

Nur keine Aufregung

Eines der beliebtesten Familienspiele.

Spieler: Zwei bis vier

Material: Spielplan „Nur keine Aufregung“, für jeden Spieler 4 gleichfarbige Halmakegel, 1 Augenwürfel

Ziel des Spieles:

Jeder Spieler versucht durch glückliches Würfeln und geschicktes Ziehen seine 4 Spielfiguren als erster auf die 4 Zielfelder zu bringen.

Spielvorbereitung und Spielverlauf:

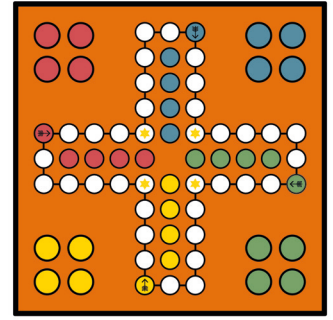
Jeder Spieler setzt seine 4 Spielfiguren auf die gleichfarbigen Eckfelder. Dann hat reihum jeder Spieler einen Wurf. Der Spieler mit der höchsten Augenzahl darf beginnen. Solange man noch keine Figur im Spiel hat, darf man dreimal würfeln, um eine „6“ zu erreichen.

Sooft ein Spieler eine „6“ würfelt, darf er eine Figur ins Spiel bringen und gleich noch einmal würfeln. Mit dem zweiten Wurf nach der „6“ muß das Startfeld („S“) geräumt werden, d.h. man zieht mit seiner Figur um so viele Felder in Pfeilrichtung, wie man Augen geworfen hat. Gelangt man auf ein Feld, das bereits von einer gegnerischen Figur besetzt ist, darf diese geworfen werden.

Sie wird auf ihr Eckfeld zurückgestellt und kann erst wieder ins Spiel gebracht werden, wenn der Geschlagene eine „6“ würfelt. Eigene und fremde Figuren dürfen übersprungen werden, wobei die übersprungenen Felder mitgezählt werden. Die vier mit Sternen gekennzeichneten Felder sind Ruhebänke. Auf diesen Feldern dürfen keine gegnerischen Figuren geschlagen werden; sie dürfen allerdings jederzeit übersprungen werden. Auf einer Ruhebank darf höchstens eine Figur stehen.

Spielende:

Wer zuerst seine 4 Spielfiguren in die Zielfelder einbringt, ist der Gewinner des Spieles. Die anderen Spieler können weiterspielen, bis auch sie das Ziel erreicht haben.



Nur keine Aufregung – 2 x 2

Zu zweit ist man stärker!

Spieler: Vier

Material: Spielplan „Nur keine Aufregung“, für jeden Spieler 4 gleichfarbige Halmakegel, 1 Augenwürfel

Ziel des Spieles:

Bei dieser Abwandlung von „Nur keine Aufregung“ spielen jeweils die zwei diagonal gegenüberliegenden Spieler zusammen und versuchen, die beiden anderen Spieler zu schlagen.

Spielvorbereitung und Spielverlauf:

Die Aufstellung der Figuren erfolgt wie bei „Nur keine Aufregung (1)“, außerdem gelten auch die Grundregeln dieses Spieles – mit folgenden Änderungen:

1. Als Partner spielen grundsätzlich zwei diagonal gegenüberliegende Spielfarben zusammen. Partner können sich gegenseitig nicht hinauswerfen.
2. Übersieht ein Gegner die Möglichkeit des Hinauswerfens, muß er seine eigene Figur aus dem Spiel nehmen.
3. Auf den Ruhebänken (Sternfelder) dürfen zwei Partner zusammen sitzen – allerdings jeweils nur mit einer Figur. Diese Felder dürfen von der Gegenpartei trotzdem übersprungen werden.

Spielende:

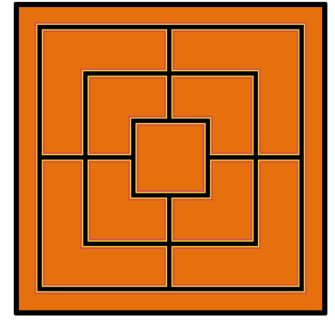
Gewinner des Spieles ist das Partner-Paar, dessen 8 Figuren zuerst die Zielkreise erreicht haben.

Mühle

Eines der ältesten Brettspiele.

Spieler: Zwei

Material: Spielplan „Mühle“ und je 9 schwarze und weiße Spielsteine



Ziel des Spieles:

Durch geschicktes Setzen und Ziehen mit den eigenen Spielsteinen „Mühlen“ zu bilden und dem Gegner dadurch so viele Steine abzujagen, daß dieser keine eigene „Mühle“ mehr bilden kann. Eine zweite Möglichkeit, das Spiel zu gewinnen, ist, den Gegner so einzusperren, daß dieser mit seinen Steinen nicht mehr ziehen kann.

Spielvorbereitung und Spielverlauf:

Jeder Spieler erhält 9 Spielsteine in einer Farbe. Diese befinden sich zu Beginn außerhalb des Spielbrettes. Das Spielfeld zeigt 3 Quadrate ineinander, deren Seitenmittelpunkte miteinander verbunden sind. Insgesamt sind es 24 Eck- bzw. Schnittpunkte. Beide Spieler setzen zu Beginn abwechselnd jeweils einen Stein auf einen beliebigen freien Punkt des Spielfeldes, wobei immer „Weiß“ beginnt. (Farben vor dem Spiel auslosen, nach jedem Spiel wechseln!) Schon beim Setzen versucht jeder Spieler eine Mühle zu bilden, indem er 3 Steine in eine Reihe bringt. Der Gegner versucht das zu verhindern, indem er Steine dazwischensetzt.

Schafft ein Spieler trotzdem eine Mühle, darf er einen Stein des Gegners vom Brett nehmen, allerdings keinen aus einer geschlossenen Mühle!

Der vom Brett genommene Stein scheidet aus. Nachdem alle Steine gesetzt wurden, wird gezogen – und zwar abwechselnd mit einem Stein von Punkt zu Punkt.

Auch beim Ziehen versucht man Mühlen zu erhalten, um des Gegners Steine werfen zu können. Bestehende Mühlen werden geöffnet, indem ein Stein bis zum nächsten freien Punkt bewegt wird, und geschlossen, indem der Stein beim nächsten Zug (oder später) wieder zu seinem Ausgangspunkt zurückgebracht wird.

Beim Schließen einer Mühle darf immer ein gegnerischer Stein entfernt werden. Beim Öffnen einer Mühle ist zu beachten, daß der Gegner den verlassenen Punkt nicht besetzen kann!

Besonders wirksam ist eine Doppel- oder Zwickmühle! Dabei haben zwei neben- oder übereinanderliegende Mühlen einen Stein gemeinsam, so daß bei jeder Bewegung dieses Steines die eine Mühle geschlossen und die andere gleichzeitig geöffnet wird. Eine Zwickmühle besteht also aus 5 Steinen.

Das Springen:

Sobald ein Spieler nur noch 3 Steine besitzt, darf er springen, d.h. er kann sich, wenn er am Zug ist, auf jeden freien Punkt setzen, ohne schrittweise ziehen zu müssen.

Das erleichtert natürlich das Sperren einer gegnerischen Mühle und auch das Bilden eigener Mühlen.

Spielende:

Verliert ein Spieler, der nur noch 3 Steine besitzt, noch einen weiteren Stein, so hat er verloren. Der Gegner hat gewonnen und darf ihm dann alle Steine entfernen.

Zur Taktik des Spieles gehört es, die gegnerischen Steine einzuschließen: Man versucht, daß der Gegner eine Mühle, die er gesetzt hat, nicht mehr öffnen kann, oder man verhindert, daß er überhaupt noch einen Stein ziehen kann. Denn wer keinen Stein mehr bewegen kann, hat ebenfalls das Spiel verloren. Diese Art des Verlierens kann auch schon eintreten, wenn am Anfang die 9 Steine gesetzt sind – wenn man nämlich seinen Gegner durch geschicktes Setzen eingesperrt hat.

Backgammon (Puff)

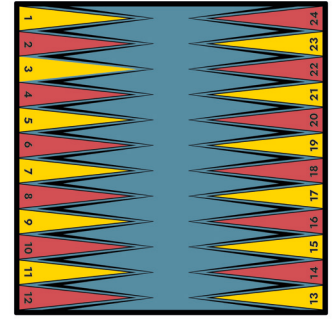
Ein bekanntes Spiel aus dem Mittelalter – und in seiner heutigen Form als „Backgammon“ weltweit beliebt.

Spieler: Zwei

Material: Backgammon-Plan, 2 Augenwürfel, je 15 helle und 15 dunkle Spielsteine

Ziel des Spiels

Es gilt, alle 15 Steine über die 24 Zacken (Dreiecke) des Spielplanes zu bewegen und sie auf der gegenüberliegenden Seite als Erster vollständig auszuspielen.



Spielvorbereitung:

Beim klassischen Puff werden die Steine erst durch Würfeln ins Spiel gebracht.

Beim Backgammon hingegen beginnt das Spiel mit einer festen Grundaufstellung:

Spieler A setzt:

- 2 Steine auf Zacke 1
- 5 Steine auf Zacke 12
- 3 Steine auf Zacke 17
- 5 Steine auf Zacke 19

Spieler B setzt:

- 2 Steine auf Zacke 24
- 5 Steine auf Zacke 13
- 3 Steine auf Zacke 8
- 5 Steine auf Zacke 6

Beide Spieler sitzen sich gegenüber.

Spieler A zieht seine Steine von 1 bis 24, Spieler B von 24 bis 1.

Der Spieler mit der höchsten Augenzahl beim ersten Wurf beginnt.

Spielverlauf:

Es wird immer mit beiden Würfeln gleichzeitig geworfen.

Die geworfenen Augen bestimmen, wie weit gezogen werden darf.

Beispiel: Fällt eine 2 und eine 5, kann ein Stein zwei Felder und ein anderer fünf Felder weitergezogen werden – oder ein Stein insgesamt sieben Felder, wenn beide Bewegungen möglich sind.

- Auf einer Zacke dürfen beliebig viele Steine derselben Farbe stehen.
- Zwei oder mehr Steine auf einer Zacke bilden ein Band – diese Felder sind für den Gegner blockiert.
- Mehrere Bänder hintereinander bilden eine Brücke, über die der Gegner mit kleinen Zahlen nicht hinwegziehen kann.

Pasch (Doppelwurf):

Zeigen beide Würfel die gleiche Zahl, zählt der Wurf doppelt.

Beispiel: Bei einem 6er-Pasch darf man viermal sechs Felder ziehen.

Nach einem Pasch darf der Spieler noch einmal würfeln.

Wichtige Regeln beim Ziehen

- Wenn zwei Zahlen gewürfelt werden, muß immer zuerst die kleinere Zahl gezogen werden.
 - Kann die kleinere Zahl nicht genutzt werden, verfällt auch die größere.
 - Beim Pasch muß die obere Hälfte des Wurfes vollständig ausgespielt werden, bevor die untere zählt.
 - Ist ein Feld durch einen gegnerischen Stein allein belegt, kann dieser geschlagen werden. Der gegnerische Stein wird vom Brett genommen und muß zuerst wieder eingesetzt werden, bevor der Spieler andere Züge macht.
- Schlagen und Einsetzen Trifft man auf eine Zacke, auf der ein einzelner gegnerischer Stein steht, wird dieser geschlagen und durch den eigenen ersetzt. Mehrere gegnerische Steine können in einem Zug geschlagen werden, wenn sie auf den entsprechenden Feldern liegen. Ein Spieler darf erst dann weiterziehen, wenn alle seine geschlagenen Steine wieder ins Spiel gebracht wurden.

Das Ausspielen:

Sobald alle 15 Steine eines Spielers im letzten Viertel des Spielfelds angekommen sind (Felder 19–24 bzw. 6–1), beginnt das Ausspielen:

Die Steine werden nun mit passenden Würfelerggebnissen vom Brett genommen.

Wer als Erster alle seine Steine ausgespielt hat, gewinnt das Spiel.

Zusammenfassung der Varianten

- Puff: Die Steine werden zu Beginn durch Würfeln ins Spiel gebracht.
- Backgammon: Die Steine stehen bereits nach einer festen Grundaufstellung auf dem Spielfeld – der weitere Verlauf entspricht den Puff-Regeln. Gewonnen hat, wer als Erster alle 15 Spielsteine ausgespielt hat.

Dame

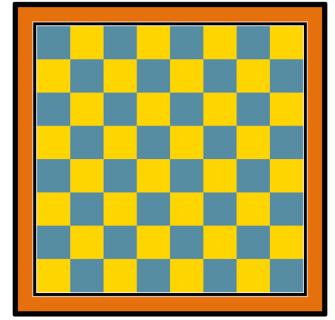
Das Spiel der Burgfräulein im Mittelalter

Spieler: Zwei

Material: Spielplan „Dame“ sowie 12 helle und 12 dunkle Spielsteine

Ziel des Spieles:

Ein strategischer Zweikampf, bei dem es darum geht, dem Gegner alle Spielsteine abzunehmen oder ihn einzuschließen und damit kampfunfähig zu machen.



Spielvorbereitung und Spielverlauf:

Zuerst wird gelost, wer die weißen und wer die schwarzen Steine bekommt.

Dann nimmt jeder Spieler die 12 Steine seiner Farbe und setzt sie auf die 12 schwarzen Felder in den äußersten drei Reihen auf seiner Seite des Spielplanes.

„Weiß“ darf mit dem Spiel beginnen.

Das Ziehen:

Jeder Spieler ist abwechselnd mit dem Ziehen an der Reihe.

Bei einem normalen Zug darf man einen eigenen Stein in schräger Richtung – stets auf den schwarzen Feldern – um ein Feld nach vorne bewegen.

Felder, auf denen sich ein eigener oder gegnerischer Stein befindet, dürfen nicht besetzt werden.

Mit einem normalen Stein darf man nicht rückwärts ziehen.

Das Schlagen von Steinen:

Stößt man beim Ziehen auf einen gegnerischen Stein, hinter dem sich ein leeres (natürlich schwarzes) Feld befindet, darf man diesen Stein überspringen und wegnehmen.

Dabei darf man dieses Springen und Schlagen so lange fortsetzen, wie gegnerische Steine mit einem Leerfeld dazwischen aufeinanderfolgen – man kann also in einem Zug gleich mehrere gegnerische Steine schlagen.

Wichtig: Über eigene Steine darf man nicht springen!

Eine Dame bekommen:

Wer mit einem Stein die gegenüberliegende Reihe des Gegners erreicht, erhält eine Dame.

Diese wird dadurch gekennzeichnet, dass man einen bereits weggenommenen Stein der eigenen Farbe auf den betreffenden Stein setzt.

Die Dame ist also ein „Doppelstein“.

Was darf eine Dame?

1. Sie darf bei einem Zug auf freien, schwarzen Feldern beliebig weit in gerader Linie ziehen – vorwärts oder rückwärts.

2. Sie darf einen oder mehrere Steine – wie üblich – schlagen.

Um einen Stein schlagen zu können, kann die Dame auch aus weiterer Entfernung „anrücken“, d.h. es können mehrere Leerfelder dazwischen sein.

Eine Dame kann während eines Zuges also nur durch zwei gegnerische Steine direkt hintereinander oder durch den Spielfeldrand gestoppt werden.

3. Eine Dame kann ebenso wie ein normaler Stein geschlagen werden.

Weitere Regeln:

Übersieht ein Spieler, der einen Stein vorwärts gezogen hat, dass er einen gegnerischen Stein hätte überspringen können, so darf der Gegner ihm diesen Stein ohne weiteres wegnehmen.

Spielende:

Das Spiel ist zu Ende, wenn ein Spieler seinem Gegner sämtliche Steine abgenommen hat – er hat gewonnen.

Man kann aber auch gewinnen, indem man die Steine des Gegners so einsperrt, dass dieser nicht mehr ziehen kann.

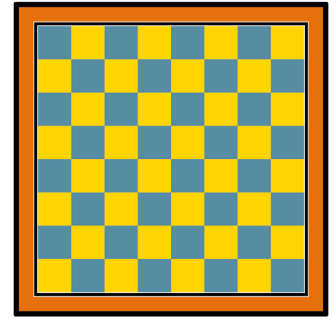
Ein Remis (Unentschieden) kann erzielt werden, wenn z.B. jeder Spieler nur noch eine Dame besitzt und keiner seine Figur so setzen möchte, dass sie vom Gegner geschlagen werden kann.

Schach

Das königliche Spiel der Strategie und Konzentration

Spieler: Zwei

Material: Schachbrett mit 64 Feldern (8 × 8) und 32 Figuren
(16 weiße, 16 schwarze Figuren)



Einführung:

Schach ist das wohl edelste, eleganteste und anspruchsvollste Brettspiel unserer Kultur.

Nicht umsonst nennt man es das „königliche Spiel“. Es wird zu zweit gespielt und erfordert viel Übung, Konzentration und strategisches Denken – kein Meister fällt vom Himmel.

Das Schachbrett besteht aus 64 schwarzen und weißen Feldern. Die Spalten sind mit den Buchstaben a–h, die Reihen mit den Zahlen 1–8 gekennzeichnet.

Das Feld a1 ist immer schwarz. Diese Bezeichnungen ermöglichen es, Spielzüge exakt mitzuschreiben.

Aufstellung der Figuren:

Jeder Spieler erhält 16 Figuren in einer Farbe – Weiß oder Schwarz.

Vor Spielbeginn wird gelost, wer welche Farbe spielt. Weiß beginnt immer.

Die Grundaufstellung lautet:

- In der hinteren Reihe (Reihe 1 bzw. 8):

Türme auf den Ecken, daneben Springer, dann Läufer,

in der Mitte Dame und König.

(Merksatz: „Weiße Dame auf weißem Feld, schwarze Dame auf schwarzem Feld.“)

- In der zweiten Reihe (Reihe 2 bzw. 7):

die acht Bauern.

Damit stehen die weißen Figuren auf den Reihen 1–2, die schwarzen auf den Reihen 7–8.

Die Bewegung der Figuren:

1. Bauern

- Ziehen geradecaus nach vorne, in Richtung gegnerischer Grundlinie.
- Normalerweise ein Feld pro Zug; beim ersten Zug auch zwei Felder.
- Schlagen können sie nur diagonal ein Feld nach vorne.
- Sie dürfen niemals rückwärts ziehen.

2. Türme

- Ziehen geradlinig: vorwärts, rückwärts oder seitwärts – beliebig weit.
- Sie dürfen keine Figuren überspringen.
- Treffen sie auf eine gegnerische Figur, darf diese geschlagen werden.

3. Springer (Pferde)

- Bewegen sich im sogenannten „Rösselsprung“:
zwei Felder gerade (vor, zurück, rechts oder links) und dann ein Feld diagonal.
- Nur der Springer kann über andere Figuren springen.

4. Läufer

- Ziehen diagonal beliebig weit, über freie Felder.
- Ein Läufer bleibt immer auf der Farbe, auf der er gestartet ist – es gibt also einen „weißen“ und einen „schwarzen“ Läufer.

5. Dame

- Die stärkste Figur auf dem Brett.
- Sie zieht beliebig weit – gerade oder diagonal – in alle Richtungen.

6. König

- Zieht in alle Richtungen, aber nur ein Feld weit.
- Wird der König bedroht, darf er nicht auf ein gefährdetes Feld ziehen.

Schlagen von Figuren:

Wird eine gegnerische Figur von einer eigenen Figur geschlagen, nimmt man sie vom Brett – das eigene zieht auf das freigewordene Feld.

Besonders wichtig: Wird der König bedroht, heißt das „Schach“.

Der Spieler muss nun seinen König retten – durch Wegziehen, Blockieren oder Schlagen der bedrohenden Figur.

Kann er das nicht mehr, heißt es „Schachmatt“ – das Spiel ist verloren.

Patt und Remis (Unentschieden)

Ein „Patt“ tritt ein, wenn ein Spieler am Zug ist, aber keinen legalen Zug mehr machen kann, ohne ins Schach zu geraten.

Weitere Remis-Situationen:

1. Beide Spieler haben zu wenige Figuren für ein Matt (z.B. nur noch die Könige).
2. Eine dreifache Zugwiederholung derselben Stellung.
3. Ein sogenanntes „ewiges Schach“, bei dem ein Spieler den König des Gegners immer wieder bedroht, ohne Matt zu setzen.

Besondere Regeln:

1. Rochade

Ein kombinierter Zug von König und Turm:

Der König zieht zwei Felder in Richtung eines Turmes, dieser springt über den König auf das danebenliegende Feld. Es gibt eine kurze Rochade (auf der Königsseite) und eine lange Rochade (auf der Damenseite).

Sie ist nur erlaubt, wenn:

- König und Turm sich noch nicht bewegt haben,
- zwischen ihnen keine Figuren stehen,
- der König weder im Schach steht noch über ein bedrohtes Feld zieht.

2. Umwandlung eines Bauern

Erreicht ein Bauer die gegnerische Grundlinie, darf er in eine beliebige Figur (Dame, Turm, Läufer oder Springer) verwandelt werden.

In der Regel wird er zur Dame, wodurch auch mehrere Damen gleichzeitig im Spiel sein können.

3. Schlagen „en passant“

Wenn ein Bauer im ersten Zug zwei Felder vorrückt und dabei an einem Feld vorbeizieht, auf dem er von einem gegnerischen Bauern hätte geschlagen werden können, darf dieser ihn im nächsten Zug „en passant“ schlagen – also „im Vorübergehen“.

4. „Berührt – geführt“

Wer eine eigene Figur absichtlich berührt, muss mit ihr ziehen – selbst wenn sich der Zug als ungünstig erweist. Bei Anfängern kann man auf diese Regel verzichten.

Fachbegriffe im Schach

- Abtausch: Wechselseitiges Schlagen gleichwertiger Figuren.
- Abzugsschach: Ein Schach entsteht, wenn eine Figur wegzieht und so eine andere Figur den gegnerischen König bedroht.
- Freibauer: Ein Bauer, der ungehindert bis zur gegnerischen Grundlinie ziehen kann.
- Opfer: Bewusstes Aufgeben einer Figur, um eine strategisch bessere Position zu erreichen.
- Zugzwang: Ein Spieler ist gezwungen zu ziehen, obwohl jeder mögliche Zug seine Lage verschlechtert.

Spielende:

Das Spiel endet, wenn ein König Schachmatt gesetzt ist oder eine Remis-Situation eintritt.

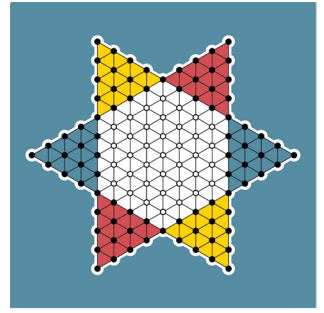
Dann heißt es: „Schachmatt – der König ist gefallen.“

Halma

Ein klassisches Strategiespiel für zwei oder drei Personen

Spieler: Zwei oder drei

Material: Pro Spieler 15 Halmakegel, Spielplan „Halma“



Das Spiel zu zweit

Spielvorbereitung:

Jeder Spieler bekommt 15 Spielfiguren in seiner Farbe und stellt sie auf die 15 schwarzen Punkte der Sternspitze, die dieser Farbe entspricht.

Die gegenüberliegende Sternspitze in derselben Farbe bleibt zu Beginn unbesetzt.

Der jüngere der beiden Spieler darf beginnen.

Spielziel:

Ziel ist es, die eigenen 15 Figuren so schnell wie möglich auf die gegenüberliegende freie Sternspitze zu bringen.

Wer dies als Erster schafft, gewinnt das Spiel.

Spielverlauf:

Die Spieler ziehen abwechselnd jeweils eine ihrer Figuren.

Das Ziehen:

Eine Figur darf um einen Punkt vorwärts, seitwärts oder rückwärts bewegt werden – der Zielfeldpunkt muss dabei freisein.

Als Punkte gelten sowohl die schwarzen Punkte der Spitzen als auch die weißen Punkte im Feldinneren.

Das Springen:

Statt eines einfachen Zuges kann eine Figur springen, wenn sich direkt daneben eine eigene oder fremde Figur befindet und der Punkt dahinter in gerader Linie frei ist.

Die Figur springt über die Nachbarfigur hinweg und landet auf dem freien Punkt.

Mehrere Sprünge in Folge sind erlaubt – auch im Zickzack oder rückwärts – solange nach jedem Sprung wieder eine Figur direkt neben der eigenen steht und das Feld dahinter frei ist.

Geschicktes Anordnen von Figuren, um solche Sprungreihen zu ermöglichen, ist ein zentraler Bestandteil der Halma-Taktik.

Weitere Regeln:

1. Gegnerische Figuren werden nicht geschlagen oder aus dem Spiel genommen.
2. Wer nicht springen kann, darf einen normalen Zug machen.

Spielende:

Das Spiel endet, sobald ein Spieler alle 15 Figuren in die gegenüberliegende Sternspitze gebracht hat.

Dieser Spieler ist der Gewinner.

Das Spiel zu dritt

Die Regeln bleiben dieselben wie beim Spiel zu zweit.

Jeder Spieler erhält 15 Figuren und platziert sie in der farblich passenden Sternspitze.

Auch hier gilt: Wer seine Figuren zuerst in die gegenüberliegende Spitze bringt, gewinnt.

Besonders spannend ist das Spiel zu dritt, weil sich in der Spielfeldmitte Figuren aller drei Farben begegnen – was zu turbulenten Sprungwegen und taktisch abwechslungsreichen Spielsituationen führt.