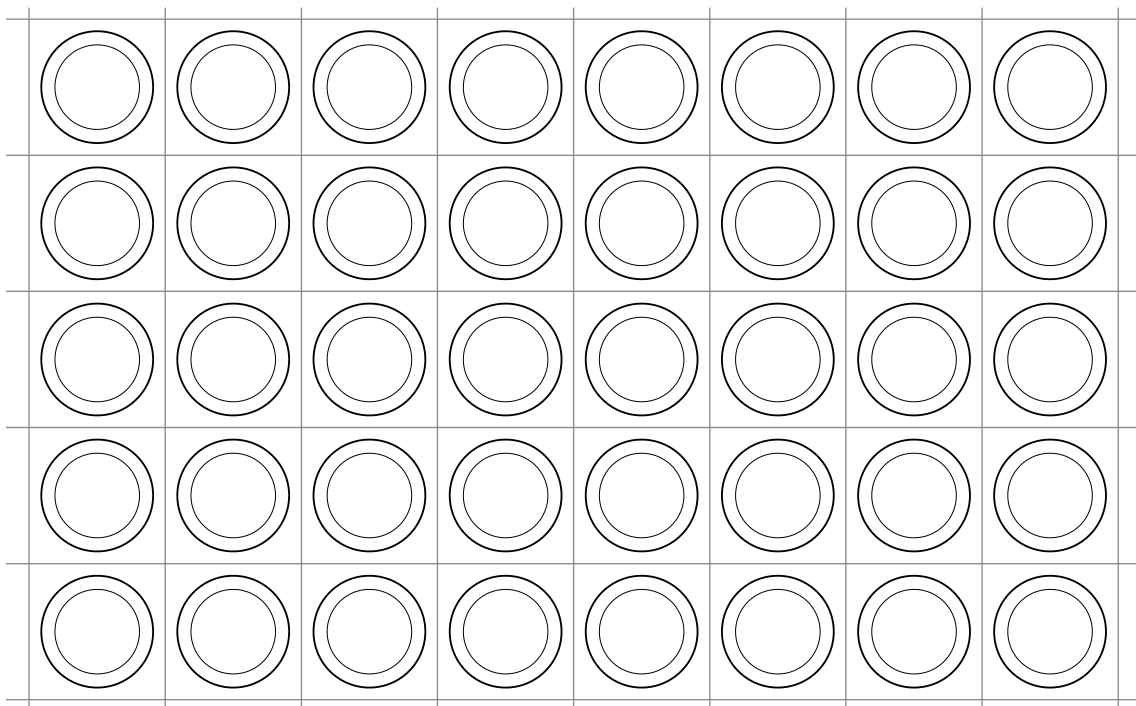


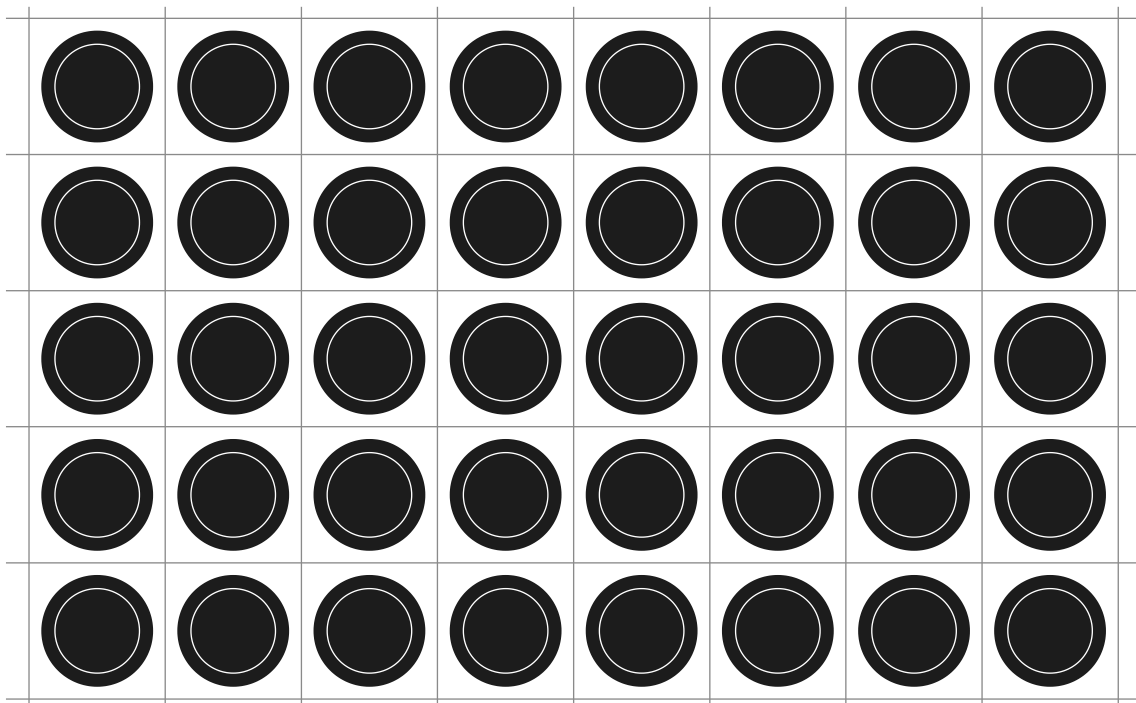
# Steine

Je 40 helle und dunkle Steine, 18 mm groß. Das reicht für jedes Spiel im Buch. Turmspringer braucht 32 gleiche, Backgammon 15 je Farbe.

HELL



DUNKEL



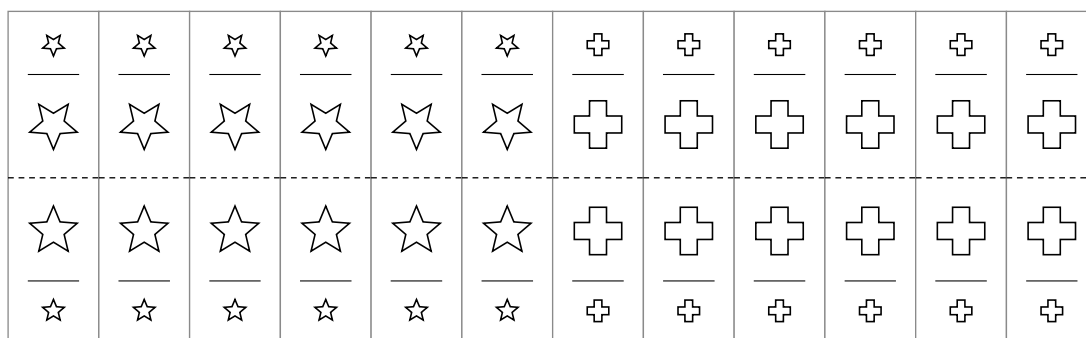
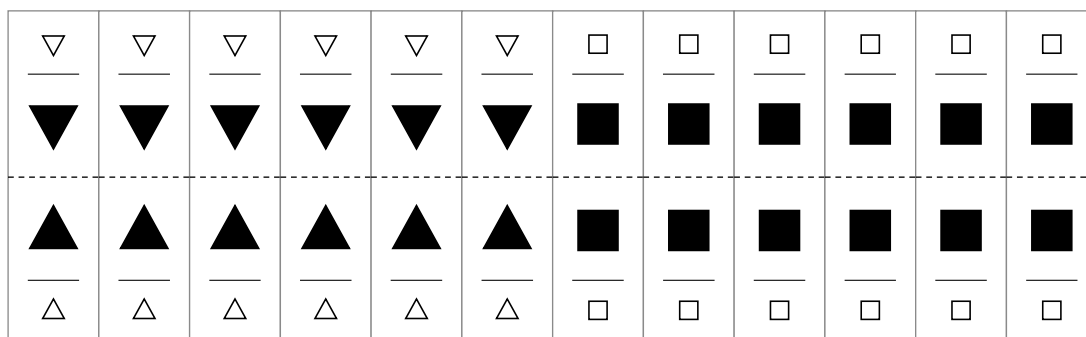
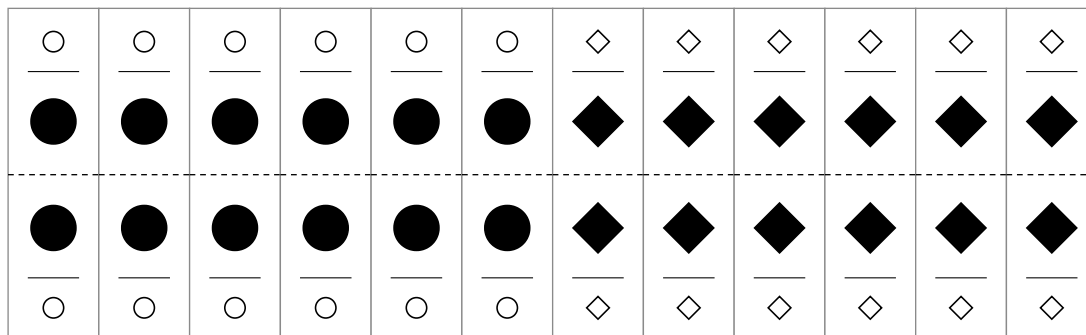
—— schneiden

----- knicken

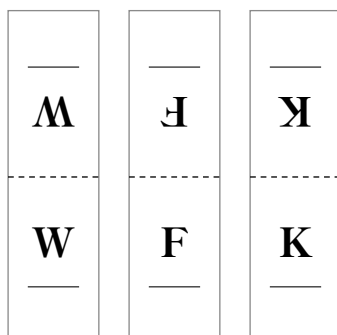
Tipp: Erst in Streifen schneiden, dann in Quadrate.

# Kegel

Sechs Parteien mit je sechs Kegeln. Knickt jeden Streifen in der Mitte, dann steht er als kleines Zelt. Der Fuß ist 12 mm breit und passt auf jedes Feld.



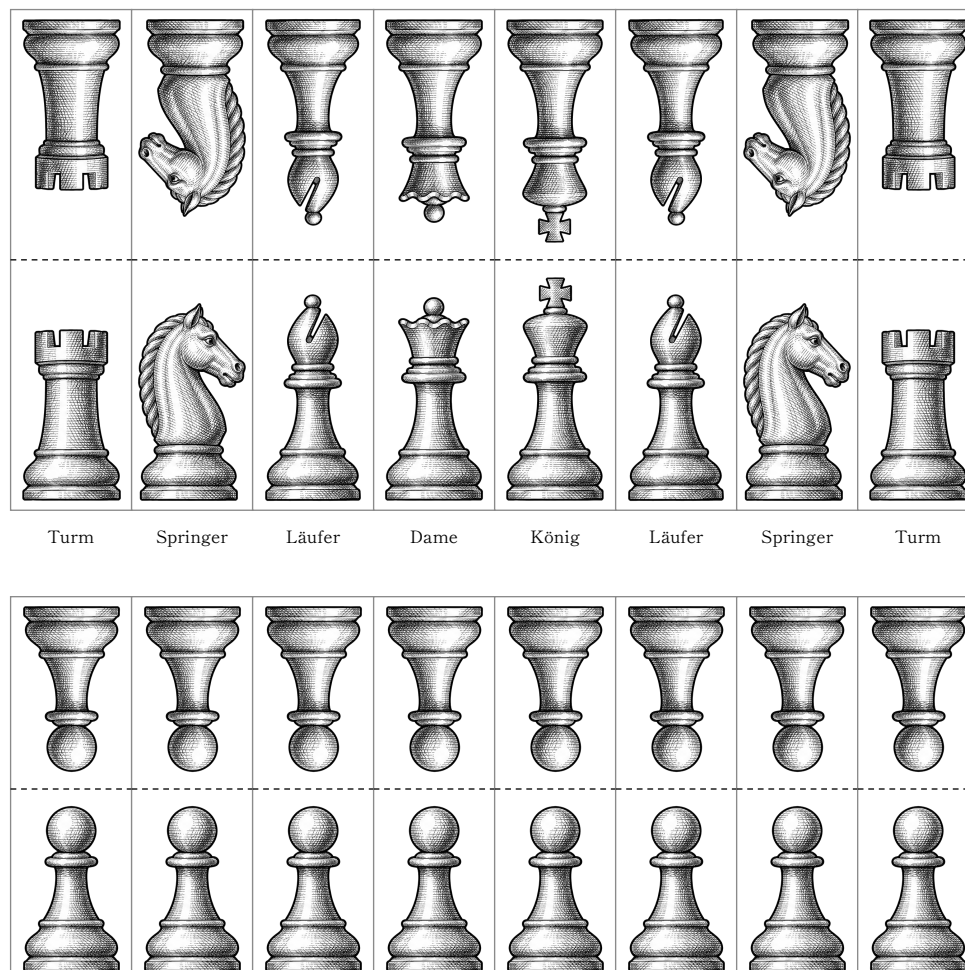
EINZELN · WOLF, FUCHS, KÖNIG



— schneiden      - - - - - knicken

# Schachfiguren hell

Sechzehn Figuren. Jede ist ein Streifen mit Knick in der Mitte, so steht sie als kleines Zelt. Der Fuß ist 16 mm breit und passt auf die Felder im Kaffeehaus.

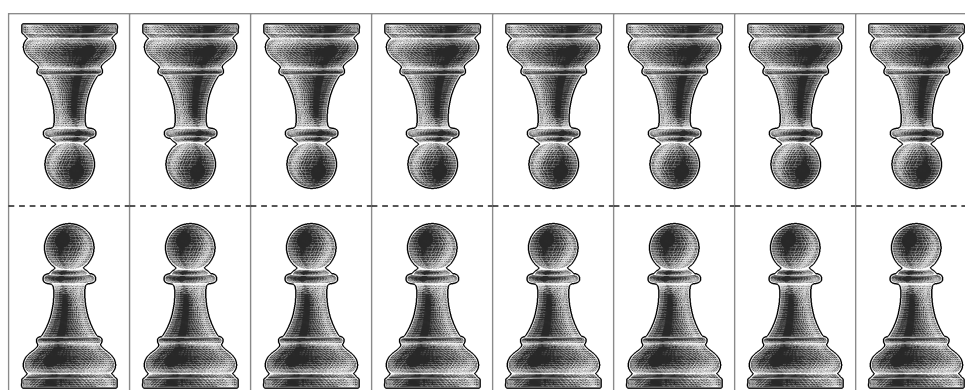
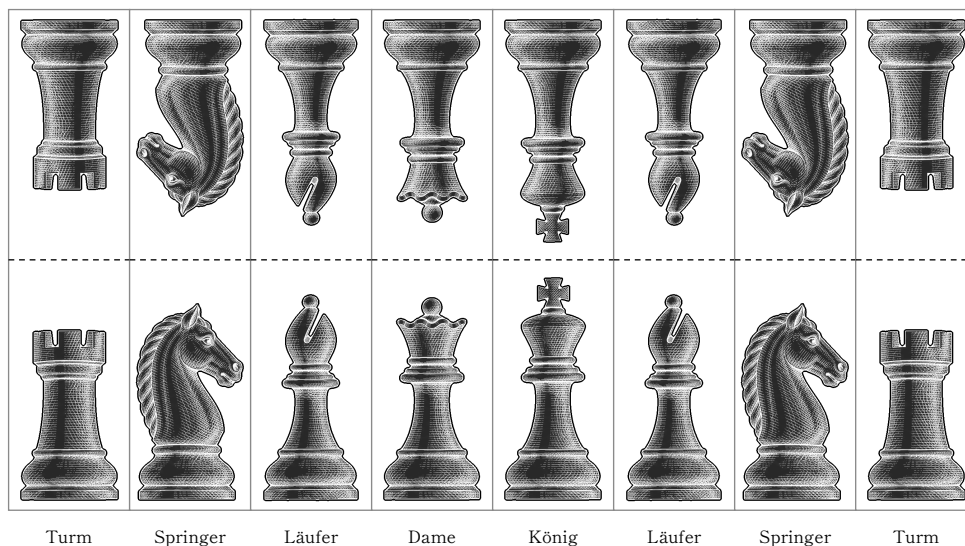


—— schneiden      - - - - - knicken

Ein Streifen Klebeband innen am Knick macht das Zelt stabiler.

# Schachfiguren dunkel

Sechzehn Figuren. Jede ist ein Streifen mit Knick in der Mitte, so steht sie als kleines Zelt. Der Fuß ist 16 mm breit und passt auf die Felder im Kaffeehaus.



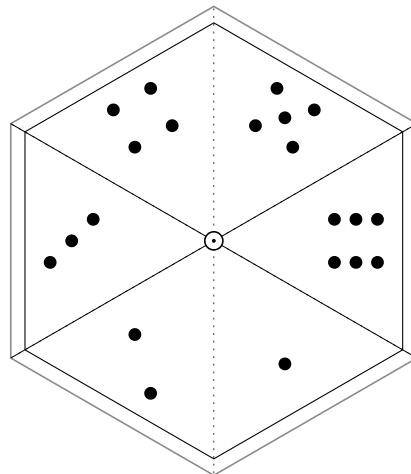
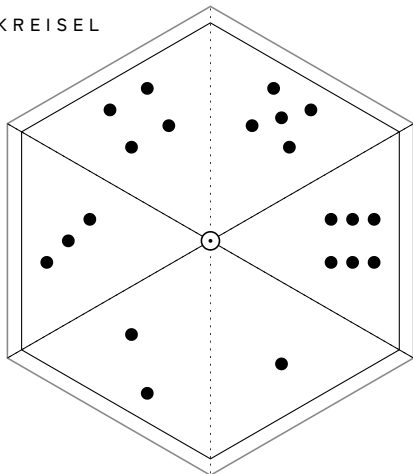
—— schneiden      - - - - - knicken

Ein Streifen Klebeband innen am Knick macht das Zelt stabiler.

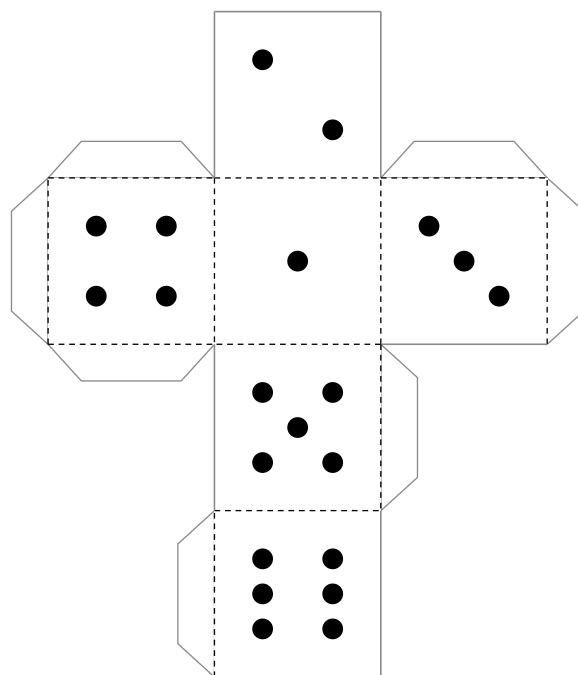
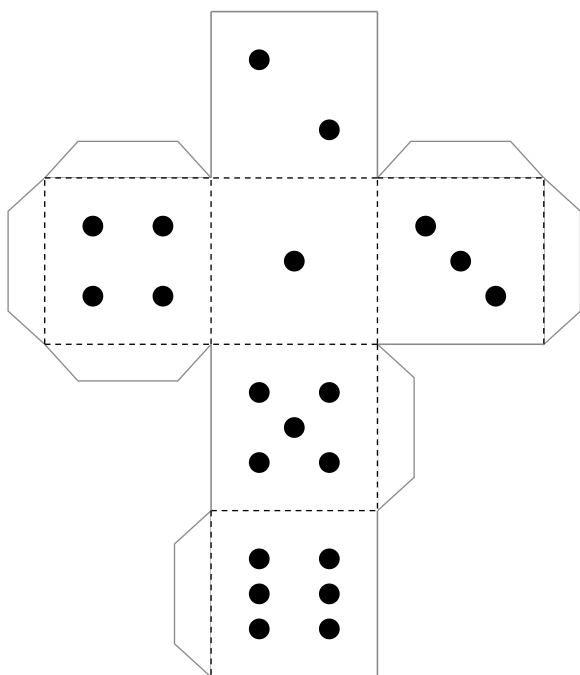
# Würfelkreisel und Würfel

Zwei Kreisel und zwei Würfel zum Falten. Klebt die Kreisel auf Pappe und steckt einen Zahnstocher durch die Mitte. Die Kante, die unten liegt, zeigt die Zahl.

WÜRFELKREISEL



WÜRFEL ZUM FALTEN · KANTE 22 MM



— schneiden      - - - - - knicken

Gegenüberliegende Seiten ergeben zusammen 7, wie beim echten Würfel.

Fünferpasch und Zehntausend brauchen fünf Würfel: Kopiert den Bogen zweimal oder nehmt den Würfel auf [umzug-ai.app/spiele](http://umzug-ai.app/spiele).

# Fünferpasch

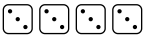
Sechs Spalten für mehrere Partien hintereinander. Regeln auf Seite 55.

|                                                        | Name | Name | Name | Name | Name | Name |
|--------------------------------------------------------|------|------|------|------|------|------|
| <b>Einser</b><br><small>nur Einsen zählen</small>      |      |      |      |      |      |      |
| <b>Zweier</b><br><small>nur Zweien</small>             |      |      |      |      |      |      |
| <b>Dreier</b><br><small>nur Dreien</small>             |      |      |      |      |      |      |
| <b>Vierer</b><br><small>nur Vieren</small>             |      |      |      |      |      |      |
| <b>Fünfer</b><br><small>nur Fünfen</small>             |      |      |      |      |      |      |
| <b>Sechser</b><br><small>nur Sechsen</small>           |      |      |      |      |      |      |
| <b>Summe oben</b>                                      |      |      |      |      |      |      |
| <b>Bonus</b><br><small>35 ab 63 oben</small>           |      |      |      |      |      |      |
| <b>Dreierpasch</b><br><small>Summe aller Augen</small> |      |      |      |      |      |      |
| <b>Viererpasch</b><br><small>Summe aller Augen</small> |      |      |      |      |      |      |
| <b>Volles Haus</b><br><small>25</small>                |      |      |      |      |      |      |
| <b>Kleine Straße</b><br><small>30</small>              |      |      |      |      |      |      |
| <b>Große Straße</b><br><small>40</small>               |      |      |      |      |      |      |
| <b>Fünferpasch</b><br><small>50</small>                |      |      |      |      |      |      |
| <b>Freie Wahl</b><br><small>Summe aller Augen</small>  |      |      |      |      |      |      |
| <b>Gesamt</b>                                          |      |      |      |      |      |      |

# Zehntausend

Schreibt nach jedem Zug den neuen Stand auf. Wer zuerst 10.000 erreicht, gewinnt. Regeln auf Seite 57.

WAS ZÄHLT

|                                                                                   |              |             |                                                                                    |                     |                       |
|-----------------------------------------------------------------------------------|--------------|-------------|------------------------------------------------------------------------------------|---------------------|-----------------------|
|  | Eine 1       | 100         |   | Vier gleiche        | doppelter Dreierwert  |
|  | Eine 5       | 50          |  | Fünf gleiche        | vierfacher Dreierwert |
|  | Drei Einsen  | 1.000       |  | Straße 1–5 oder 2–6 | 2.000                 |
|  | Drei gleiche | Augen × 100 |                                                                                    |                     |                       |

PUNKTESTAND

| Name | Name | Name | Name | Name | Name |
|------|------|------|------|------|------|
|      |      |      |      |      |      |
|      |      |      |      |      |      |
|      |      |      |      |      |      |
|      |      |      |      |      |      |
|      |      |      |      |      |      |
|      |      |      |      |      |      |
|      |      |      |      |      |      |
|      |      |      |      |      |      |
|      |      |      |      |      |      |
|      |      |      |      |      |      |
|      |      |      |      |      |      |
|      |      |      |      |      |      |
|      |      |      |      |      |      |
|      |      |      |      |      |      |
|      |      |      |      |      |      |
|      |      |      |      |      |      |
|      |      |      |      |      |      |
|      |      |      |      |      |      |
|      |      |      |      |      |      |
|      |      |      |      |      |      |
|      |      |      |      |      |      |

# Klappenspiel und Mäxchen

Oben die Strafpunkte fürs Klappenspiel (Seite 63), unten die Rangfolge für Mäxchen (Seite 59) zum Ausschneiden.

KLAPPENSPIEL · STRAFPUNKTE

|         | Name | Name | Name | Name | Name | Name |
|---------|------|------|------|------|------|------|
| Runde 1 |      |      |      |      |      |      |
| Runde 2 |      |      |      |      |      |      |
| Runde 3 |      |      |      |      |      |      |
| Summe   |      |      |      |      |      |      |
| Runde 1 |      |      |      |      |      |      |
| Runde 2 |      |      |      |      |      |      |
| Runde 3 |      |      |      |      |      |      |
| Summe   |      |      |      |      |      |      |

MÄXCHEN · RANGFOLGE

vom höchsten zum niedrigsten Wurf · der höhere Würfel ist der Zehner

|            |    |    |
|------------|----|----|
| Mäxchen    | 65 | 52 |
| Pasch · 66 | 64 | 51 |
| Pasch · 55 | 63 | 43 |
| Pasch · 44 | 62 | 42 |
| Pasch · 33 | 61 | 41 |
| Pasch · 22 | 54 | 32 |
| Pasch · 11 | 53 | 31 |

———— schneiden      - - - - - knicken

# Schiffe versenken

Ein Blatt pro Person. Oben zeichnet ihr eure Flotte, unten tragt ihr eure Schüsse ein. Regeln auf Seite 47.

MEIN MEER

Flotte: 5 · 4 · 3 · 3 · 2

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

PEILKARTE

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

FLOTTE ZUM ABHAKEN

Schlachtschiff

Kreuzer

Zerstörer

Zerstörer

U-Boot

o Wasser x Treffer

Versenkte Schiffe hier abhaken.

# Erfindet euer eigenes Spiel

Fast jedes Spiel in diesem Buch ist aus einem älteren entstanden. Ändert eine Regel und schaut, was passiert.

- 01 **Ziel.** Wer gewinnt, und wann ist Schluss?
- 02 **Material.** Steine, Kegel, Würfel? Ein Brett aus diesem Buch oder eins von den nächsten Seiten?
- 03 **Zug.** Was darf ich, wenn ich dran bin? Am besten nur eine Sache.
- 04 **Begegnung.** Was passiert, wenn zwei Figuren aufeinandertreffen?
- 05 **Testen.** Spielt drei Runden. Gewinnt immer dieselbe Seite, dreht an einer Schraube.

NAME DES SPIELS

---

SPIELER UND MATERIAL

---

ZIEL

---

---

SO WIRD GEZOGEN

---

---

---

BESONDERES

---

---

ENDE

---

---

# Leeres Feld

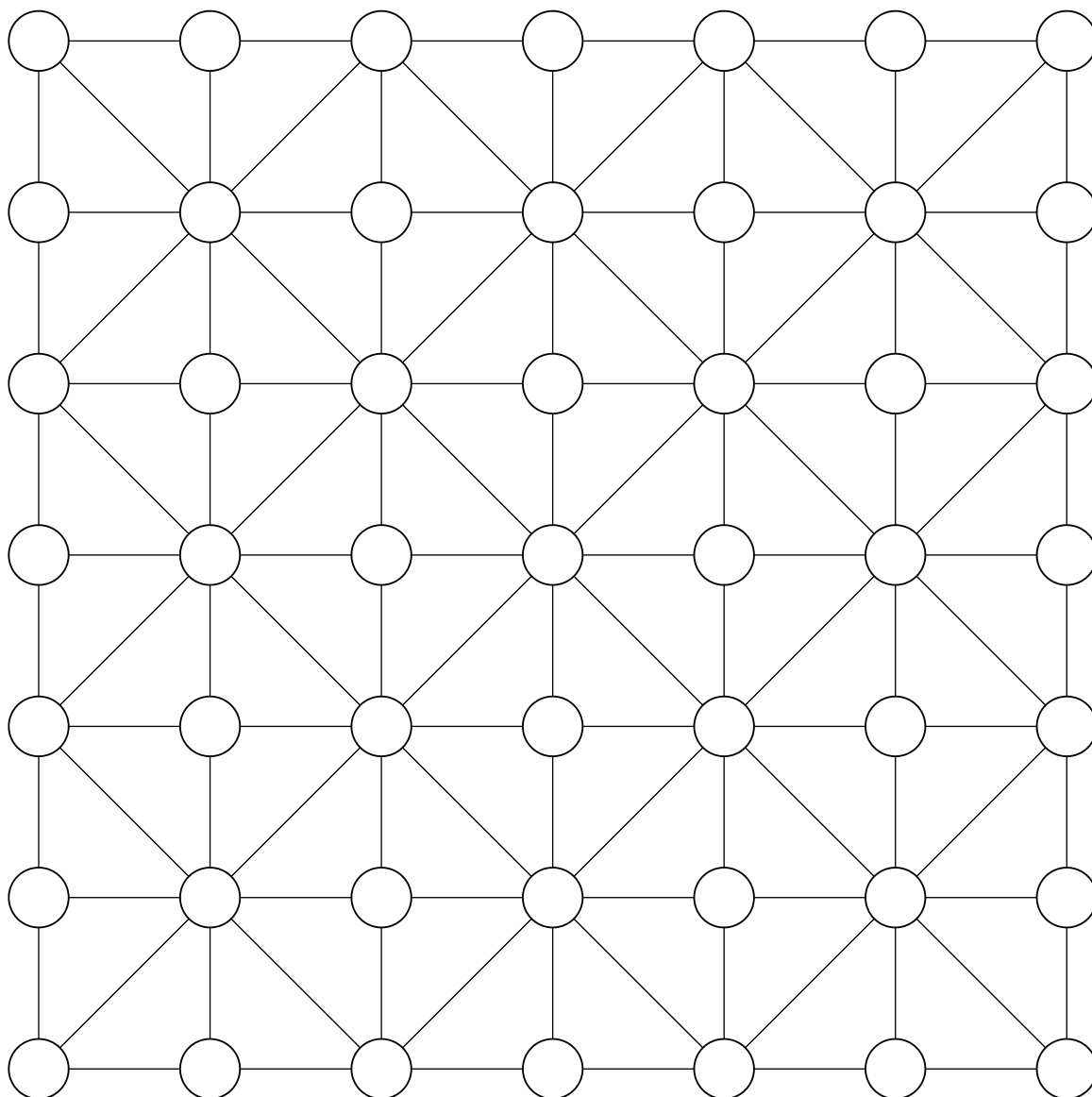
Acht mal acht Felder, 20 mm groß. Passt zu Steinen und Kegeln.

|   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 8 |   |   |   |   |   |   |   |   |
| 7 |   |   |   |   |   |   |   |   |
| 6 |   |   |   |   |   |   |   |   |
| 5 |   |   |   |   |   |   |   |   |
| 4 |   |   |   |   |   |   |   |   |
| 3 |   |   |   |   |   |   |   |   |
| 2 |   |   |   |   |   |   |   |   |
| 1 |   |   |   |   |   |   |   |   |
|   | a | b | c | d | e | f | g | h |

NOTIZEN ZUM BRETT

# Punktnetz

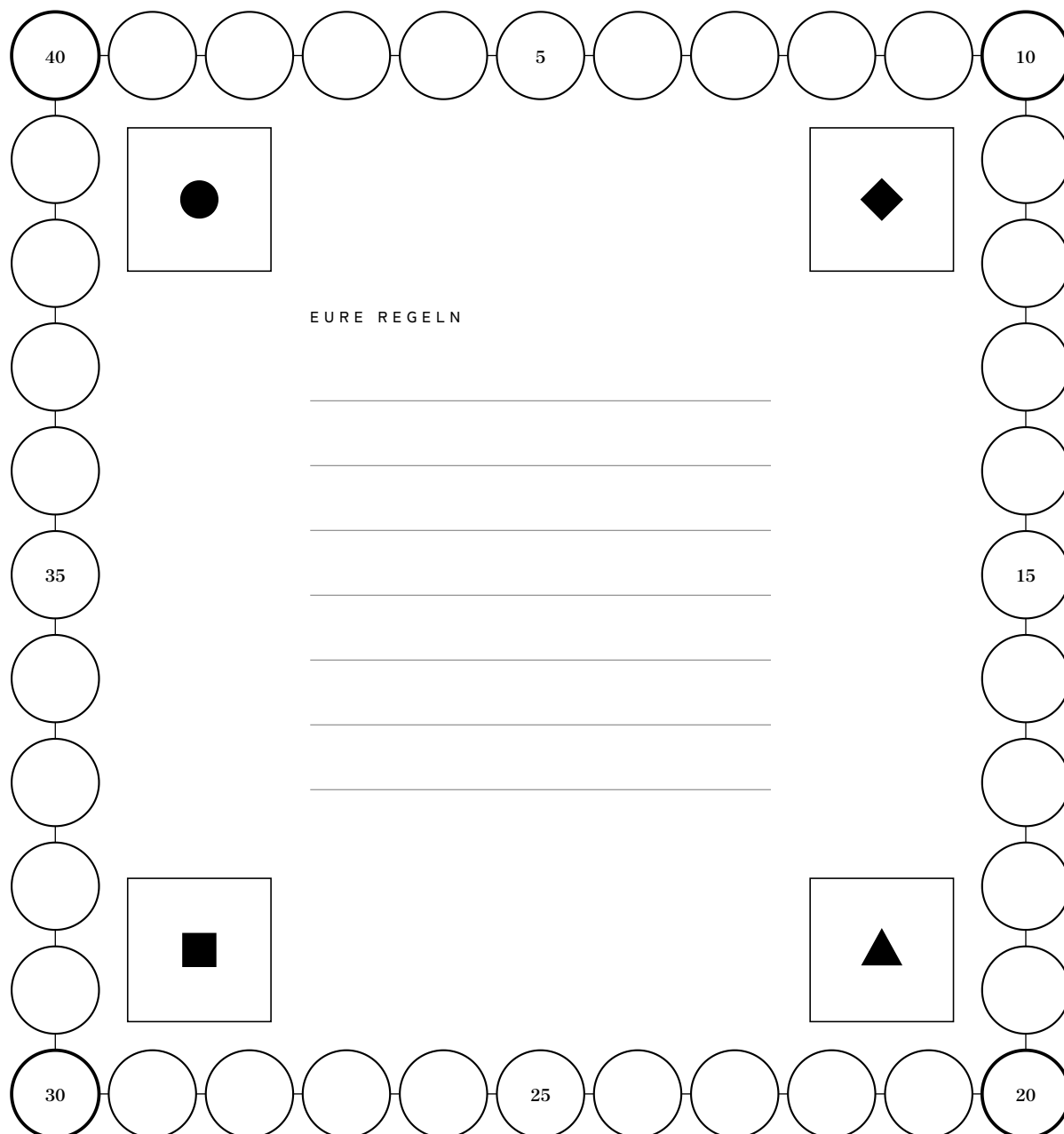
Sieben mal sieben Punkte mit Linien und Diagonalen. Gezogen wird von Punkt zu Punkt, wie bei Mühle und Alquerque.



Tipp: Nur einen Teil nutzen, etwa die mittleren fünf mal fünf Punkte.

# Rundweg

Vierzig Felder im Kreis, dazu vier Startecken. Für eigene Wettrennen mit Kegeln und Würfeln.



# Wer hat gewonnen?

Tragt jeden Spieleabend ein. In ein paar Jahren ist das hier eure Familienchronik.

[illegible]

Kontrolle: 5 cm

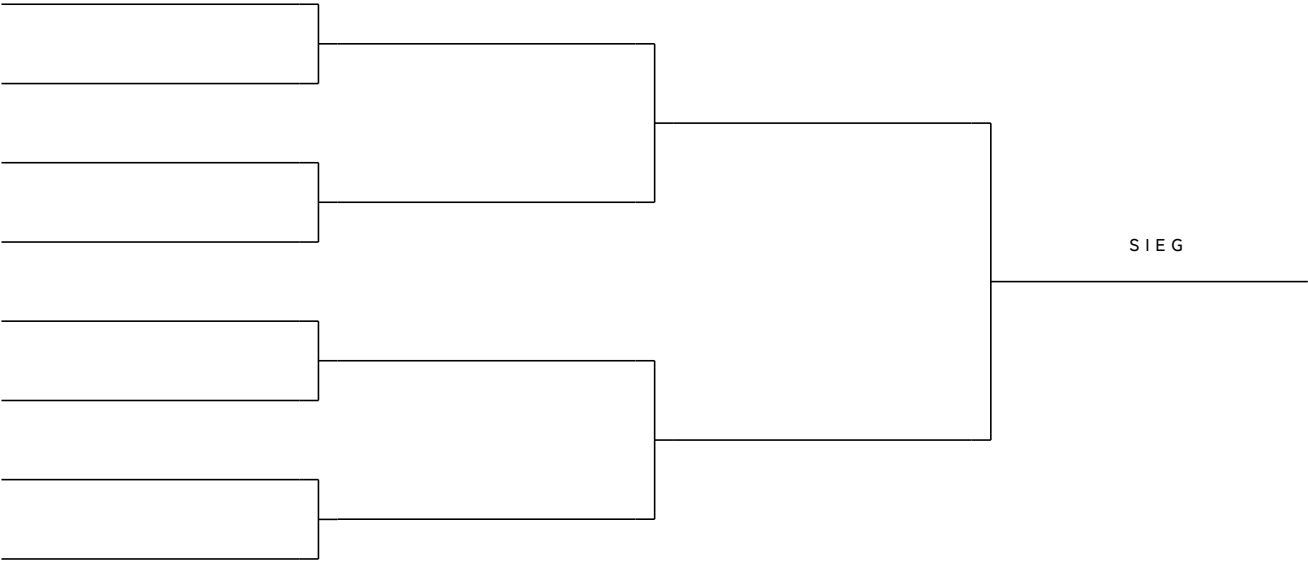
# Jeder gegen jeden

Bis zu sechs Personen. Für jeden Sieg gibt es zwei Punkte, für ein Unentschieden einen.

SPIEL \_\_\_\_\_

|         | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | PUNKTE |
|---------|---|---|---|---|---|---|--------|
| 1 _____ |   |   |   |   |   |   |        |
| 2 _____ |   |   |   |   |   |   |        |
| 3 _____ |   |   |   |   |   |   |        |
| 4 _____ |   |   |   |   |   |   |        |
| 5 _____ |   |   |   |   |   |   |        |
| 6 _____ |   |   |   |   |   |   |        |

K.-O.-RUNDE FÜR ACHT



Unentschieden? Dann spielt ihr noch einmal mit getauschten Farben oder Plätzen, bis jemand gewinnt.

# Bestenliste

Wer den Rekord bricht, trägt sich ein und streicht den alten durch.

| REKORD                | WERT                        | NAME | DATUM |
|-----------------------|-----------------------------|------|-------|
| Turmspringer, Dreieck | wenigste Steine übrig       |      |       |
| Turmspringer, Kreuz   | wenigste Steine übrig       |      |       |
| Fünferpasch           | höchste Gesamtpunkte        |      |       |
| Zehntausend           | meiste Punkte in einem Zug  |      |       |
| Klappenspiel          | Klappe zu! Wie oft?         |      |       |
| Zockerglück           | weiteste Fahrt in einem Zug |      |       |
| Mäxchen               | längste Runde ohne Zweifel  |      |       |
| Leitern & Schütten    | schnellster Sieg in Zügen   |      |       |
| Schach                | längste Partie in Zügen     |      |       |
| Eigener Rekord        |                             |      |       |

# So spielen wir das

Jede Familie spielt ein bisschen anders. Schreibt eure Regeln auf, dann gibt es keinen Streit.

SPIEL \_\_\_\_\_

---

---

---

---

SPIEL \_\_\_\_\_

---

---

---

---

SPIEL \_\_\_\_\_

---

---

---

---

SPIEL \_\_\_\_\_

---

---

---

---