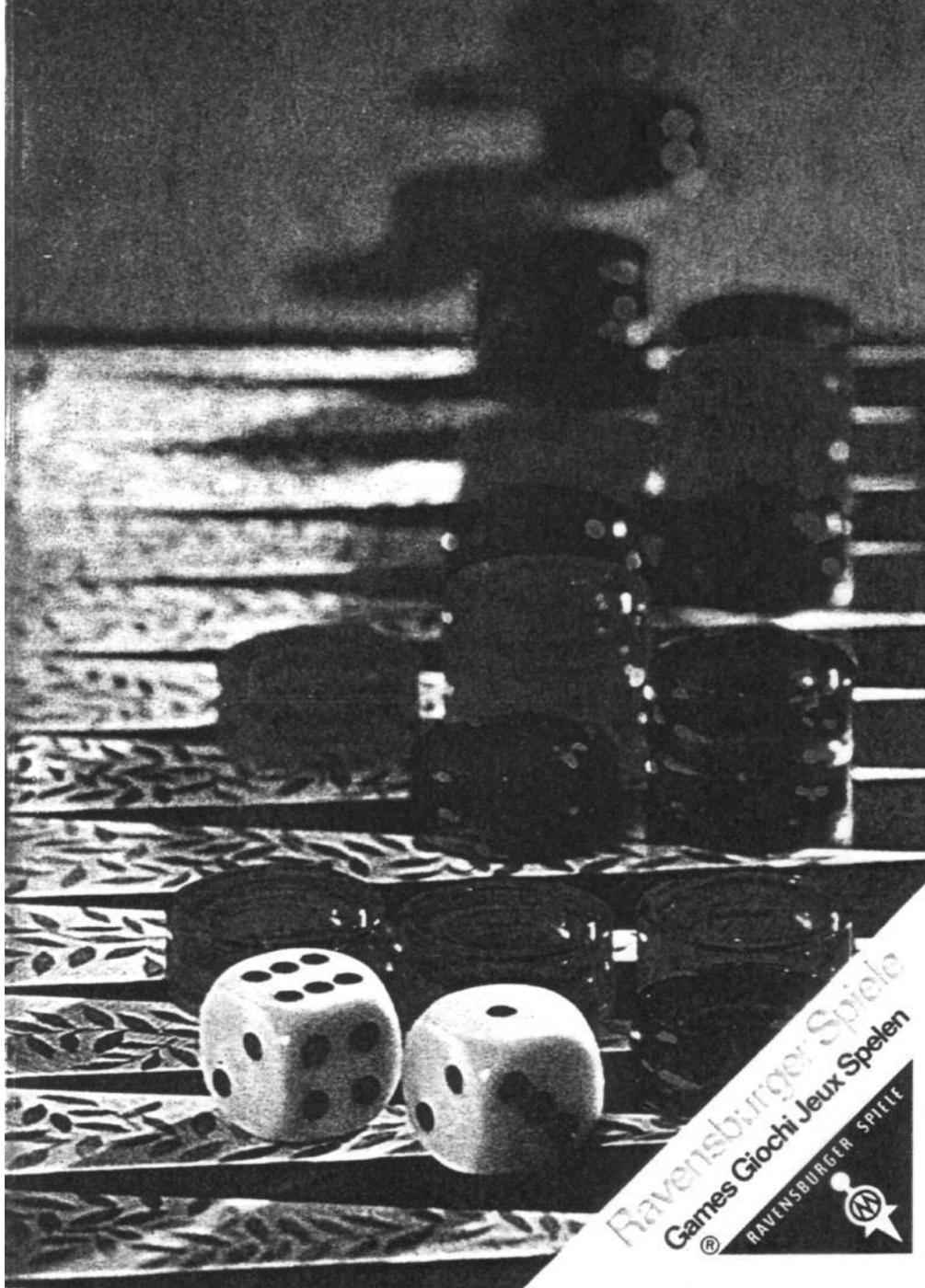


TricTrac

Surakarta



Ravensburger Spiele
Games Giochi Jeux Spelen

RAVENSBURGER SPIELE





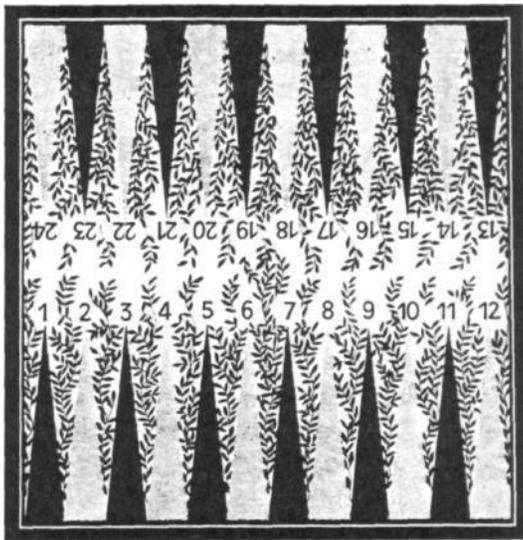
Besonders repräsentabel ausgestattete Spiele
in stabilen, mit Leinen überzogenen Packungen, die der
Besitzer auch gerne in sein Bücherregal stellen wird.

Die exquisite Ausstattung an Spielmaterial
und die künstlerische Gestaltung
machen diese Spiele zu idealen Geschenken
für den anspruchsvollen Spieler.

Die Serie enthält Spiele,
bei denen nicht allein der Würfelzufall entscheidend ist,
sondern in erster Linie geschickte Taktik
und Vorausplanung zum Erfolg führen.
Für Leute, die Spaß am Denken haben!

TricTrac

Dieses Spiel ist eines der ältesten und meistgespielten zugleich, und es wird vermutet, daß es vom »Pachisi« ausgeht. Reste ähnlicher Spiele aus Lapislazuli fand man in den königlichen Gräbern von Ur (3000 v. Chr.) und in ägyptischen Gräbern (unter dem Namen »Senat«) aus der Zeit um 1500 v. Chr. Bei den Römern finden wir es um 200 v. Chr. als »Zwölf-Linien-Spiel«. Die Kaiser Claudius (41—45 n. Chr.) und Zeno (474 bis 491 n. Chr.) bevorzugten es unter dem Namen »Alea« oder »Tabula«. Unter dem Namen »Nard« und »Nerdshir« war es zwischen 800—1000 n. Chr. in der arabischen Welt besonders beliebt. Von dort breitete es sich in ganz Asien aus (in China unter dem Namen »t'shu—p'u« oder »Shwan—liu«, in Japan als »Sugoroku«, in Siam als »Lan sake«, in Korea als »Ssang—ryouk«). Im Mittelalter finden wir das Spiel in ganz Europa, wo es sich die feinsten Gesellschaften eroberte: so war es z. B. ebenso das Lieblingsspiel Martin Luthers und Zinzendorfs wie Ludwigs XVI. Sein erster deutscher Name lautete »Wurfzabel« (um 1100 n. Chr.). Später (um 1700 n. Chr.) nannte man es »Verkehren«, und seit einigen Jahrhunderten trägt es den Namen »Puff«, d. h. »Pasch« (wenn beide Würfel dieselbe Augenzahl haben). In England kennt man es unter dem Namen »Backgammon«, in Schottland als »Gammon«, in den USA als »Acey Deucey«, in Schweden als »Brädspel«, in Frankreich als »Tric-Trac« oder »Jacquet«, in Spanien als »Tobias reales«, in Italien als »Toccadille«, in der Türkei als »Tavla«. Die Grundregeln dieses Spieles sind seit über 2000 Jahren praktisch unverändert geblieben. In den Mittelmeerländern wird es heute noch mit unverminderter Begeisterung gespielt, und es wird wenige Nordeuropäer geben, die sich mit einem griechischen oder levantinischen Tric-Trac-Spieler messen können. In verschiedenen Gegenden Englands und der Vereinigten Staaten ist das Spiel seit einigen Jahren erneut große Mode.



Puff

Würfelspiel für 2 Personen

Ravensburger Spiele Nr. 602 5 201

Spielmaterial: Je 15 Steine in 2 Farben, 2 Würfel, Spielplan

Zwei Personen spielen mit je 15 Steinen. Der eine beginnt bei Feld 24, der andere bei Feld 1. Es gilt, alle 15 Steine so über die 24 Spitzen zu führen, daß sie an der entgegengesetzten Seite wieder herauskommen. Sobald die Steine der beiden Parteien auf ihrer Reise aufeinandertreffen, ergeben sich allerlei Komplikationen, die zu bewältigen sind. Wer zuerst alle Steine durch das Brett gebracht hat, ist Sieger.

Setzen: Bei Beginn sind alle Steine außerhalb des Brettes. Man würfelt mit 2 Würfeln. Wer die höchste Augenzahl wirft, beginnt. Die geworfenen Augen geben an, wie die Steine zu setzen sind: z.B. beim Wurf 2 und 4 wird ein Stein auf das Feld (Pfeilspitze) 2 und ein Stein auf das Feld 4 gesetzt. So bringen die Spieler nach und nach alle Steine auf das Brett.

Pasch: Wird ein Pasch geworfen (beide Würfel zeigen dieselbe Augenzahl), so zählen nicht nur die obenliegenden Augen, sondern auch die, auf denen die Würfel liegen: Bei 1 also 6.

bei 2 die 5, bei 3 die 4 usw. Wirft man also z. B. zwei Dreien, so können zwei Steine auf das Feld 3 und zwei Steine auf das Feld 4 gesetzt werden. — Vom zweiten Pasch an darf man die geworfenen Zahlen sogar viermal setzen: z.B. bei zwei Fünfen können vier Steine auf Feld 5 und vier Steine auf Feld 2 gesetzt werden. Außerdem darf man nach jedem Pasch nochmals würfeln.

Vorrücken: Sobald ein Spieler alle seine Steine gesetzt hat, muß er diese in Richtung Ziel weiterrücken. Es bleibt ihm dabei überlassen, ob er die Summe beider Würfel mit einem Stein zieht, oder je eine Würfelzahl mit je einem Stein. *Wichtig: die niedrige Zahl muß immer zuerst gezogen werden.* Beispiel: Bei Wurf 2 und 5 muß zuerst die Zahl 2 gezogen werden und dann die 5. Kann ein Spieler mit der niedrigen Zahl nicht ziehen, darf er auch mit der höheren Zahl nicht ziehen. Kann er mit der niedrigen Zahl ziehen, jedoch mit der höheren nicht, so **verfällt** diese. Ebenso darf er mit der Unterseite eines Pasches nicht ziehen, wenn er mit der Oberseite nicht ziehen kann. Kann er mit der Oberseite eines Pasches ziehen, braucht die Unterseite nicht voll ausgenutzt zu werden.

Band: Auf einem Feld können beliebig viele Steine einer Farbe (aufeinander oder nebeneinander) stehen. Zwei Steine einer Farbe bilden ein Band. Ein durch ein Band gesperrtes Feld kann vom Gegner nicht besetzt, jedoch mitgezählt und übersprungen werden. Mehrere Bänder hintereinander bilden eine Brücke, die, wenn sie groß genug ist, den Gegner deswegen sehr behindern kann, weil sich vor ihr seine Steine stauen.

Schlagen: Trifft man beim Setzen oder Vorrücken eines Steines auf ein Feld, auf dem ein einzelner gegnerischer Stein steht, so kann man diesen hinauswerfen und seinen eigenen Stein an dessen Stelle setzen. Der Gegner darf dann seine Steine nicht eher weiterrücken, bis alle seine geschlagenen Steine wieder im Feld sind. — Mit einem Stein können auch mehrere feindliche Steine, die auf verschiedenen Feldern stehen, geschlagen werden: Wirft man z. B. 3 und 6 und es steht auf dem dritten Feld von einem eigenen Stein entfernt ein einzelner Gegner und weitere 6 Felder davon nochmals einer, so können diese in einem Zug geschlagen werden.

Ausspielen: Es darf erst dann herausgespielt werden, wenn alle Steine im letzten Viertel des Brettes stehen (zwischen Feld 19 und 24 bzw. Feld 6 und 1). Dann werden die Steine »ausge-

nommen«, d.h. hinausgewürfelt. Überzählige Würfelpunkte verfallen. Wer zuerst alle 15 Steine »durch« hat, ist Sieger.

Die beschriebene Spielweise ist das sogenannte »konträre« oder »Gegenpuff«, das am meisten verbreitet ist. Daneben kennt man auch noch das sogenannte »lange Puff«. Bei dieser Spielart beginnen beide Spieler auf Feld 1 und führen die Steine zu Feld 24. Alle übrigen Regeln sind gleich.

Tric Trac

Spielweise in den Hauptzügen wie bei »Puff«. Alle Steine befinden sich zuerst außerhalb des Brettes. Pasche werden nur einfach gesetzt, d.h. nur die Punkte der Würfeloberseite. Nach jedem Pasch wird nochmals gewürfelt.

Auf der eigenen Einsatzseite dürfen keine Bänder gemacht werden. Ausgenommen davon sind die Felder 12 und 13; die »Hucken«, auf denen beliebig viele Steine angehäuft werden können. Es darf niemals nur ein einzelner Stein auf einer Hucke liegen, weshalb man die Hucken zuerst nur mit einem Band (zwei Steinen zugleich) besetzen kann. Aus diesem Grund kann ein Stein aus der Hucke auch erst dann weggerückt werden, wenn noch mindestens zwei Steine zurückbleiben. Hat man die eigene Hucke noch nicht besetzt und macht einen Wurf, mit dem man die feindliche Hucke besetzen könnte, so darf man (da man die feindliche Hucke auf keinen Fall besetzen kann), mit den betreffenden Steinen in die eigene Hucke gehen. Das heißt also, daß man dann mit jedem Stein einen Schritt weniger machen darf, als der Wurf erlaubt hätte. Dies ist jedoch nur dann gestattet, wenn es nicht möglich ist, durch diesen Wurf auch mit anderen Steinen in die eigene Hucke zu gelangen.

Statt die geschlagenen Steine vom Brett zu nehmen, wird hier mit einem Punktsystem gespielt. Trifft man auf einen einzelnen feindlichen Stein, markiert man einen Punkt. Man kann mit einem Wurf auch mehrere Punkte gewinnen, wenn sich einzelne Steine im Bereich der geworfenen Zahl befinden. Zum Markieren der Punkte hat jeder Spieler eine Marke (man nimmt am besten Halmakegel), die er an den Zackenspitzen seiner Spielseite vorrücken läßt. Wer mit dieser Marke zuerst die 12. Zacke erreicht, hat gewonnen. Ist der Gegner mit seiner Marke noch nicht über 6 gekommen, zählt der Sieg doppelt, ist er nicht über 2, dreifach, und ist er noch gar nicht auf dem Brett, vierfach. Der Verlierer bleibt im Spiel, und der Gewinner beginnt von neuem.

Revertier

Spielweise in den Hauptzügen wie bei »Puff«. Zu Beginn setzt jeder Spieler alle 15 Steine auf sein erstes Feld. Auf seiner eigenen Einsatzseite darf der Spieler kein Band machen. Ausgenommen davon ist das zwölfte Feld auf beiden Seiten (also Feld 12 und 13), das man »Hucke« nennt. Dort darf man so viele Steine anhäufen, wie man will. — Das Hineinbringen geschlagener Steine ist hier schwieriger, weil ja auf den Anfangsfeldern keine Bänder gebildet werden dürfen. Man muß deshalb unbedingt auf freie Felder treffen.

Backgammon

Diese Version ist besonders in den angelsächsischen Ländern verbreitet. Man kennt dort verschiedene, zum Teil raffinierte Varianten, und es existiert auch verhältnismäßig viel Literatur darüber. Der wichtigste Unterschied gegenüber dem »Puff« besteht darin, daß sich zu Beginn des Spieles die Steine nicht außerhalb des Planes befinden, sondern wie folgt aufgestellt werden:

Spieler A setzt 2 Steine auf Zacke 24, 5 auf 13, 3 auf 8, 5 auf 6. Spieler B entsprechend 2 auf 1, 5 auf 12, 3 auf 17 und 5 auf 19. Das Vorrücken, Schlagen und Wieder-Einsetzen geschlagener Steine geschieht genau wie beim »Puff«. Ebenso gibt es Bänder und Pasche; letztere gelten auch hier doppelt. Man darf von Anfang an nach Belieben mit seinen Steinen vorrücken, und es müssen ebenfalls alle Steine eines Spielers nach einer Richtung gehen, also von 1 nach 24 oder umgekehrt.

Eine (allerdings seltener gespielte) Version besagt, daß geschlagene Steine nicht wie beim »Puff« wieder durch normales Würfeln auf das Brett gebracht werden müssen, ehe man weiterrücken darf, sondern daß diese geschlagenen Steine sofort wieder auf der ersten Zacke des jeweiligen Einsatzfeldes gesetzt werden dürfen, und zwar bei Spieler A auf Zacke 24 und bei Spieler B auf Zacke 1. Dadurch wird das Spiel natürlich wesentlich erleichtert.

Das Ausspielen geschieht ebenfalls wie beim »Puff«. Wer zuerst »durch« ist, gewinnt. Der Gewinn zählt doppelt (Gammon), wenn der Gegner noch keinen seiner Steine ausgespielt hat, und dreifach (Backgammon), wenn sich noch ein geschlagener Stein des Gegners außerhalb des Spielfeldes oder im gegnerischen Einsatzfeld befindet.

Amerikanisches Acey Deucey

Diese Variante ist besonders beliebt in den USA; sie gilt als Spezialspiel der amerikanischen Marine. Die Grundregeln entsprechen dem »Backgammon«. Als besonders wichtig gilt hier der Wurf 1—2. Dieser Wurf erlaubt dem Spieler

- a) mit 1 und 2 zu ziehen,
- b) irgendeinen Pasch zu nennen und dementsprechend zu ziehen,
- c) nochmals zu würfeln.

Wenn der Spieler jedoch den Wurf 1—2 nicht verwerten kann, z. B. wenn er nur 1, aber mit einer anderen Figur nicht 2 ziehen kann, verliert er alle diese Vorteile.

Weitere Unterschiede: An manchen Plätzen gehen die Vorteile des Wurfes 1—2 an den Gegner über, wenn man sie selber nicht verwerten kann. Oder: Wirft ein Spieler dreimal hintereinander 1—2, erhält der Gegner den dritten Wurf. Außerdem wird dadurch die eigene, am weitesten vorgerückte Figur automatisch geschlagen. Es müssen zu Beginn nicht alle Steine gesetzt sein, bevor man weiterrücken darf. Geschlagene Steine jedoch müssen ebenfalls erst wieder eingesetzt werden, bevor andere Steine gezogen werden dürfen. Geschlagene Steine und die Steine, welche noch nicht gesetzt wurden, müssen getrennt gehalten werden.

Europäisches Acey Deucey

Die Grundregeln entsprechen dem »Backgammon« und dem amerikanischen »Acey Deucey«. Das Ausspielen ist hier jedoch wesentlich schwieriger, weil man nur mit direktem Wurf »durch« kommt. Beispiel: Der letzte Stein steht auf Zacke 2. Er kann nur durch den Wurf 2 oder durch zweimal 1 herausgenommen werden.

Russisches Puff

Die Grundregeln entsprechen dem »langen Puff«, d.h. beide Spieler beginnen auf dem Feld 1 und führen ihre Steine auf Feld 24. Es müssen jedoch nicht alle Steine eingesetzt werden, bevor man weiterziehen kann, sondern man kann, sobald man 2 Steine im Feld hat, wählen, ob man neue Steine einsetzt oder weiterzieht. Geschlagene Steine müssen auch hier erst wieder eingesetzt werden, bevor gezogen werden darf. Der Pasch zählt

ebenfalls wie beim »Puff« die oben und unten liegenden Augen und erlaubt außerdem einen zweiten Wurf. Kann man jedoch den Pasch nicht voll auswerten, verliert man das Recht auf den zweiten Wurf.

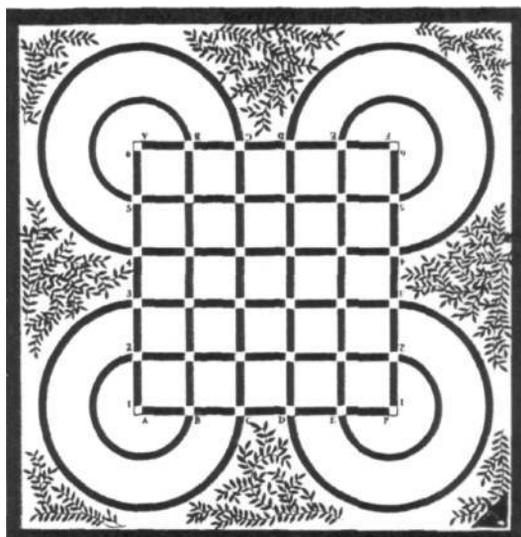
Holländisches Puff

Die Grundregeln entsprechen genau dem normalen »Puff«. Es darf jedoch kein Spieler einen gegnerischen Stein schlagen, bevor er nicht einen seiner eigenen Steine auf die letzte Zacke des gegnerischen Einsatzfeldes gebracht hat.

Snake

Die Grundregeln entsprechen dem »Backgammon«. Zuerst aber setzt Spieler A seine Steine wie folgt: 2 auf 24, 5 auf 13, 3 auf 8, 5 auf 6. Spieler B setzt von seinen Steinen (als Handicap) nur je 2 auf 1, 2 und 3. Spieler B muß zuerst alle Steine einwürfeln, bevor er ziehen kann. Spieler A kann sofort ziehen. Diese Version eignet sich besonders für ungleich starke Gegner. Das Handicap kann auch wahlweise verstärkt oder verringert werden, indem Spieler B mehr oder weniger Figuren einsetzt.

Surakarta



Indonesisches Brettspiel für 2 Personen
Spielmaterial: Spielplan, 24 Figuren in 2 Farben

Dieses Spiel stammt aus Indonesien; es trägt den Namen der altherwürdigen Sultans-Stadt Surakarta auf Mitteljava. Kinder und Erwachsene spielen es dort mit großer Leidenschaft und Fertigkeit, indem sie die Linien des Planes einfach in den Sand ritzen oder auf den Boden zeichnen und Steinchen oder Muscheln als Spielfiguren benutzen.

Beide Spieler stehen sich völlig gleichwertig gegenüber. Der Zufall ist ausgeschaltet. Geschickte Vorausplanung, blitzschnelles Reagieren und aufmerksames Beobachten der oftmals verschlungenen und ungewöhnlichen Spielzüge sind entscheidend.

Spielregel

Grundstellung: Die beiden Spieler besetzen mit ihren je 12 gleichwertigen Steinen die Kreuzungspunkte 1 und 2 A bis F bzw. 5 und 6 A bis F. Gespielt wird nur auf den Kreuzungspunkten.

Ziehen: Beim ersten Spiel wird der Spieler, der beginnt, ausgelost. Gezogen werden darf in jede Richtung (auch rückwärts)

um jeweils ein Feld. Auch diagonale Züge sind erlaubt. Auf oder über besetzte Felder, gleich ob von eigenen oder von gegnerischen Steinen, darf nicht gezogen werden. Auf diese Weise kann also auch nicht geschlagen werden.

Schlagen: Ziel des Spieles ist es, alle gegnerischen Steine zu schlagen. Die wichtigste Rolle beim Schlagen spielen die acht Kreise (jeweils ein innerer und ein äußerer). *Geschlagen werden darf nur, wenn vorher mindestens ein Kreis durchfahren wurde.* Man darf hierbei jedoch einen beliebig langen, aber nur geradlinigen Anfahrts- und Ausfahrtsweg haben.

Beispiel für die Eröffnung:

Spieler I von D 2 auf C 3

Spieler II von E 5 auf E 4

Spieler I von C 2 auf D 3

Spieler II von E 4 auf E 3

Spieler I schlägt Spieler II von D 1 über Kreis auf E 3.

Beispiel für spätere Züge, wenn noch folgende Punkte besetzt sind:

Spieler I: A 1, C 1, F 1, E 2, A 3, C 3, E 5.

Spieler II: B 4, E 4, A 5, B 5, F 5, A 6, B 6, E 6, F 6.

Spieler I sei am Zuge. Er hat folgende Möglichkeiten zum Schlagen (jedes Schlagen ist nur ein Zug!):

Von C 3. C 6, Kreis, A 4,

schlägt B 4

oder: Von C 3, F 3, Kreis, D 1, D 6, Kreis, F 4,

schlägt E 4

oder: Von E 2, F 2, Kreis, E 1,

schlägt E 4

oder: Von E 2, A 2, Kreis, B 1,

schlägt B 4

Wäre Spieler II am Zuge, hätte er folgende Möglichkeiten:

Von B 4, A 4, Kreis, C 6,

schlägt C 3

oder: Von E 4, F 4, Kreis, D 6, D 1, Kreis, F 3,

schlägt C 3

oder: Von B 4, B 1, Kreis, A 2,

schlägt E 2

Die Kreise dürfen nur befahren werden, falls geschlagen werden kann! Das Spiel ist beendet, wenn einer der beiden Spieler keine Steine mehr hat. Die noch im Spiel stehenden Steine des Gewinners werden gezählt und als Punkte angerechnet.