Schläge erhältst du einen Punkt. Die Person, die die zuvor vereinbarte Punktzahl erreicht ist der Gewinner.

146. Türkisches Schwert

Spieler: zwei oder mehr
Material: 32 Spielkarten 7 bis Ass von Herz, Karo, Pik und Kreuz
 für jeden Spieler die gleiche Anzahl von Streichhölzer, Münzen, Chips oder ähnliches
In diesem Beispiel nutzen wir Streichhölzer.

Der Bankier mischt die Karten und teilt sie in zwei identische Stapel. Der Bankier fragt den Gegenspieler eine Karte und den entsprechenden Einsatz zu benennen. Der Bankier dreht jetzt die oberste Karte vom linken Stapel um. Ist das die benannte Karte? Dann erhält der Spieler den Einsatz doppelt zurück. Andernfalls erhält die Bank die Streichhölzer. Dann wird die oberste Karte des rechten Stapels umgedreht. Ist das die benannte Karte, dann erhält die Bank den Einsatz doppelt. In alle andere Fälle erhalten die Spieler die Streichhölzer. Wer die meiste Streichhölzer versammelt hat wenn alle Karten verbraucht sind, ist der Gewinner des Spiels.

147. Vier gleiche

Spieler: zwei oder mehr
Material: 32 Spielkarten 7 bis Ass von Herz, Karo, Pik und Kreuz
 Streichhölzer, Münzen, Chips oder ähnliches:
 Eins weniger als die Anzahl der Spieler
In diesem Beispiel nutzen wir Münzen.

Alle Karten werden unter den Spielern verteilt. In der Tischmitte liegt eine Anzahl von Münzen: Eins weniger als die Anzahl der Spieler. Die Absicht ist es, so schnell wie möglich eine Reihe von vier zu bilden, zum Beispiel vier Frauen, vier Asse usw. Jede Runde, gibst du 1 Karte an deinen linken Nachbar weiter. Wenn jemand eine Reihe von vier hat, kann er eine Münze aus der Kasse nehmen. Wer als Letzter eine Reihe hat, erhält keine Münzen mehr und ist der Verlierer!

148. Tauschhandel

Spieler: vier, auf jedem Fall eine gerade Anzahl
Material: 32 Spielkarten 7 bis Ass von Herz, Karo, Pik und Kreuz

Jeder Spieler erhält 4 beliebige Karten. Nun werden in der Tischmitte vier Karten offen auf dem Tisch gelegt. Jetzt kann jeder Spieler nacheinander seine eigene Karte austauschen mit einer Karte von der Tischmitte. Die Absicht ist es schließlich vier Karten der gleichen Farbe zu sammeln, oder vier Karten desselben Zeichens (also z.B. vier Kreuz-Karten, oder vier Damen, Könige, usw.) Die Kasse ändert sich dauernd. Austauschen ist nicht bedingt, es kann! Du kannst jeweils nur eine Karte austauschen. Wenn alle Spieler gepasst haben, wird die Anzahl von Punkte gezählt. Die Spieler mit einem Quartett gewinnen immer. Gibt es kein einzigen Spieler mit einem Quartett? Dann gilt die folgende Kampfwertung:

Ass	= 11
König	= 10
Dame	= 10
Bube	= 10
Zehn	= 10
Neun	= 9
Acht	= 8
Sieben	= 7

Wer nach der verabredeten Anzahl von Runden die meisten Punkten hat, gewinnt das Spiel.

149. Kamerun

Spieler: drei oder mehr
Material: 32 Spielkarten 7 bis Ass von Herz, Karo, Pik und Kreuz
 für jeden Spieler die gleiche Anzahl von Streichhölzer, Münzen, Chips oder ähnliches
In diesem Beispiel nutzen wir Chips.

Zuerst wird ein Bankier gewählt. Jeder Spieler erhält 3 Karten und legt die offen vor sich ab. Die restlichen

Karten werden als Stapel auf den Tisch gelegt. Jetzt dreht der Bankier eine Karte von diesem Stapel offen. Hat einer der Spieler eine Karte mit dem gleichen Wert wie der Bankier, zahlt er dem Bankier eine vorher vereinbarte Anzahl Chips. Wenn der Spieler zum zweiten Mal zahlen muss, muss er das Doppelte zahlen. Wenn der Spieler zum dritten Mal zahlen muss, muss er das Dreifache zahlen. Wenn er das nächste Mal zahlen muss, werden die Rollen umgedreht: Der Bankier muss das erste Mal zahlen, das zweite Mal das Doppelte und das dritte Mal das Dreifache. Das Spiel endet wenn alle Karten des Stapels verbraucht sind.

150. Karten-Domino

Spieler: zwei oder mehr
Material: 52 Spielkarten

Die Karten werden unter den Spielern verteilt. Wer Herz Sieben hat, legt diese in der Tischmitte ab. Der nächste Spieler muss eine Karte auflegen, die im Wert eins höher oder niedriger ist. Die Farbe spielt keine Rolle. Es muss also eine sechs oder eine acht aufgelegt werden. Jeder darf auflegen so lange er kann. Wenn du an der Reihe bist und keine passende Karte hast, ist der nächste Spieler an der Reihe. Wer zuerst alle seine Karte aufgelegt hat, hat gewonnen.

151. Rot oder schwarz

Spieler: zwei oder mehr, auf jedem Fall eine gerade Anzahl
Material: 32 Spielkarten 7 bis Ass von Herz, Karo, Pik und Kreuz für jeden Spieler die gleiche Anzahl von Streichhölzer, Münzen, Chips oder ähnliches
In diesem Beispiel nutzen wir Streichhölzer.

Es wird ein Bankier gewählt Der Spieler sollten sagen ob sie für rot oder für schwarz spielen gehen. Es müssen eine gleiche Anzahl von Spieler sein die für rot und schwarz wählen. Die Spieler setzen dann eine von ihnen selbst bestimmte Anzahl Streichhölzer ein. Der Bankier dreht die Karten in der Reihenfolge der Spieler um und weist sie dem Spieler zu, der an der Reihe ist, eine Karte zu erhalten. Der Bankier dreht also eine rote Karte, und der Spieler, der rot gewählt hat, erhält diese Karte. Wenn der Bankier danach wieder eine rote Karte dreht, erhält den nächsten Spieler den für rot gewählt hat, diese Karte. In dieser Reihenfolge teilt den Bankier alle seine Karten aus. Der Spieler, der genau 40 Punkte erzielt, gewinnt seinen Einsatz doppelt. Wenn ein Spieler mehr als 40 Punkte

erzielt, erhält der Bankier alle Streichhölzer von diesem Spieler. Wer die meiste Streichhölzer verdient hat wenn alle Karten verbraucht sind, ist der Gewinner des Spiels.

Punktezahlung:

Ass	= 11
König	= 10
Dame	= 10
Bube	= 10
Zehn	= 10
Neun	= 9
Acht	= 8
Sieben	= 7

152. Stapel drehen

Spieler: zwei oder mehr

Material: 52 Spielkarten
für jeden Spieler die gleiche Anzahl von Streichhölzer, Münzen, Chips oder ähnliches
In diesem Beispiel nutzen wir Chips.

Wähle ein Bankier. Jeder Spieler bekommt die gleiche Anzahl von Chips. Der Bankier verteilt die Karten gleichmäßig unter den Spielern, einschließlich sich selbst. Nun machen die Spieler einen Stapel ihrer Karten. Die Spieler setzen eine Anzahl von Chips ein. Gleichzeitig drehen die Spieler ihren ganzen Stapel mit Karten, so dass die oberste Karte sichtbar ist. Wenn der Bankier einen höheren Wert als den Spieler hat, erhält der Bankier den Einsatz. Hat der Spieler einen höheren Wert, dann erhält er seinen Einsatz doppelt zurück vom Bankier.

Punktezahlung:

Ass	= 1
König	= 13
Dame	= 12
Bube	= 11
Zehn	= 10
Neun	= 9
Acht	= 8
Sieben	= 7
Sechs	= 6
Fünf	= 5
Vier	= 4
Drei	= 3
Zwei	= 2

Das Ass ist also die schlechteste Karte: das wird immer zahlen! So wird das Spiel gespielt bis jede Karte vom Stapel umgedreht würde. Wer dann die meiste Chips besitzt, gewinnt das Spiel.

153. Kreuz Drei

Spieler: 2 bis 5

Material: 32 Spielkarten 7 bis Ass von Herz, Karo, Pik und Kreuz
für jeden Spieler die gleiche Anzahl von Streichhölzer, Münzen, Chips oder ähnliches
In diesem Beispiel nutzen wir Münzen.

Jeder Spieler erhält drei Karten. Die restlichen Karten werden auf einen Stapel in der Tischmitte gelegt. Bestimme jetzt miteinander den Einsatz. Achtung: Der Einsatz muss durch drei teilbar sein. Die oberste Karte des Stapels wird umgedreht: das ist die Trumpffarbe. Jeder Spieler prüft seine Karten und bestimmt ob er spielt oder passt. Wenn du weiter spielst kannst du Karten austauschen aus dem Stapel. Nun kann das Spiel beginnen. Du musst Farbe gestehen. Wenn du keine Karten der gewünschten Farbe hast, musst du eine Trumpfkarte spielen. Kannst du beides nicht, dann darfst du eine beliebige Karte auflegen. Der Spieler erhält für jeden Schlag ein Drittel der Münzen die eingesetzt wurden. Ein Spieler der keinen Schlag geschlagen hat, muss drei Münzen an der Kasse zahlen. Wer die meiste Münzen vor sich liege hat wenn alle Karten verbraucht sind, ist der Gewinner des Spiels.

154. Kreuz Drei mit extra Einsatz

Spieler: zwei oder mehr

Material: 32 Spielkarten 7 bis Ass von Herz, Karo, Pik und Kreuz
für jeden Spieler die gleiche Anzahl von Streichhölzer, Münzen, Chips oder ähnliches
In diesem Beispiel nutzen wir Münzen.

Um der Kasse beim Spiel Kreuz Drei (das vorherige Spiel) zu füllen, kann man wie folgt vereinbaren: Wenn ein Spieler bevor die Karte ausgeteilt werden angibt dass er keine Karten vom Stapel in der Tischmitte tauschen möchte, müssen die andere Spieler ihren Münzeinsatz verdoppeln. Wenn mehrere Spieler dies angeben, muss der Einsatz um das Doppelte der Anzahl der Spieler erhöht werden.

155. Wer Süßigkeiten essen will, iss es einfach

Spieler: drei oder mehr

Material: 4 gleichwertige Karten pro Spieler Süßigkeiten

Lege die Süßigkeiten in der Tischmitte. Nutze 4 gleichwertige Karten pro Spieler. Wenn es z.B. Vier Spieler gibt: vier Könige, vier Assen, vier Zehn, und 4 Sieben. Die Spieler müssen versuchen so schnell wie möglich vier gleiche Karten zu bekommen. Die Karten werden gemischt und so verteilt, dass jeden Spieler vier Karten hat. Es kommt fast nie vor, dass ein Spieler vor Spielbeginn vier gleiche Karten hat. Wenn alle Spieler „los“ rufen, geben sie dem linken Nachbarn eine Karte. Du gibst selbstverständlich eine Karte die du selber nicht gut nutzen kannst. Wer als Erster vier gleiche Karten hat, kann die Süßigkeiten aus der Kasse nehmen.

156. Wer Süßigkeiten essen will, isst für zwei

Spieler: drei oder mehr
Material: 4 gleichwertige Karten pro Spieler Süßigkeiten

Dieses Spiel wird gespielt wie das vorherige Spiel aber jetzt müssen jeweils zwei Karten gegeben werden. Also viel schwieriger, wenn du schon drei gute Karten hast ...

157. Solitär

Spieler: 1
Material: alle 52 Spielkarten

Die Karten werden gemischt, nun kann das Spiel beginnen. Mache einen Stapel aller Karten. Die oberste Karte kannst du jetzt offen in einer Linie ablegen. Dann drehst du eine Karte vom Stapel um und prüfst ob du diese Karte in der richtigen Reihenfolge anlegen kannst. Eine aufsteigende Reihe muss mit einem Ass beginnen, eine absteigende Reihe mit einem König. Wenn du anlegen kannst, legst du die neue Karte oben auf der Karte, die bereits vorhanden war. Wenn es keine Anlegemöglichkeit gibt, wird die Karte wieder unten auf den Stapel gelegt. Eine der zehn Startkarten kann auch mit einer anderen geeigneten Startkarte verbunden werden: Wenn beispielsweise die erste Startkarte ein Ass und die sechste Startkarte eine Zwei ist, kannst du sie aufeinander legen. Es sollen alle Spielkarten verbunden werden, damit der gesamte Kartenstapel aufgebraucht ist. Das ist schwieriger als du denkst!

158. Ernten

Spieler: 1
Material: alle 52 Spielkarten

Lege 4 Reihen mit je 8 Karten mit den Werten nach oben auf den Tisch. Die restliche Karten hältst du in deiner Hand. Das ist die „Kasse“. Lege die unterste Karte der Kasse neben die bereits vorhandenen Reihen auf dem Tisch. Überprüfe jetzt ob eine Karte aus der unteren Reihe in aufsteigender oder absteigender Reihenfolge bei der Karte auf dem Tisch passt. Die Farbe ist hier nicht wichtig, es geht um den Wert der Karte. Wenn du also eine 4 auf den Tisch gelegt hast, kannst du da aus der unteren Reihe eine 3 oder 5 auflegen. So lange du Karten auflegen kannst, kannst du weiterspielen. Du legst die Karte der Reihe immer auf die Karte der Kasse. Die unterste Karte einer Reihe ist immer die freie Karte. Wenn du diese beseitigt hast, wird die Karte, die eine Reihe höher liegt die passende Karte, also die freie Karte dieser Reihe. Wenn du nicht mehr anlegen kannst, drehst du eine neue Karte um, von der Unterseite der Kasse. Das Ziel ist es, alle Karten die sich auf dem Tisch befinden auf dieser Weise wegzuspielen.

159. Stapel

Spieler: 1
Material: alle 52 Spielkarten

Ein vollständiger Satz von 52 Karten ist erforderlich. Lege die vier Assen als Startkarte auf den Tisch. Die restliche Karten werden gemischt und in zwölf Stapeln von vier Karten verteilt, wobei die oberste Karte immer sichtbar ist. Jetzt ist das Ziel, die Karten anschließend auf der Assen zu legen, also aufsteigend in Wert: Auf ein Herz Ass kommt ein Herz Zwei, Herz Drei, usw. Wenn keine passenden Karten mehr sichtbar sind, werden die folgenden Karten offen gelegt, von allen zwölf Stapeln und wiederholt das Spiel sich. Drehe die Karten die oben lagen um und lege die wieder unten auf dem Stapel. Dies geht so lange weiter bis alle Karten weggespielt sind, also alle Reihen von Herz Ass bis Herz König und ebenso von Kreuz, Karo und Pik.

160. Stapel auf Stapel

Spieler: 1
Material: alle 52 Spielkarten

Verteile die Karten in 13 Stapel von 4 Karten. Der linke Stapel ist für die 4 Assen bestimmt, der zweite Stapel für die Herren, der dritte Stapel für die Frauen, der vierte Stapel für die Bauern und der dreizehnte Stapel ganz rechts für die Zwei. Die oberste Karte vom linken Stapel wird umgedreht und unter den Stapel mit dem richtigen Wert platziert. Wenn die erste Karte z.B. eine 7 ist, kommt

die unter den Stapel den für die 7 gemeint ist, in diesem Fall den achten Stapel von links. Dann drehst du die oberste Karte des Stapels um, wo du die letzte Karte unter geschoben hast. Wenn diese Karte z.B. Eine Ass ist, dann schiebst du diese Karte unter den Stapel die ganz links liegt. Auf dieser Weise werden die Karten Stück für Stück verschoben und angeordnet. Ziel ist es, das Spiel vollständig zu beenden, also dass alle Karten auf den richtigen Stapel kommen. Alle Asses müssen im ersten Stapel, bis alle 2 im 13. Stapel.

161. Schieb-Solitär

Spieler: 1
Material: alle 52 Spielkarten

Nimm beliebig 13 Karten aus dem Stapel mit allen Spielkarten. Diese sollten in zwei Reihen abgelegt werden: eine Reihe von sieben und eine Reihe von sechs Karten. Jetzt besteht der Trick darin, die Reihe mithilfe von schieben von Ass bis König zu machen. Wenn das gelingt, hat Solitär geklappt.

162. Reihe

Spieler: 1
Material: alle 52 Spielkarten

Von einem Spiel von 52 Karten werden die Asses als Startkarten auf den Tisch gelegt. Die andere Karten werden in Reihen von drei beliebige Karten abgelegt. Nur die oberste Karte der Reihe kann genutzt werden. Diese oberste Karte sollte genutzt werden um eine Reihe von Ass bis König zu bilden. Wenn du den Stapel mit Karten ganz genutzt hast, drehst du ihn um und fängst erneut an mit Reihen bilden. Wenn es gelingt alle vier Reihen zu komplettieren, hat Solitär geklappt.

163. Paare Solitär

Spieler: 1
Material: alle 52 Spielkarten

Suche Herz Dame und Herz König. Die Dame wird auf den Tisch gelegt, der König kommt unter den Stapel von den restlichen Karten. Du legst jetzt dreizehn Karten offen neben die Frau auf den Tisch. Befinden sich eine oder zwei Karten zwischen zwei Karten der gleichen Farbe oder des gleichen Werts, können die beiden mittleren Karten entfernt werden. Alle Karten verschoben und werden ergänzt mit Karten vom Stapel. Der Solitär hat

geklappt wenn es gelingt um als letzter Zug Herz König neben Herz Frau zu platzieren.

164. Chasse-coeur

Spieler: 1
Material: 32 Spielkarten 7 bis Ass von Herz, Karo, Pik und Kreuz
Stift und Papier

Mische die Karten gut, so dass alle Farben gut gemischt sind. Alle Karten werden unter den Spielern verteilt. Am Ende hat jeder acht Karten in der Hand. Der Spieler links von der Person, die die Karten ausgeteilt hat, darf beginnen. Die Reihenfolge (von hoch nach niedrig) der Spielkarten ist: Ass - König - Dame - Bube - Zehn - Neun - Acht - Sieben. Alle Herz-Karte zählen für 1 Punkt, Kreuz Bube ist 2 Punkte und Pik Dame ist 5 Punkte. Bei Chasse-coeur muss man immer Farbe gestehen. Das bedeutet dass man immer die Farbe die auf dem Tisch liegt, spielen muss. Wenn Spieler 1 ein Herz 7 auf den Tisch legt, dann musst du Herz spielen. Es sei du hast keine Herz in deinen Händen. Dann kannst du auch eine andere Karte spielen. Der Spieler mit der höchste Karte der gewünschten Farbe (dies ist die erste Karte des Schlages), gewinnt. Ein Beispiel: in Schlag 1 spielt den 1. Spieler eine Kreuz Sieben, den 2. Spieler eine Kreuz Dame und den 3. Spieler eine Kreuz Zehn. Der 4. Spieler kann keine Farbe gestehen und spielt eine Herz 7. Spieler 2 hat in diesem Fall den Schlag gewonnen weil seine Karte die höchste ist. Der Spieler der im vorherigen Schlag spielen dürfte, teilt jetzt. So kommt jeder an der Reihe Insgesamt werden 8 Schläge gespielt für eine vollständige Runde. Nach acht Schlägen ist es Zeit die Punkte zu zählen. Jeder Spieler zählt die Punkte der Schlägen der er erzielt hat. Notiere die Punkte pro Teilnehmer. Vereinbare im Voraus bis welche Anzahl der Punkte weitergespielt wird. Das Ziel von Chasse coeur ist, so wenig wie möglich Punkte zu erzielen. Du musst also versuchen auf eine kluge Art und Weise deine Karten mit Punkten loszuwerden und verhindern dass du einen Schlag mit vielen Punkten gewinnst. Tipp: Wenn du keine Farbe gestehen kannst, spielt eine Karte mit Punkten. Wenn ein Spieler all Punkte erzielt (8 Herz-Karten + Pik Dame + Kreuz Bube = 15 Punkte), hat er einen „Marsch“ erzielt. Er bekommt dafür keine 15 Punkte, aber 0 Punkte. Die anderen drei Spieler erhalten dann jeweils fünfzehn Strafpunkte. Drehe das Spielziel um In dem Moment, in dem einer der Spieler die maximale Punktzahl erreicht hat (zum Beispiel 100), wird das Spielziel umgedreht. Alle Spieler müssen ab jetzt nun so viel wie möglich Punkte erzielen. Der „Marsch“ (siehe vorherigen Schritt) gilt nicht für dieses Teil des Spieles. Achtung: Du musst die Spieltaktik um

so wenig möglich Punkte zu erzielen jetzt nicht mehr anwenden. Wenn du keine Farbe gestehen kannst, spiele dann keine Karte mit Punkten. Der Spieler der als Erster 0 Punkte hat, ist der Gewinner. Alle Punkte der zweiten Hälfte des Spiels werden dazu von den gesamten Punkten der ersten Hälften abgezogen.

23 fantastische Kartentricks

Du brauchst nicht mehr als die Karten und ein bisschen Geschick, um alle mit tollen Kartentricks zu überraschen...

Was ist mischen?

Du machst zwei Kartenstapel, die ungefähr gleich hoch sind. Hebe die Stapel leicht mit den Daumen an und lasse beide Stapel miteinander mischen, indem du die Karten ineinander fallen lässt.

165. Wie heißt die Karte?

Material: 32 Spielkarten 7 bis Ass von Herz, Karo, Pik und Kreuz

Mische alle Karten und lege sie verdeckt auf den Tisch. Dabei wirfst du einen unauffälligen Blick auf der unterste Karte. Jetzt bittest du einen Zuschauer eine beliebige Karte aus dem Stapel zu ziehen, sich diese Karte sorgfältig anzusehen und diese umgekehrt wieder zurück zu legen. Du legst den Rest des Kartenstapels schnell darauf und lässt den Zuschauer einmal abheben. Du hebst selbst auch einmal ab. Nun nimmst du den Stapel umgedreht in deiner Hand, und legst die Karten eins für eins auf den Tisch und du tippst auf der Karte der erscheint nach der Karte, die du dich erinnerst (die unterste Karte). Diese Karte danach sollte die Karte sein die den Zuschauer aus dem Stapel gezogen hat. Dieser Trick ist fast immer erfolgreich, es sei denn, die beiden Karten werden beim Abheben auseinandergenommen. Aber das kommt selten vor. Um den Effekt zu verstärken machst du es nicht zu selbstsicher und zögerst du ab und zu wenn du die Karten auf den Tisch legst. Und zeige diesen Trick nicht zu oft!

166. Der Duft der dich begleitet

Material: 32 Spielkarten 7 bis Ass von Herz, Karo, Pik und Kreuz

Bei diesem Trick brauchst du einen Assistent. Du fragst einen Zuschauer, die Karten sorgfältig zu untersuchen, eine beliebige Karte auszuwählen und diese wieder in dem Stapel zurück zu legen, während du im nächsten Raum wartest. Es sollte tüchtig gemischt werden. Wenn du zurückgekommen bist, riechst du ausführlich an jeder Karte im Stapel und legst schließlich die richtige Karte auf den Tisch. Dies kann nur funktionieren, wenn dein Assistent ein deutlichen Zeichen gibt, wenn du bei der richtigen Karte bist. Da er die Karte kennt, kann er wann die Karte erscheint ein Zeichen geben (z.B. Husten, Klopfen, nach dem Ohr läppchen greifen), damit du die richtige Karte selbstsicher bestimmen kannst.

167. Unter einem Hut

Material: 32 Spielkarten 7 bis Ass von Herz, Karo, Pik und Kreuz
ein Geschirrtuch (nicht im Satz enthalten)

Bei diesem Trick brauchst du einen Assistent. Du mischt die Karten und legst sie verdeckt auf den Tisch. Dann bedeckst du die Karten mit einem Geschirrtuch und bittest einen Zuschauer, eine Karte herauszuziehen, sich diese gut zu erinnern, und sie wieder zurückzulegen. Danach soll der Assistent den Trick übernehmen. Die Karte wird umgedreht zurückgelegt, also mit dem Bild nach oben. Du siehst natürlich weg Jetzt sammelst du die Karten unter dem Geschirrtuch. Du erkennst die gezogenen Karte und drehst diese blitzschnell wieder um. Vor den Augen aller Zuschauer gehst du nun von vorne nach hinten durch das Kartenspiel - das erhöht die Spannung - und zeigst schließlich die richtige Karte.

168. Die Begegnung der drei Könige

Material: 32 Spielkarten 7 bis Ass von Herz, Karo, Pik und Kreuz

Du suchst dich die vier Könige aus dem Kartenspiel. Ein König legst du unbemerkt als oberste Karte auf dem Stapel. Die drei andere Könige gibst du einem Zuschauer. Du hebst den Stapel Karten auf solcher Weise, dass 3 Sätze nebeneinander auf dem Tisch liegen. Du brauchst dich nur zu erinnern, auf welchem Satz den Herr liegt. Jetzt bittest du einen Zuschauer einen König auf dem ersten Satz (das Satz mit dem König) zu liegen. Der zweite Herr sollte er unterhalb des mittleren Satzes schieben. Der dritte Herr darf beliebig im dritten Satz platziert werden. Nehme jetzt die drei Sätze wie folgt zusammen: den zweiten auf dem ersten und den dritten auf dem zweiten Satz. Jetzt behauptest du dass du die drei Könige

wieder zusammenbringst und du sprichst dabei mysteriöse Zaubersprüche aus. Verteile die Karten schnell wieder fächerartig: und schau mal an, die drei Könige liegen zusammen. Hoffentlich sieht niemand, dass einer dieser Könige nicht in der Hand des Zuschauers war ...

169. Kartenzauberer

Material: 32 Spielkarten 7 bis Ass von Herz, Karo, Pik und Kreuz
ein kleiner Spiegel (nicht im Satz enthalten)

Lasse die Karten gut mischen und, so viel wie die Zuschauer möchten, abheben. Dann nimmst du den Kartenstapel in deiner Hand und behältst welche Karte sich unten auf dem Stapel befindet. Du hältst den Stapel hinter deinem Rücken und stellst sicher, dass diese Karte mit dem Bild nach oben liegt. Das muss natürlich schnell und unbemerkt geschehen. Nun hältst du den Stapel vor deine Stirn, denkst sichtbar nach und benennst die Karte die mit dem Bild den Zuschauern zugewandt ist. Beim Absenken behältst du die nächste Karte, platzierst diese Karte hinter deinem Rücken vorne auf dem Stapel, usw. Achte darauf dass deine Zuschauern nur die oberste Karte sehen, weil die andere, noch nicht umgedrehte, Karten deinen Trick verraten können. Wenn ein Zuschauer Zweifel an deinen magischen Fähigkeiten hat und behauptet, du hättest es hinter deinem Rücken versaut, sagst du ihm dass du die Kartenmagie auch in der Öffentlichkeit demonstrieren kannst. Du lässt die Karten wieder gut mischen und abheben und nimmst den Stapel so mit deiner linken Hand fest, dass die Seite mit dem Bild den Zuschauern zugewandt ist. Hierbei hältst du ein kleiner Spiegel in deiner Hand, so dass du die Vorderseite der Karte sehen kannst. Selbstverständlich müssen die Zuschauer den Spiegel nicht sehen. Und nicht in den Spiegel starren, ein kurzer Blick genügt ...

170. Hexerei mit Karten

Material: 32 Spielkarten 7 bis Ass von Herz, Karo, Pik und Kreuz
ein kleiner Spiegel (nicht im Satz enthalten)

Ziehe eine Jacke an mit Taschen. Hole dich unbemerkt 4 Karten aus einem Kartenspiel und stecke die heimlich in deine Tasche. Die übrige Karten lässt du gut mischen. Nehme die Karten und lege die pro Stück umgedreht auf den Tisch. Nun bittest du einen Zuschauer um 5 der verteilten Karten in einer Reihe zu legen, ohne sie umzudrehen. Einer dieser Karten kann er sich anschauen und wieder auf seinen Platz legen. Während

der Zuschauer dies macht, drehst du dich herum, damit du nicht sehen kannst welche Karte er umdreht. Dann nimmst du die Karten wieder zusammen, zuerst die linke Karte, dann die nächste Karte, usw. Wenn du die Karten verwechselst, funktioniert der Trick nicht. Du steckst die 5 Karten sehr sichtbar in deine Tasche und stattdessen nimmst du die 4 versteckte Karten heraus. Du bittest den Zuschauer diese 4 Karten mit dem Bild nach unten so in einer Reihe zu legen, dass es Platz gibt für die von ihm gesehen Karte. Wenn er zum Beispiel Platz für die vierte Karte von links lässt, tastest du nach der passenden Karte in deiner Tasche, nimmst sie heraus und legst sie auf dem freien Platz. Wenn der Zuschauer diese Karte umdreht, wird er feststellen, dass es sich tatsächlich um die Karte handelt, die er sich angesehen hat.

171. Paare raten

Material: 32 Spielkarten 7 bis Ass von Herz, Karo, Pik und Kreuz
Stift und Papier

Du nimmst 20 beliebige Karten, mischt die durcheinander und legt diese pro Paar mit dem Bild nach oben auf den Tisch. Jetzt kann jeder Zuschauer sich ein Pärchen Karten behalten. Du nimmst die Karten wieder zusammen, aber achtest darauf dass die Pärchen nicht auseinander gehen. Damit dieser Trick klappt, musst du den folgende Zauberspruch auf einem Blatt Papier schreiben:

M	U	T	U	S
D	E	D	I	T
N	O	M	E	N
C	O	C	I	S

Du siehst dass jede Buchstabe zweimal in dem Zauberspruch steht. Das ist das Geheimnis dieses Kartentricks. Du legst also die ersten beiden Karten auf der Stelle der M, die nächsten zwei Karten auf der Stelle der U, usw., bis alle 20 Karten paarweise abgelegt sind. Jetzt fragst du die Zuschauer nacheinander, in welcher Reihe die zwei Karten liegen die sie sich behalten haben und du kannst diese Karten dann benennen. Wenn der Zuschauer z.B. sagt dass sich seine beiden Karten sich in der zweiten und dritten Reihe befinden, benennst du die Karten die sich auf der Stelle der E befinden.

172. Wenn zwei Menschen das Gleiche tun

Material: 32 Spielkarten 7 bis Ass von Herz, Karo, Pik und Kreuz

Du nimmst unbemerkt 4 Karten aus dem Stapel: eine Kreuz, eine Pik, eine Herz und eine Karo. Es geht bei diesem Trick nicht um den Wert der Karten, aber um die Farbe. Du lässt die verbleibenden achtundzwanzig Karten gut mischen und legst die auf den Tisch mit einer wechselnde Farbe: eine Kreuz, eine Pik, eine Herz und eine Karo. Du legst nochmal 4 Karten auf diesen 4 Karten, diesmal fängst du an mit Karo. So machst du weiter bis alle 28 Karten abgelegt sind - und zwar so, dass du immer anfängst mit der Farbe der letzten abgelegten Karte. Wenn alle Karten abgelegt sind, hast du 4 Stapel Karten vor dich liegen. Nun legst du den zweiten Stapel von links auf dem ersten Stapel, den dritten auf dem zweiten und dem vierten auf dem dritten. Dann kehrtst du den Stapel um und lässt diesen durch einen Zuschauer so oft abheben als diesen möchte. Teile den Stapel erneut in 4 Reihen - und sieh mal an, in jeder Reihe liegen jetzt Karten einer Farbe. Jetzt bittest du einen Zuschauer die Karten genau so zu legen wie du das gemacht hast. Du fügst heimlich die 4 zuvor entnommen Karten wieder zu. Der Zuschauer legt die Karten genau so wie du: er nimmt die separate Stapel wieder zusammen wie zuvor passierte. Du schlägst die Option des Abheben aus (weil dann den Trick nicht gelingt!) und lässt den Zuschauer erneut die Karten ablegen. Es werden wieder in jeder Reihe Karten mit der gleiche Farbe auftauchen. Aber bevor die 9. Karte, rufst du: „Falsch!“ Die Farbe dieser Karte wird nicht mit der Reihe übereinstimmen. Die nächste Karten stimmen wieder. Aber auch vor die 17. und die 25. Karte kannst du „Falsch!“ rufen. Weil es mit 28 Karten funktioniert, aber nicht mit 32. Warum dies so ist, kannst du einfach sehen wenn du 32 Karten offen ablegst in Reihen von vier. Die unterste Karte der ersten Reihe hat die gleiche Farbe als die oberste der zweiten Reihe. Die 9. Karte unterbrecht also die regelmäßige Farbänderung.

173. In einer fremden Umgebung

Material: 32 Spielkarten 7 bis Ass von Herz, Karo, Pik und Kreuz

Dies ist ein Trick mit Karten der etwas Geschick erfordert. Als Vorbereitung teilst du die Karten in zwei Stapeln: Auf Stapel 1 legst du alle Acht, Zehn, Buben und Könige, auf Stapel 2 alle Sieben, Neun, Damen und Asse. Für deine Zuschauer hältst die beiden Stapel so, dass es aussieht als ob du nur einen Stapel hast. Um die beide Stapel auseinander zu halten, ist es am besten, den kleinen Finger kurz zwischen die beiden Stapel zu drücken. Dann legst du den beiden Stapel schnell auf der Tisch als ob du abgehoben hast. Jetzt bittest du einen Zuschauer um aus einer der beiden Stapeln eine Karte zu ziehen und sich diese genau anzuschauen. Währenddessen legst du

die beiden Stapel zusammen und hebst erneut ab. Auch hältst du die Stapel sorgfältig getrennt, so dass nach dem sogenannten Abheben die Stapel nur umgedreht auf dem Tisch liegen: der linke Stapel rechts, der rechte Stapel links. Jetzt wird die gezogene Karte vom Zuschauer wieder in dem Stapel gesteckt. Du nimmst die beiden Stapel zusammen, schaut sie mal nach und kannst sofort erzählen welche Karte deinen Zuschauer gezogen hat. Diese Karte befindet sich nämlich in einer fremden Umgebung: eine Dame im Satz von Acht, Zehn, Buben und Könige, oder eine Zehn im Satz von Sieben, Neun, Damen und Asse.

174. Die frechen Buben

Material: 32 Spielkarten 7 bis Ass von Herz, Karo, Pik und Kreuz

Einer der beliebtesten, aber auch bekanntesten Tricks mit Karten. Du nimmst 4 Buben aus einem Kartenspiel und zeigt sie den Zuschauern. Du steckst zuvor heimlich drei beliebige Karten hinter dem vorletzten Buben. Die Präsentation muss schnell erfolgen Dann legst du die 4 (in Wirklichkeit 7) Karten mit dem Bild nach unteren auf dem Stapel mit den anderen Karten. Jetzt erzählst du die unheimliche Geschichte der 4 Buben, der nachts in ein Kaufhaus einbrechen. Der erste Bube ist auf der Hut Du hebst die oberste Karte ab und legst sie offen auf den Tisch. Du erzählst weiter: Der zweite Bube geht im Keller um Schmuck zu stehlen. Jetzt steckst du die oberste Karte (sie wurde eingeschmuggelt) in den unteren Teil des Stapels, ohne sie den Zuschauern zu zeigen. Der dritte Bube geht in der mittlere Etage, um Pelzmäntel zu stehlen. Du steckst die nächste Karte im mittleren Teil des Stapels. Der vierte Bube geht in die oberste Etage, um den Safe zu knacken. Du steckst die nächste Karte im obersten Teil des Stapels. Du erzählst weiter: Plötzlich schlägt der Person der auf der Hut ist, Alarm. Die 3 Buben rannten los. Du legst die drei oberste Karten offen neben dem Ausguck: alle 4 Buben sind wieder zusammen. Dies wird sicherlich Applaus erzeugen!

175. Die magische Asse

Material: 32 Spielkarten 7 bis Ass von Herz, Karo, Pik und Kreuz

Bevor du beginnst bereitest du die Karten vor: Suche dich die 4 Asse heraus, legst sie auf dem Stapel mit den restlichen Karten und legst auf die Asse noch 9 andere Karten. Du bittest einen der Zuschauer, den Kartensatz so zusammenzustellen, dass es 4 Kartensätze mit jeweils 8

Karten gibt. Denke daran, in welchem Satz die Asse sich befinden. Jetzt bittest du den Zuschauer auf einem der Sätze zu tippen. Er muss die oberste Karte von diesem Satz unter einen anderen Satz legen, oder zwischen den Karten von einem Satz schieben. Dann muss der Zuschauer nochmal tippen, und das immer wieder, bis alle 4 Asse auf den Sätze liegen. Du sagst einen schönen Zauberspruch und drehst die obersten Karten der 4 Sätze um. Schau mal an, da liegen die Asse! Damit der Trick erfolgreich ist, musst du folgendes beachten: Wenn der Zuschauer auf das Satz mit den Assen tippt, kann er die oberste Karte (die kein Ass ist) in eines der anderen 3 Sätze stecken. Wenn er auf einem andere Satz tippt, muss er die oberste Karte unter dem Asse-Satz stecken, bei die andere unten oder in der Mitte. Wenn er nochmal auf dem Asse-Satz tippt, muss er die oberste Karte (diesmal ein Ass) auf eines der andere 3 Sätze legen. So machst du weiter bis die 4 Asse gut verteilt sind. Du muss dich also gut konzentrieren um zu wissen wo die Asse sind. Es ist am besten, einige Male im Voraus zu üben.

176. Welche Karte fehlt?

Material: 32 Spielkarten 7 bis Ass von Herz, Karo, Pik und Kreuz

Es gibt Leute die einen Kartensatz zweimal durchsehen können und sofort feststellen können welche Karte fehlt. Du als super guter Zauberer kannst das auch mit ein wenig Mathe. Lasse mehrere Zuschauer die Karten gut mischen und abheben, damit niemand misstrauisch wird. Dann bittest du einen Zuschauer eine Karte aus dem Spiel zu ziehen und diese umgekehrt zur Seite zu liegen. Du berechnest den Wert der fehlende Karte, wann du die Karten zum ersten Mal durchsiehst. Dazu addierst du jeweils die Werte der Karten. Du rechnest nur mit den Einheiten: Der Platz der Zehnte bleibt außer Betracht.

Die Karten haben folgenden Wert:

Aas	= 1 (statt 11)
König	= 4
Dame	= 3
Bube	= 2
Zehn	= 0 (statt 10)
Neun	= 9
Acht	= 8
Sieben	= 7

Wenn z.B. die Karten Neun, Sieben, König, Bube, Ass, Zehn, Sieben, Dame, usw. fallen, addierst du dies wie folgt:

$$9 + 7 = 6 \text{ (statt 16)} + 4 = 0 \text{ (statt 10)} + 2 = 2 + 1 = 3 + 0 = 3$$

$$+ 7 = 0 \text{ (statt 10)} + 3 = 3 \text{ usw.}$$

Addiere 4 zur Gesamtsumme und ziehe das Ergebnis ab von 10. Wenn die Gesamtsumme z.B. 5 ist, dann berechnest du: $5 + 4 = 9$; $10 - 9 = 1$: die fehlende Karte ist also einen Ass.

Wenn die Gesamtsumme z.B. 8 ist, dann berechnest du dies wie folgt: $8 + 4 = 2$ (statt 12); $10 - 2 = 8$: die fehlende Karte ist also eine Acht.

Wenn du die Karten zum zweiten Mal durchsiehst, brauchst du nur noch auf der Farbe der fehlende Karte zu achten, also welchen Ass oder welche Acht fehlt. Du muss schnell addieren, weshalb wir empfehlen dies einige Male zu üben.

177. Die mysteriösen Sieben

Material: 32 Spielkarten 7 bis Ass von Herz, Karo, Pik und Kreuz
1 Würfel

Mit diesem Kartentrick kannst du dich als Hellseher präsentieren. Du bittest einen Zuschauer, eine Karte aus einem Kartenspiel zu ziehen, sich diese gut zu merken und die Karte auch den anderen Zuschauern zu zeigen. Mache währenddessen 3 Sätze, die du mit den Bildern nach unten nebeneinander auf den Tisch legst. Der Satz ganz rechts muss aus 6 Karten bestehen. Dieser Satz von 6 Karten nimmst du in deiner rechten Hand. Jetzt bittest du einer den Zuschauern die gezogene Karte auf einem der beiden anderen Sätze zu legen. Du legst deinen Satz von 6 Karten auf dem entsprechenden Satz. Schließlich legst du diesen beiden Sätze auf dem dritten Satz. Ein Zuschauer darf jetzt mit einem Würfel werfen. Die geworfene Zahl wird zur Anzahl der Augen auf der gegenüberliegenden Seite des Würfels addiert, was immer 7 ergibt. Nun nimmst du 7 Karten vom Stapel Karten: die 7. Karte ist die gesuchte Karte...

178. Ich erkenne die Karte!

Material: 32 Spielkarten 7 bis Ass von Herz, Karo, Pik und Kreuz

Mit diesem Kartentrick kannst du deinen Zuschauern beweisen dass du eine beliebige Karte erkennen kannst in einem gut gemixten Kartenspiel. Du mischt zuerst das Kartenspiel und fasst es mit der linken Hand (mit den Bildern nach unten). Dann blätterst du mit den Fingern deiner rechten Hand durch die Karten. Währenddessen bittest du einen Zuschauer, seinen Finger zwischen die Karten zu stecken, um so eine Karte zu bestimmen. Der Zuschauer darf die Karte worauf seinen Finger liegt, aus

dem Stapel ziehen. Alle Anwesenden müssen sich diese Karte merken. Während sie sich die Karte anschauen, lässt du deine rechte Hand mit dem abgehobenen Kartensatz nach unten hängen und biegest diese Karten leicht in der Mitte. Nicht zu viel, damit es nicht auffällt! Jetzt muss der Zuschauer die gezogene Karte auf dem Satz in deiner linken Hand legen. Der sehr leicht gebogene Satz kommt darauf. Wenn der ganze Stapel Karten jetzt auf den Tisch gelegt wird, entsteht ein kleiner Riss. Genau dort muss du abheben. Dies bringt den unteren Satz nach oben: Die gesuchte Karte liegt jetzt vollständig oben. Du lässt jetzt einen Zuschauer sagen welche Karte er sich gemerkt hat. Dann darf er die oberste Karte umdrehen. Du bist sicher von großer Verwunderung und viel Applaus. Wenn man fragt wie du diesen Trick ausgeführt hast, schweigst du selbstverständlich!

sogenannt ab: Du hebst ab, aber legst den abgehobenen Satz wieder zurück auf seinem alten Platz. Keiner wird das bemerken, wenn du die Zuschauer in diesem Moment mit einem lustigen Kommentar ablenkst. Die gesuchte Karte liegt jetzt noch immer oben. Mit der Hand abgedeckt schiebst du diese Karten nun ca. 2 cm über den Rand. Mit einem mysteriösen Zauberspruch hebst du den Satz nun etwa einen halben Meter über den Tisch und lässt alle Karten nach unten fallen. Wegen des Luftwiderstands löst sich nur die hervorstehende Karte vom Stapel; die dreht sich automatisch um und fällt mit dem Bild nach oben auf den Tisch. Das ist die gesuchte Karte!

179. Der Trick mit dem Kleber

Material: 32 Spielkarten 7 bis Ass von Herz, Karo, Pik und Kreuz
Kleber

Bevor du diesen Trick zeigst, musst du zuerst einer der Karten vorbereiten. Verwende Kleber, der nach Gebrauch von der Karte abgewischt werden kann. Mit diesem Kleber klebst du zwei Karten genau zusammen: Die Rückseite einer Karte auf der Seite mit dem Bild der anderen. Dann hast du eine Doppelkarte. Mit dieser Spezialkarte führst du den Trick durch. Du legst die Doppelkarte auf die Karten. Dann verteilst du die Karten fächerartig und lässt einen Zuschauer eine Karte ziehen. Jeder merkt sich diese Karte. Danach wird diese Karte auf dem Spiel, (also auf der Doppelkarte) gelegt. Dann hebst du mal ab und blätterst durch alle Karten, bis du die Spezialkarte fühlst... Jetzt weißt du dass die gezogene Karte auf der Doppelkarte liegt. Mit einem mysteriösen Blick kannst du diese Karte präsentieren. Tipp: Wenn du mit deinem Daumen entlang die Ränder der Karten blätterst, kannst du die Spezialkarte leicht finden.

180. Der Kartensalto

Material: 32 Spielkarten 7 bis Ass von Herz, Karo, Pik und Kreuz

Dieser Kartentrick wird alle Zuschauer erstaunen. Zuerst lässt du einen Zuschauer eine Karte ziehen aus den Karten den du in Fächerform hältst. Von den verbleibenden Karten machst du 2 Sätze. Nun wird die gezogene Karte auf einen der Sätze zurückgelegt. Dieser Satz kommt oben auf dem anderen Satz. Jetzt hebst du

181. Schwarz oder rot?

Material: 14 Spielkarten 7 rote und 7 schwarze Karten

Bevor du mit dem Zaubertrick beginnst, nimmst du - ohne dass die Zuschauer es bemerken - 7 rote Karten (Karo oder Herz) und 7 schwarze Karten (Pik oder Kreuz). Dann biegest du den Stapel der roten Karten ein wenig nach innen und den Stapel mit schwarze Karten ein wenig nach außen. Die Krümmung darf nicht auffallen! Du zeigst nun den Zuschauern die 14 ausgewählten Karten, legst sie umgekehrt auf den Tisch und mischt sie kräftig. Ein Zuschauer muss jetzt beliebige Karten andeuten. Welche Karte er auch andeutet - du kannst deinen Zuschauer immer erzählen ob es eine rote oder schwarze Karte war. Die Krümmung der Karten verrät dies. Drehe zur Bestätigung die Karte immer um. Dieser Trick solltest du nicht zu oft durchführen, damit er nicht durchschaut wird!

182. Karten Verzauberung

Material: 32 Spielkarten 7 bis Ass von Herz, Karo, Pik und Kreuz

Dieser Kartentrick ist sehr geeignet um Zuschauern zwischen zwei komplizierte Tricks ein bisschen zu beschäftigen und abzulenken. Du nimmst den Stapel mit Karten in deiner Hand und siehst heimlich welche der unterste Karte ist. Merk dich diese. Dann bittest du einen Zuschauer eine beliebige Karte aus dem Spiel zu ziehen und diese sich zu merken. In der Zwischenzeit legst du den Kartenstapel umgekehrt auf den Tisch. Du bittest den Zuschauer seine Karte umgedreht darüber zu legen. Dann bittest du ihm um den Stapel Karten an einer beliebigen Stelle in zwei zu teilen. Die restliche Karten legst du selber wieder auf den abgehobenen Satz. Die Karte die du dich merkt hast kommt dadurch direkt oben die gesuchte Karte zu liegen. Mit einem mysteriösen

Gesicht enthüllst du nun die eine Karte nach der anderen und zur Überraschung deiner Zuschauer kannst du mit absoluter Sicherheit sagen, welche Karte der Zuschauer sich gemerkt hat. Das ist nämlich die Karte die während das Enthüllen folgt auf deine eigene Karte!

183. Telepathie

Material: 32 Spielkarten 7 bis Ass von Herz, Karo, Pik und Kreuz
Stift und Papier

Bevor du mit diesem Zaubertrick beginnst, sagst du geheimnisvoll, dass du mit Hilfe der Telepathie einen Zuschauer dazu bringen kannst, das zu tun, was du willst. Du schreibst im Voraus auf, was der Zuschauer tun wird, damit die Leute dich auch wirklich glauben. Nimm das Blatt Papier und schreibe darauf: Wähle der 8er-Satz! Dann legst du dieses Blatt Papier beiseite: Es wird am Ende zur Überprüfung vorgelesen. Dann legst du die beiden vorbereiteten Kartensätze umgekehrt auf den Tisch. Jetzt sitzt du wortlos und mit einem magischen Gesicht in einer Ecke des Raumes und bittest einen Zuschauer, einer der beiden Sätze zu nehmen. Wenn er das getan hat, zeigst du deinem Publikum zuerst die Karten des gewählten Satzes und lässt danach deine Vorhersage vorlesen. Großer Applaus, denn die Telepathie hat funktioniert. Wie ist das möglich? Der Trick hängt ab von der Zusammenstellung der zwei Sätze mit Karten. Satz A besteht aus 8 beliebige Karten. Satz B besteht aus die vier Achten. Der Zuschauer kann nehmen was er möchte: Die Vorhersage ist immer richtig (die beiden Sätze sind auf ein oder andere Weise beiden eine 8er-Satz!).

184. Zwei auf einen Streich

Material: 32 Spielkarten 7 bis Ass von Herz, Karo, Pik und Kreuz

Teile die Karten in zwei Sätze und bitte einen Zuschauer, eine Karte aus jedem Satz zu ziehen. Diese zwei Karten musst du dich gut erinnern. Anschließend zeigst du den Zuschauer die beide Sätze nacheinander, so dass er an beliebiger Stelle in jeder Satz einer der markierten Karten zurück stecken kann. Dann mischt du jeden Satz gründlich, breitest sie fächerförmig aus und ziehst die beiden gesuchten Karten genau heraus. Wie ist das möglich? Du hast die Karten im Voraus wie folgt sortiert: Der erste Satz enthält nur die Karten von den Zehn bis zum König (also alle Zehn, Buben, Damen, Könige); Der zweite Satz enthält nur die Sieben, Acht, Neun und Asse.

Beim Zurückstecken zeigst du dem Zuschauer immer die andere Gruppe. Infolgedessen befindet sich die gesuchte Karte im fremden Satz, und kannst du sie sofort erkennen, auch wenn der Satz längere Zeit geschüttelt wurde.

185. Die zwei letzte Karten

Material: 32 Spielkarten 7 bis Ass von Herz, Karo, Pik und Kreuz

Zuerst bittest du einen Zuschauer, zwei beliebige Karten aus den gemischten Karten zu ziehen und sie sich zu merken. Teile der Rest der Karten auf in 6 Sätze mit je 5 Karten und bitte den Zuschauer danach seine Karten auf zwei dieser Sätze zu legen, es macht nicht aus auf welchen Satz. Dann nimmst du die 6 Sätze sogenannten beliebig wieder zusammen. In Wirklichkeit gehen Sie wie folgt vor: du nimmst einen Kartensatz, legst ihn auf einen beliebigen anderen Satz und legst diese beiden Sätze auf den Satz mit der Zuschauerkarte. Dann nimmst du diesen Stapel und legst ihn auf einen beliebigen vierten Satz; dies kommt wieder auf den beliebigen fünften Satz und schließlich nimmst du den zweiten Satz mit der Zuschauerkarte. Nun teilst du das gesamte Kartenspiel umgedreht in Zwei Stapel, indem du abwechselnd eine Karte links, die nächste rechts und die nächste wieder nach links legst. Von diesen zwei Sätzen mit 16 Karten legst du dann einer weg. Welcher Satz? Wenn du während der Verteilung die erste Karte nach links gelegt hast, nimmst du am Ende den rechten Satz. Wenn du die erste Karte nach rechts gelegt hast, nimmst du den linken Satz. Der restliche Satz von 16 Karten teilst du genau so in zwei Sätze von 8, der restliche Satz von 8 in zwei Sätze von 4 und der restliche Satz von 4 in zwei Sätze von 2. Schließlich liegen nur noch zwei Karten auf dem Tisch. Lasse der Zuschauer diese Karten umdrehen. Das sind natürlich die gesuchte Karten!

186. Zwei Karten gleichzeitig

Material: 32 Spielkarten 7 bis Ass von Herz, Karo, Pik und Kreuz
minimal 2 Zuschauer

Mit diesem Kartentrick erscheinen zwei Karten, die zwei Zuschauer sich gemerkt haben, gleichzeitig, obwohl die Karten gründlich gemischt wurden. Du bittest zunächst zwei Zuschauer, sich neben dich zu stellen. Sie dürfen beiden an eine Zahl denken. Um zu verhindern, dass beide dieselbe Zahl wählen, gibst du ihnen genau die Hälfte des Kartenspiels, also 16 Karten. Die beiden Zuschauer müssen diesen Satz in ungleiche Teile teilen;

jeder bekommt einen Teil vom Stapel und zählt die Karten. Die Anzahl der Karten in jedem Satz muss die Zahl entsprechen die sie sich gemerkt haben. Natürlich schaut du dir das selbst nicht an und die Zahl wird auch nicht erwähnt. Jetzt nimmst du die andere Hälfte des Kartenspiels (auch 16 Karten) und blätterst mit dem ersten Zuschauer durch alle Karten. Hier gehst du wie folgt vor: du zeigst dem Zuschauer jede Karte; du bittest ihn pro Karte mit zu zählen und de legst die offen gedrehte Karten auf einen Stapel auf den Tisch. Beim Zählen muss sich der Zuschauer, ohne dass er es zeigt, sich an die Karte erinnern, die der Zahl entspricht an die er sich erinnert hat. Wenn du die 16 Karten durchgespielt hast, hebst du den Satz erneut auf. Hierbei muss du die oberste Karte unbemerkt nach unten bringen. Dies erfordert etwas Geschick und erfordert eine kleine Ablenkung. Wenn dies gelungen ist, blätterst du auf die gleiche Weise mit dem zweiten Zuschauer durch die Karten und bittest du ihn, sich auch die Karte zu merken, die seiner Zahl entspricht. Was keiner vermutet: beide Zuschauer haben sich genau die gleiche Karte gemerkt! Nun gibst du einen Zuschauer alle 16 Karten, um sie gründlich zu mischen. Anschließend teilst du den Satz in 2×8 Karten und legst die beiden Sätze umgekehrt auf den Tisch. Jetzt nimmst du die beiden obersten Karten von jedem Satz gleichzeitig und bittest die beiden Zuschauer "Stopp!" zu rufen, sobald die Karte erscheint, an die sie sich erinnern. Weil sich die beiden Zuschauer die gleiche Karte gemerkt hatten, ertönt „Stopp!“ gleichzeitig. Beide Zuschauer werden glauben, dass die beiden Karten, die sie sich gemerkt hatten, gleichzeitig umgedreht wurden. Frage niemals welche Karte sich die beiden Zuschauer gemerkt hatten, sondern schiebe die Spielkarten so schnell wie möglich wieder zusammen!

187. Die absolut sichere Vorhersage

Material: 32 Spielkarten 7 bis Ass von Herz, Karo, Pik und Kreuz
Stift und Papier

Du erklärst den Zuschauern, dass du eine Karte aufschreiben wirst, die absolut sicher gezogen wird. Zuerst gibst du einem Zuschauer das Kartenspiel, zum Mischen. Wenn du dies zurücknimmst und einen ordentlichen Stapel daraus machst, musst du dich unbemerkt die unterste Karte merken. Als wäre es ein Zufall, mischt du die Karten noch einmal und hebst noch einmal auf solcher Weise ab, dass die Karte die du dich gemerkt hast, ganz oben liegt. Dafür musst du üben! Jetzt schreibst du deine gemerkte Karte auf einem Blatt Papier und bittest einen Zuschauer den Blatt Papier in seiner Tasche zu stecken, damit du dies nachher prüfen

kannst. Beim Aufschreiben musst du natürlich so tun, als schreibst du eine beliebige Karte auf! Jetzt beginnt der Kartentrick: Du bittest drei Zuschauer eine Zahl zwischen 1 und 10 zu benennen. Dann bittest du jeden dieser drei Zuschauer, nacheinander so viele Karten aus dem Spiel herauszunehmen und auf den Tisch zu legen, die der benannten Zahl entsprechen. Wenn die Zuschauer z.B. die Zahlen 3, 5 und 6 haben erwähnt, entsteht einen Stapel mit 3, einen mit 5 und einen mit 6 Karten. Diese liegen neben dem ursprünglichen Stapel. Dann legst du die drei Sätze wieder auf den ursprünglichen Stapel, wobei du den ersten Stapel auch wieder zuerst zurücklegen musst. Jetzt lässt du den Zuschauern die drei erwähnte Zahlen addieren (z.B. $3 + 5 + 6 = 14$) Nun nimmst du so viele Karten vom Stapel wie die Gesamtsumme, in unserem Beispiel also 14. Die letzte Karte drehst du um. Das ist die Karte die auf dem Blatt Papier geschrieben ist. Eine absolut sichere Vorhersage...

Fünf lustige Schreibspiele, auch unterwegs auf dem Rücksitz des Autos...

188. Stadt und Land

Spieler: zwei oder mehr
Material: Stift und Papier
Eine Uhr mit einem Sekundenzeiger (nicht im Satz enthalten)

Jeder Spieler macht 9 Spalten auf seinem Papier mit den folgenden Überschriften: Ortsname, Land, Meer, Bergen, Pflanzen, Tiere, Berufe, Nahrung und Vornamen. Dann kann ein Spieler eine Buchstabe des Alphabets benennen. Wenn z.B. die B gerufen wird, müssen die Spieler so viele Wörter wie möglich aufschreiben, die in diese 9 Kategorien passen. Ein andere Spieler mit einem Sekundenzeiger auf seine Uhr ruft nach 3 Minuten „Stopp“. Dann ist die Spielzeit vorbei und die Spieler dürfen nicht mehr schreiben. Nun sagt jeder nacheinander welche Wörter er gefunden hat. Wenn ein andere Spieler das gleiche Wort, z.B. Bär unter Tiere hat, wird dieses Wort bei beiden Spielern durchgestrichen. Jedes Wort das einen Spieler exklusiv hat, ist einen Punkt wert. Wer nach der verabredeten Anzahl von Runden die meisten Punkten hat, ist der Gewinner!

189. Anfangsbuchstabe- und Endbuchstabe-Spiel

Spieler: zwei oder mehr
Material: Stift und Papier
 Uhr

Dieses lustige Wortspiel für Jung und Alt macht nicht nur Spaß, sondern ist auch lehrreich. Einer der Spieler kann ein Wort benennen, das keine V, W, X, Q und Y enthält. Das Wort sollte minimal 5 Buchstaben lang sein, aber kann natürlich länger sein. Schreibe dieses Wort auf der linken Seite des Papiers von oben nach unten. Schreibe das Wort auf der rechten Seite des Papiers von unten nach oben so auf, dass die Buchstaben gegenüber einander stehen. Das Wort Tisch wird dann auf diese Weise auf Papier geschrieben:

T	H
I	C
S	S
C	I
H	T

Nun beginnt das Ausfüllen des Raumes zwischen dem ersten und dem letzten Buchstaben. Es muss ein Substantiv oder Vorname eingegeben werden, der mit dem linken Buchstaben beginnt und mit dem rechten Buchstaben endet.

Beispiel:
TUCH
ISAAC
STEFANUS
CARI
HAUT

Es ist nicht wichtig ob das Wort lang oder kurz ist. Du kannst die Spielzeit (z.B. 2 Minuten) mit Hilfe einer Uhr verfolgen. Wenn die Zeit vorbei ist, benennen die Spieler nacheinander welche Wörter sie gefunden haben. Wenn ein Wort von zwei oder mehr Spieler aufgeschrieben worden ist, ist das Wort gut für 5 Punkte. Wenn das Wort nur von einem Spieler gefunden ist, ist das Wort gut für 10 Punkte. Verbreite zuvor wie viel Runden gespielt werden. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

190. Buchstaben mischen

Spieler: zwei oder mehr
Material: Stift und Papier
 Uhr

Dieses Puzzle-Spiel für Jung und Alt macht nicht nur Spaß, sondern ist auch lehrreich. Einer der Spieler kann ein Wort mit mindestens 10 Buchstaben benennen, zum Beispiel: EINKAUFSTASCHE. Einer der Spieler verfolgt die

Zeit (z.B. 3 Minuten), während jeder so viele neue Wörter wie möglich mit Buchstaben aus dem genannten Wort bildet. Wörter, die gebildet werden können, sind zum Beispiel: Einkaufe, Eins, Kasten, Stufe, usw. Wenn die Zeit vorbei ist, benennen die Spieler nacheinander welche Wörter sie gefunden haben. Wenn ein Wort von zwei oder mehr Spieler aufgeschrieben worden ist, ist das Wort gut für 5 Punkte. Wenn das Wort nur von einem Spieler gefunden ist, ist das Wort gut für 10 Punkte. Verbreite zuvor wie viel Runden gespielt werden. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

191. Errate mal, welches Sprichwort habe ich im Kopf?

Spieler: zwei oder mehr
Material: Stift und Papier

Das Praktische an einem Sprichwort ist, dass ein kurzer Satz sofort klar macht, was gemeint wird. Bei diesem Spiel muss man genau umgekehrt denken: Jeder Spieler beschreibt das Sprichwort das er im Gedanken hat, mit so vielen Wörtern wie möglich. Nach dem Vorlesen müssen die Gegenspieler erraten, um welches Sprichwort es sich handelt.

Beispiel:
 Es hat zwei Enden. Man kann es essen. An alles kommt eine Ende. Das beabsichtigte Sprichwort lautet:
 ALLES HAT EIN ENDE, NUR DIE WURST HAT ZWEI.

192. Flottenslacht

Spieler: zwei
Material: Karopapier
 2 Bleistifte

Versenke die Flotte deines Gegners so schnell wie möglich! Jeder Spieler erhält ein Blatt Karopapier und einen Bleistift. Die Spieler setzen sich gegenüber einander. Falte das Papier in zwei Hälften. Der obere Teil ist das Zielgitter, auf dem deine Flotte sich befindet und das vor dem Gegner verborgen ist. Der untere Teil wird das Spielblatt, auf dem Koordinaten des Gegners überprüft werden können. Koordiniere beiden Spielteile so, dass die Koordinaten beider Teile gleich sind (siehe auch Abbildung unten). Jeder Spieler platziert seine Flotte horizontal und/oder Vertikal in das Zielgitter (den oberen Teil), ohne dass der Gegner es sieht! Die Schiffe der Flotte dürfen sich nicht berühren, es muss mindestens eine Karo Lücke geben! Fürs weitere dürfen die Schiffe nicht teilweise außerhalb des Gitters platziert

werden.

Jede Flotte besteht aus:

Ein Schlachtschiff mit sechs Löchern

Zwei Schiffe mit vier Löchern

Zwei Schiffe mit drei Löchern

Wenn alle Schiffe platziert wurden, wird das Blatt Papier so gefaltet, dass das Zielgitter gerade auf steht und das Spielfeld auf dem Tisch liegt.

Die Spieler geben abwechseln eine Koordinate in Form eines Buchstabens und einer Zahl an, z.B. A1 oder B6 oder G9, usw. Insgesamt sind 100 Kombinationen zwischen A1 und J10 möglich. Wenn der Gegner ein Schiff auf der genannten Koordinate hat, ruft er "SCHLAG". In diesem

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
										A
										B
										C
										D
										E
										F
										G
										H
										I
										J

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
										A
										B
										C
										D
										E
										F
										G
										H
										I
										J

Fall kannst du auf die angeforderte Koordinate einen Kreis auf das Karopapier zeichnen. Es kann auch sein, dass der Gegner FALSCH sagt. Dies bedeutet das es auf diese Koordinate kein Schiff gibt. In diesem Fall zeichnest du einen Kreuz auf das Karopapier. Es sollten drei (vier, sechs) Koordinate erraten werden um ein Schiff mit drei (vier, sechs) Löcher zu versenken Ist die letzte Koordinate erraten, ruft den Gegner GESUNKEN. Der erste Spieler, der alle fünf feindlichen Schiffe versenkt hat, hat die Flottenschlacht gewonnen.

193. Zeichne eine schöne Kreatur

Spieler: mindestens 2

Material: Stift und Papier

Bei diesem Gesellschaftsspiel geht es nicht ums Gewinnen, sondern um den Spaß. Jeder Spieler faltet sein Blatt so, dass vier gleiche Teile entstehen. Jetzt zeichnet jeder Spieler im oberen Teil einen Kopf. Dies kann alles sein: ein Mensch, ein Tier, ein Außerirdischer usw. Danach faltest du das Papier um, sodass den Kopf nicht mehr sichtbar ist und das zweite Teil oben liegt. Das Papier wird jetzt nach links weitergegeben. Jetzt zeichnet jeder einen Oberkörper. Auch hiernach wird das Papier gefaltet und weitergegeben. Dann zeichnet jeder Spieler einen Unterkörper wonach auch dieses Teil gefaltet wird. Schließlich werden Beine oder Füße gezeichnet. Wenn die Zeichnungen entfaltet werden, tauchen die verrücktesten Figuren auf. Lachen, schreien, brüllen!

194. Schreibe einen lustigen Satz

Spieler: mindestens 2

Material: Stift und Papier

Bei diesem Gesellschaftsspiel geht es nicht ums Gewinnen, sondern um den Spaß. Jeder Spieler faltet sein Blatt so, dass vier gleiche Teile entstehen. Das Prinzip ähnelt dem obigen Spiel 193. Im ersten teil schreibst du WER? (also eine Name). Im zweiten Teil schreibst du WAS MACHT ER/SIE (also eine Aktivität). Im dritten Teil schreibst du WIE (also auf welcher Weise). Im vierten Teil schreibst du WO (also an welchen Ort). Auch hier soll das Papier nach jedem Teil weitergegeben werden. Ein Beispiel das entstehen könnte laut: (Name) DER BÄCKER (Aktivität) FLÜSTERT (wie) LIEGEND (wo) IM BOOT. Natürlich können auch hier lustige Momente entstehen, besonders wenn du Namen erwähnt, die jeder kennt. Wieder ein lustiges Spiel für unterwegs im Auto.

195. Ich sehe, ich sehe, was du nicht siehst

Spieler: mindestens 2

Dieses Spiel kann immer und überall gespielt werden. Der Spieler der an der Reihe ist, sagt: Ich sehe, ich sehe, was du nicht siehst und die Farbe ist...". Du suchst dazu ein Objekt einer bestimmten Farbe. Angenommen, du meinst eine Banane auf dem Obstteller, dann sagst du: „Ich sehe, ich sehe, was du nicht siehst und die Farbe ist gelb“. Jetzt

dürfen die anderen Spieler nacheinander etwas aus der Umgebung benennen, das gelb ist. Dies kann natürlich alles sein: z.B. ein Pullover von einem Mitspieler, der Blumentopf auf der Fensterbank, ein Legosteine, usw. Es ist natürlich die Absicht, so schnell wie möglich zu erraten, was der Spieler meint. Wer es errätet, darf die nächste Runde beginnen.

196. Errate mal wer oder was bin ich?

Spieler: mindestens 2
Material: Stift und Papier

Wähle ein Spieler der zuerst erraten muss wer oder was er ist. Dieser Spieler sollten den Raum verlassen. Die andere Spieler beratschlagen, wer oder was den andere Spieler sein wird. Dies kann alles und jeder sein, z.B. eine Märchenfigur, ein berühmter Sportler usw., aber auch eine Banane oder ein Stuhlbein. Schreibe das gewählte Wort auf das Papier und lege dies umgekehrt auf den Tisch. Jetzt kann der Spieler wieder herein kommen. Er darf alle Fragen stellen, aber nur Fragen die mit JA und NEIN beantwortet werden können. Er darf z.B. fragen: Bin ich ein Mensch, bin ich ein Objekt, lebe ich, habe ich etwas mit dem Strand zu tun, usw. ... Wenn er allen Spielern eine Frage gestellt hat, kann er erraten, was er ist. Ist es falsch, dann kann er noch eine Frage an allen Spielern stellen. Dann darf er erneut erraten, usw... Hat er es erraten, wird das Blatt Papier umgedreht.

197. Stopp!!!

Spieler: vier oder mehr
Material: Stift und Papier
 Uhr mit Sekundenzeiger

Zuerst werden zwei Teams gebildet. Diese müssen aus mindestens zwei Spielern pro Team bestehen. Jedes Team geht beratschlagen: Jedes Team schreibt ein Wort auf ein Blatt Papier, das vom anderen Team erklärt werden muss. Dieses Wort ist unterstrichen. Dann schreibt das Team noch 5 weitere Wörter darunter die in engem Zusammenhang mit dem Wort stehen, aber die bei der Erläuterung nicht erwähnt werden sollen. Dies sind die verbotene Wörter!

Ein Beispiel:

Das Wort das erraten werden soll ist STRAND
 Die fünf verbotene Wörter: MEER, SAND, URLAUB,
 MUSCHELN, SCHWIMMEN
 Nach einer vereinbarten Zeit tauschen die Teams den Zettel aus. Der Spieler der das Wort erläutern muss, darf

als einzige seines Teams den Zettel sehen. Er muss seinem eigenen Team erklären, was auf dem Zettel steht, ohne die fünf verbotenen Wörter zu erwähnen.
 Beispiel: wo ich stehe, weht es immer mehr als im Landesinnern. Du siehst und hörst da Wellen. Surfen und Drachenfliegen sind Aktivitäten, die man hier oft sieht oder macht. Meistens bist du hier wenn das Wetter schön ist und wenn du eine Abkühlung suchst. Das eigene Team muss innerhalb der vereinbarten Zeit erraten, worüber es geht. Wenn der Erklärer ein verbotenes Wort erwähnt, werden zehn Sekunden Strafzeit gegeben. Dies wird dann von dem vereinbarten Zeit abgezogen.

198. Blind zeichnen

Spieler: Zwei oder mehr
Material: Stift und Papier
 eine Augenbinde oder ein Geschirrtuch
 (nicht im Satz enthalten)

Den Spielern wird nacheinander die Augen zugebunden. Der Spieler der an der Reihe ist bekommt Stift und Papier vor sich. Nun muss der Spieler ein Thema zeichnen, das die anderen Spieler als Aufgabe geben. Dies kann alles sein: ein Tier, ein Objekt, usw... Der Zeichner und die Zuschauer werden sicher viel Spaß haben mit diesem Spiel!

199. Spiegelzeichnen

Spieler: Zwei oder mehr
Material: Stift und Papier
 ein Spiegel (nicht im Satz enthalten)
 ein Blatt Pappe

Es ist nicht so einfach wie man denkt, etwas gespiegelt zu zeichnen. Der Zeichner muss vor dem Spiegel sitzen. Das Blatt Papier liegt gegen den Spiegel. Nun platzierst du zwischen sein Gesicht und das Blatt Papier ein Blatt Pappe, damit der Spieler nur in den Spiegel schauen kann und nicht auf die Hand mit der er zeichnen muss. Die andere Spieler sagen ihm was er zeichnen muss. Das wird lachen und ist schwieriger als du denkst!

200. Backgammon

Spieler: Zwei
Material: Backgammon-Brett
 2 Würfel
 15 weiße und 15 schwarze Scheibe

Das Spielbrett besteht aus vier Quadranten, die jeweils aus sechs Dreiecken (den Punkten) bestehen. Aus Sicht des Spielers sind die Punkte von 1 bis 12 (von links unten nach rechts unten) und 13 bis 24 (von rechts oben nach links unten) nummeriert. Die Punkte 1 bis 6 werden das ‚Home Bereich‘ genannt. Beide Spieler erhalten beim Anfang des Spiels 15 Scheibe:

- 5 Scheibe auf Punkt 6
- 3 Scheibe auf Punkt 8
- 5 Scheibe auf Punkt 13
- 2 Scheibe auf Punkt 24

Die Richtung des Spiels ist für beide Spieler anders. Ein Spieler spielt gegen den Uhrzeigersinn, während der andere Spieler im Uhrzeigersinn spielt. Das Ziel des Spiels ist es, als Erster alle eigenen Scheiben vom Spielfeld zu entfernen. Wenn ein Spieler alle seine Scheibe entfernt hat und seinen Gegner noch keine einzige, gewinnt er einen ‚Gammon‘. Ein Gammon ist zweimal den Einsatz. Wenn ein Spieler alle seine Scheiben entfernt hat und sein Gegner nicht nur keine einzige entfernt hat, sondern auch eine Scheibe im Home-Bereich des Gegners hat, dann gewinnt er ein ‚Backgammon‘: Ein Backgammon zählt für das Dreifache des Einsatzes.

Verschiebung der Scheiben

Durch das Werfen mit zwei Würfeln, bestimmt ein Spieler wie viele Stellen er eine, zwei und in einigen Fällen sogar drei oder vier Scheiben kann verschieben. Wenn ein Spieler eine 3 und eine 6 wirft, darf er eine Scheibe erst 3 und dann 6 Punkte verschieben, oder eine Scheibe 3 und eine andere Scheibe 6 Punkte verschieben. Hierbei ist es wichtig, dass der Punkt, an dem die Scheibe landet, nicht von 2 oder mehr Scheiben des Gegners belegt wird. Daher ist es auch nicht erlaubt, eine Scheibe direkt um 9 Punkte zu verschieben; alle Zwischenzüge müssen legal sein, die Punkte die 3 Plätze oder 6 Plätze weiter liegen müssen frei sein. Wenn einen Spieler mit seinen Würfeln 2 gleiche Augen wirft (z.B. zweimal eine 5), dann zählt dieser Wurf doppelt. Der Spieler darf dann 4 Scheibe über 5 Punkte bewegen. Natürlich darf der Spieler dann auch viermal mit der gleichen Scheibe schieben, wenn dies möglich ist. Wenn der Punkt, an dem die Scheibe landet von nur einer Scheibe des Gegners besetzt ist, kann der Zug ausgeführt werden. Die Scheibe des Gegners wird dann geschlagen und auf der Balken in der Mitte gelegt (mit dem Text BACKGAMMON). Wenn die Scheiben eines Spielers geschlagen werden, müssen diese zuerst wieder ins Spiel gebracht werden, bevor andere Verschiebungen zulässig sind. Das zurückbringen der Scheiben wird erledigt, durch die Scheibe, entsprechend dem Wurf mit dem Würfel, in den oberen rechten Quadranten (der von

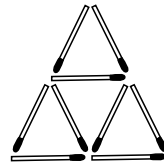
der Spielerseite aus gesehen am weitesten entfernte Quadrant) zu platzieren. Ein Wurf von 1 bedeutet dass die Scheibe zurückgelegt werden kann auf Punkt 24, ein Wurf von zwei auf Punkt 23, usw. Auch hier gilt, dass, wenn dieser Punkt von zwei oder mehr Scheiben des Gegners belegt ist, die eigene Scheibe über diesen Punkt nicht ins Spiel gebracht werden darf. Wenn ein Spieler nur eine seiner beiden geworfenen Zahlen ausführen kann, er jedoch auswählen kann, muss er die höchste Zahl ausführen. Wenn ein Spieler keine legale Verschiebung ausführen kann, muss er passen.

Scheibe entfernen

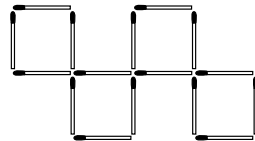
Ein Spieler darf seine eigene Scheiben vom Spielbrett entfernen wenn er zuerst alle seine Scheiben im Home-Bereich gebracht hat. Die Scheiben werden dann wieder entfernt entsprechend die Augen des geworfenen Würfels: ein Wurf von 1 und 4 bedeutet dass eine Scheibe von Punkt 1 und eine Scheibe von Punkt 4 entfernt werden dürfen. Wenn der Wurf ein Punkt betrifft worauf keine Scheibe liegt, muss eine normale Verschiebung stattfinden. Wenn der geworfene Wurf höher ist als die höchste Zahl eines Punktes an dem sich noch Scheiben befinden, muss der Spieler eine Scheibe vom höchsten noch besetzten Punkt entfernen. Der Spieler, der zuerst alle seine Scheiben vom Brett entfernt hat, ist der Gewinner.

Die Lösungen der 30 schwierige Streichholz-Spiele

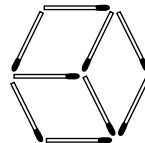
109.



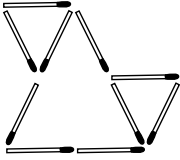
110.



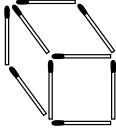
111.



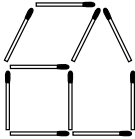
112.



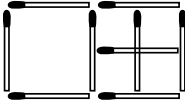
113.



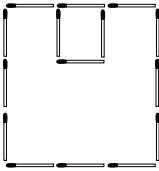
114.



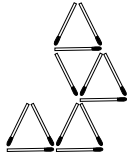
115.



116.



117.



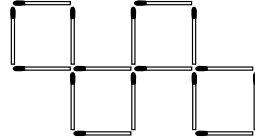
118.



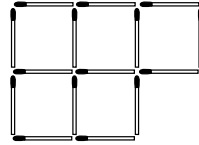
119.



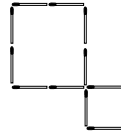
120.



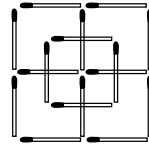
121.



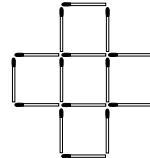
122.



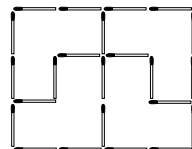
123.



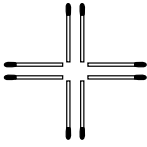
124.



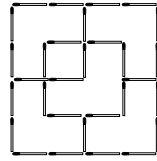
125.



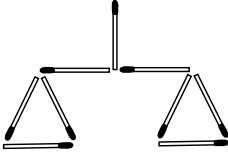
126.



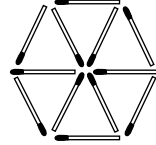
133.



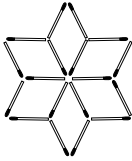
127.



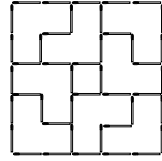
134.



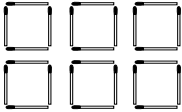
128.



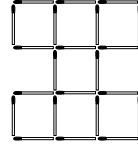
135.



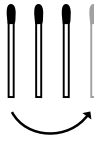
129.



136.



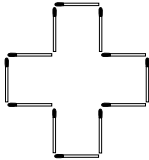
130.



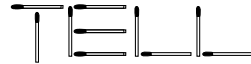
137.



131.



138.



132.

