Pferde-Wettrenn-Spiel

An diesem Spiel können sich bis zu 4 Personen direkt und beliebig viele indirekt beteiligen. Die direkten Spieler wählen je eine Figur und setzen sie auf den Start; die indirekten Spieler können sich durch Wetten auf einzelne Pferde beteiligen. Bei Beginn des Spieles hat jeder direkte Spieler einen Einsatz zu leisten; von diesem Einsatz werden die Preise bezahlt.

Jeder Spieler hat einen Wurf; wer die höchste Zahl würfelt, beginnt das Spiel und setzt sein Pferd um so viele Felder nach vorwärts, als er Augen gewürfelt hat. Hierauf würfelt der nächste Spieler usw.

Nr. 10 Kommt ein Pferd auf Nr. 10, so darf es erst weiterziehen wenn der Spieler eine 6 gewürfelt hat.

Nr. 20 Das Pferd springt zu schräg über das Hindernis, wird einmal beim Würfeln übergangen.

Nr. 30 Das Pferd fällt in den Wassergraben und scheidet aus.

Nr. 40 Das Pferd ist gestürzt, der Reiter jedoch wieder aufgesessen, fängt von vorne an.

Nr. 50 Der Spieler muß so lange warten, bis alle Pferde diese Nummer übersprungen haben.

Nr. 60 Ziel.

Wer zuerst am Ziel ankommt, ist Sieger und erhält den 1. Preis, das ist die Hälfte des Einsatzes; der 2. erhält ein Drittel des Einsatzes und der 3. den Rest.

Totalisator

1. Sieg-Wette

Der gesamte Einsatz, der für die Siegwetten geleistet worden ist, muß durch den einzelnen Einsatz des Siegers geteilt werden. Z. B.: Gesamt-Einsatz für Sieg beträgt zusammen DM 160.–. Für Sieg-Pferd wurden DM 20.– gewettet, ergibt also DM 160 : 20 = DM 8.–, das heißt also, daß statt DM 1.– DM 8.– und statt DM 10.– DM 80.– ausbezahlt werden. Sieger ist das erste durch das Ziel gehende Pferd.

2. Platz-Wette

Bei weniger als 5 Pferden gibt es nur 2 Plätze, über 5 Pferde gibt es 3 Plätze. Bei 3 Plätzen wird die Gesamtsumme der Einsätze durch 3 geteilt; wurden z.B. DM 450.– an Platzwetten insgesamt einbezahlt, stehen auf jedes Pferd DM 150.– zur Verfügung.
Als an der Wette Beteiligte gelten in diesem Falle diejenigen Pferde, die an 1., 2. und 3. Stelle eingelaufen sind.
Nun kommt die Reihenfolge der eingelaufenen Pferde:

Auf den **Erstplazierten** wurden gewettet DM 25.–
Ausrechnung:

DM 150 : 25 = DM 6.– für DM 1.–
DM 60.– für DM 10.–

Der **Zweitplazierte** wurde gewettet mit DM 120.–

DM 150 : 120 = DM 1.25 für DM 1.–
DM 12.50 für DM 10.–

Der **Drittplazierte** wurde gewettet mit DM 75.–

DM 150 : 75 = DM 2.– für DM 1.–
DM 20.– für DM 10.–

Gegenkontrolle:

1. Wette:

DM 25.– (DM 60.– : 10.–) = DM 150.–
DM 120.– (DM 12.50 : 10.–) = DM 150.–
DM 75.– (DM 20.– : 10.–) = DM 150.–
= DM 450.–

Bei **2 Plätzen** wird die Gesamtsumme durch **2 geteilt,** sonst errechnen sich die Quoten wie vorstehend.

Nr. 602 1202

An dem sehr beliebten Gesellschaftsspiel

„Mensch ärgere dich nicht"

Gesetzlich geschützt

können sich 4 Personen beteiligen.
Zum Spiel gehören 1 Würfel, 24 Figuren in 6 Farben und ein Spielplan.
Jeder Spieler erhält 4 Figuren einer Farbe und setzt drei davon auf die gleichfarbigen Eckkreise **„B"**, die **vierte** Figur dagegen ins Spiel auf den Anfangskreis **„A"** seiner Farbe.
Da das Spiel interessanter ist, wenn alle auf dem benützten Spielplan vorgesehenen Farben mitspielen, so übernimmt, im Falle weniger als 4 Personen an dem Spiel beteiligt sind, einer oder mehrere Spieler 2 Farben.
Dem Spiel liegt folgender Gedanke zu Grunde: Die Aufgabe der Spieler besteht darin, mit ihren sämtlichen vier Figuren vom Anfangskreis **„A"** ihrer Farbe ausgehend, in der Pfeilrichtung das **äußere** Kreuz unter Berücksichtigung der nachstehenden Spielregeln zu umziehen und in die Endkreise ihrer Farbe **a, b, c, d** einzurücken. Wer zuerst seine vier Figuren in diese Endkreise **a, b, c, d** einbringt, erhält den 1. Preis. Die übrigen spielen weiter, bis auch sie, einer nach dem anderen, das Ziel erreicht haben. Es werden, wie bei allen Gesellschaftsspielen, Preise festgesetzt. Es ist besonders darauf zu achten, die Figuren seiner Gegner hinauszuwerfen (durch Besetzen des gleichen Kreises), damit man freien Weg bekommt. Andererseits muß man sehen, den feindlichen Figuren des Nachmannes auszuweichen. Insbesondere ist es von größter Wichtigkeit, die feindlichen Figuren dann zu schlagen, wenn sie dicht vor dem Ziele angelangt sind, weil sie dann nochmals von Anfang an den Weg machen müssen.
Die Spielregel ist wie folgt:

1. Jeder Spieler hat einen Wurf, wer die meisten Augen würfelt, beginnt das Spiel und setzt seine im Anfangskreis **„A"** befindlichen Figuren um soviele Kreise in der Richtung des Pfeiles vorwärts, als Augen gefallen waren, hierauf würfeln und setzen die übrigen Mitspielenden der Reihe nach.
2. Die Hauptrolle spielt die Zahl **„6"**. Sooft ein Spieler eine **„6"** würfelt, hat er einen weiteren Wurf frei. Bei jeder geworfenen **„6"** muß der Betreffende, solange er eine Figur auf **„B"** stehen hat, eine derselben aus dem Eckkreis **„B"** ins Spiel auf den Anfangskreis **„A"** setzen. Befindet sich dort schon eine Figur seiner Farbe, so muß er mit derselben 6 Kreise weiterziehen, selbst wenn er auch eine eigene Figur dadurch hinausschlägt. Würfelt er dann eine andere Zahl als **„6"**, so kann er beliebig mit einer seiner Figuren im Spiele weiterziehen. Würfelt ein Spieler eine **„6"** und hat keine Figur mehr im Eckkreis **„B"** stehen, so darf er nach Belieben mit einer im Spiel befindlichen Figur 6 Kreise weiterziehen und nochmals würfeln.
3. Trifft eine Figur auf einen besetzten Kreis, so muß die dort befindliche Figur in ihren Eckkreis **„B"** zurück und darf diese Figur erst wieder ins Spiel gesetzt werden, wenn der Geschlagene eine **„6"** würfelt.
4. Über die im Wege stehenden feindlichen und eigenen Figuren wird gesprungen, die übersprungenen Kreise werden mitgezählt.
5. Hat eine Figur das äußere Kreuz vollständig umzogen, so rückt dieselbe auf die Kreise **a, b, c, d** ihrer Farbe ein und ist in Sicherheit. Wer zuerst seine vier Figuren einbringt erhält den ersten Preis. Die übrigen Spieler spielen dann in gleicher Weise um die weiteren Preise fort. In die Endkreise **a, b, c, d** kann nur dann eingerückt werden, wenn die entsprechende Zahl der freien Kreise gewürfelt wird, wird dagegen eine größere Zahl gewürfelt, als noch Kreise vorhanden sind, und der betreffende Spieler hat keine andere Figuren mehr im Spiel, mit welchen er ziehen kann, so muß er solange warten, bis er die passende Zahl würfelt. Hat z. B. ein Spieler drei seiner Figuren auf **a, b** und **d** stehen und seine vierte Figur steht auf dem letzten Kreis vor **„a"**, so muß er, um mit derselben auf **„c"** einrücken zu können, 3 würfeln. Würfelt er dagegen z. B. eine 1, so muß er mit seiner Figur, die auf **„b"** steht, auf **„c"** weiterrücken, würfelt er dann bei der nächsten Runde eine 2, so kann er mit seiner Figur, die im letzten Kreis vor **„a"** steht, auf **„b"** einrücken.

Damespiel

Dieses beliebte und bekannte Spiel wird von 2 Personen gespielt, und zwar nimmt die eine Person die 12 weißen, die andere die 12 schwarzen Steine. Die Steine werden auf die schwarzen Felder der 3 äußersten Reihen des Spielplanes gegenüber gestellt; die weißen Steine beginnen immer das Spiel. Die Steine werden in schräger Richtung stets um ein Feld vorwärts bewegt. Felder, auf denen sich ein eigener oder ein Stein des Gegners befindet, dürfen nicht besetzt werden.

Stößt man auf einen gegnerischen Stein, hinter dem sich ein leeres, schwarzes Feld befindet, so darf man beim nächsten Zug diesen überspringen und wegnehmen. Das Springen kann so lange fortgesetzt werden, wie direkt hinter einem feindlichen Stein sich ein freies Feld befindet; über seine eigenen Steine darf man nicht springen.

Erreicht man mit einem Stein die oberste Reihe des Gegners, so erhält man eine Dame. Diese wird dadurch gekennzeichnet, daß man einen bereits weggenommenen Stein seiner Farbe auf diesen Stein setzt. Die Dame hat den Vorzug, in schräger Richtung so viele Felder hin- und herrücken zu können, als frei sind, und nicht nur vorwärts, sondern auch rückwärts, wobei das Wegnehmen der feindlichen Figuren genauso geschieht wie oben erwähnt.

Übersieht ein Spieler, der einen Stein vorwärts gerückt hat, daß er einen Stein seines Gegners überspringen könnte, so kann der Gegner ihm den Stein ohne weiteres wegnehmen.

Der Spieler, der auf die vorher beschriebene Art und Weise sämtliche Steine des Gegners weggenommen hat oder ihn einschließt, so daß er nicht mehr ziehen kann, ist Sieger.

Mühlespiel

Das Mühlespiel ist ein sehr bekanntes, unterhaltendes Spiel für 2 Personen. Es gehören hierzu 1 Spielplan, 9 weiße und 9 schwarze Steine. Ein Spieler nimmt die weißen Steine, der andere die schwarzen. Der Hauptzweck des Spieles ist, seine Steine so zu stellen, daß man eine Mühle bekommt. Eine Mühle sind 3 Steine einer Farbe in einer Linie auf den vorgezeichneten Punkten. Bekommt man eine Mühle, so darf man einen Stein des Gegners wegnehmen, von einer zustandegekommenen Mühle darf man dem Gegner keinen Stein wegnehmen. Gesetzt wird abwechselnd je ein weißer, dann ein schwarzer Stein.

Sobald sämtliche Steine gesetzt sind, beginnt man mit dem Ziehen. Dies geschieht durch Vorwärts-, Seitwärts- und Rückwärtsziehen eines Steins um einen Punkt, wobei man trachtet, eine Mühle zu bekommen, den Gegner jedoch am Zustandekommen einer solchen zu hindern. Hat man eine Mühle fertiggebracht, so darf man dem Gegner einen Stein aus dem Spiel nehmen, möglichst einen solchen, der einem hinderlich ist. Beim nächsten Zug öffnet man die Mühle wieder, indem man mit einem Stein seitwärts, rückwärts oder vorwärts auf den nächsten Punkt zieht. Ist man wieder zum Zug an der Reihe, so schließt man die Mühle wieder und nimmt wiederum einen Stein des Gegners weg.

Bei größerer Fertigkeit kann man auch 2 Mühlen nebeneinander bekommen, so daß man, wenn man eine Mühle aufmacht, die andere zumachen kann; man nennt dies eine Zwickmühle. Hat man dem Gegner sämtliche, nicht zu einer Mühle gehörigen Steine weggenommen, so darf man nunmehr auch einen Stein von den Mühlen wegnehmen; hat ein Spieler nur noch insgesamt 3 Steine, so darf er springen, d.h. er darf mit einem beliebigen Stein überall, wo ein freier Punkt ist, hinspringen. Sieger ist, wer dem Gegner sämtliche Steine weggenommen hat.

Halma

Zum Halma-Spiel sind notwendig: 2 × 19 Figuren, 1 × 15 Figuren und 1 × 13 Figuren, also insgesamt 66 Figuren.

Es spielen: 2 Personen mit 2 × 19 Figuren
3 Personen mit 3 × 15 Figuren,
4 Personen mit 4 × 13 Figuren.

Weitere Ersatzfiguren erhalten Sie in jedem Spielwarengeschäft.

Auf dem Spielplan befinden sich vier Ecken mit 13 Feldern, die durch eine rote Linie abgegrenzt werden. Diese 13 Felder werden zusammen der „kleine Hof" genannt. Beteiligen sich 4 Personen am Spiel, so besetzt jeder der Spieler die 13 Felder eines solchen kleinen Hofes mit 13 Figuren derselben Farbe. Spielen nur 2 Personen, so besetzt jeder Spieler einen der beiden schräg gegenüberliegenden großen Höfe bis zu dem grünen vollen Strich, der die 19 Felder abschließt, mit 19 Figuren.

Dem Spiel liegt der Gedanke zugrunde, die Figuren in den Hof des Gegners zu bringen. Wem dies zuerst gelingt, ist Sieger.

Die einzelnen Spieler bewegen der Reihe nach abwechselnd die Figuren um ein Feld, gerade schräg, rückwärts oder seitwärts. Man kann auch eine gegnerische oder eigene Figur, welche vor oder neben einem steht, überspringen (ohne jedoch dieselbe wie beim Damespiel fortzunehmen) wenn unmittelbar dahinter ein freies Feld ist. Man kann also sowohl seitwärts wie rückwärts in jeder Richtung springen.

Es liegt im Interesse des raschen Vorwärtskommens, daß man die Figuren so viel wie möglich springen läßt. Der Gegner muß bemüht sein, den Feind am Springen zu hindern, ferner soll er danach trachten, eine gegnerische Figur in ihrem Hof bis zuletzt einzuschließen oder aber im eigenen Hof, in dem man sich zu Anfang befindet, eine Figur zurückzulassen, damit der Gegner den Hof nicht ganz besetzen kann; auf alle Fälle muß man aber dafür sorgen, daß man zuletzt mit wenigen Zügen diese letzte Figur folgen lassen kann.

Beteiligen sich 4 Personen mit je 13 Figuren auf den vier kleinen Höfen am Spiel, so kann entweder jeder Spieler für sich bemüht sein, einen der Höfe zu erobern, oder aber, was vielleicht mehr Interesse bietet, 2 schräg gegenüberliegende Spieler spielen zusammen und suchen ihre Höfe so schnell wie möglich zu vertauschen, indem sie sich gegenseitig Gelegenheit zum Springen geben und dabei die anderen 2 Spieler möglichst am Vorwärtskommen hindern.

Wer seine sämtlichen Figuren untergebracht hat, braucht nicht mehr weiter zu ziehen. Sieger ist die Spielgruppe, die zuerst ihre Höfe vertauscht hat.

Halma-Spiel für 3 Personen (Plan in Sternform). Die Spieler setzen je 15 Figuren einer Farbe auf grün, rot und violett und haben die Aufgabe, ihre Steine auf die Punkte der gegenüberliegenden Felder zu bringen. Sonst gelten hierfür die gleichen Regeln wie bei dem Spiel zu 2 und 4 Personen.